

# Perkembangan Kabuki Menjadi Choukabuki Sebagai Kolaborasi Budaya Dengan Pengaruh Modernisasi

Muhammad Yogi Permana, Budi Rukhyana, Yelni Rahmawati.

## Abstrak

Dalam penelitian ini penulis akan membahas perkembangan *kabuki* menjadi *choukabuki* sebagai kolaborasi budaya dengan pengaruh modernisasi. *Kabuki* merupakan salah satu seni teater tradisional Jepang yang menggabungkan beberapa seni tari, seni peran, dan seni musik. Sedangkan, *Choukabuki* merupakan pertunjukan teater yang tercipta dari hasil kolaborasi antara budaya tradisional Jepang yaitu *kabuki* yang menyuguhkan kolaborasi antara aktor *kabuki* dengan salah satu diva *vocaloid* yaitu *Hatsune Miku* dan dipertunjukan secara hologram 4D. Objek penelitian ini adalah mengenai perkembangan *kabuki* dari zaman edo sampai munculnya *choukabuki* di zaman modern saat ini. Pembahasannya lebih terfokus terhadap *choukabuki* yang muncul dan dipertunjukan di festival Nico-Nico Choukaigi.

**Kata kunci:** *choukabuki, kabuki, vocaloid.*

## Pendahuluan

*Kabuki* merupakan salah satu seni teater tradisional Jepang. *Kabuki* mulai muncul dan berkembang di Jepang pada zaman Edo era Tokugawa sekitar abad ke-17. Pada zaman Meiji, muncul adanya pembaharuan seni teater *kabuki* dengan menyatakan perubahan di dalam kontruksi teater. Sebagai hasil dari pembaharuan tersebut adalah adanya rencana baru untuk arsitektur teater yang direncanakan. Namun di era modern saat ini, kebudayaan

tradisional harus bersaing dengan beberapa kebudayaan Jepang yang muncul dan berkembang, kebudayaan tersebut lebih dikenal sebagai budaya populer Jepang. Maka dari itu, karena budaya populer sangat mempengaruhi eksistensi dari kebudayaan tradisional *kabuki*, munculah budaya *choukabuki*. *Choukabuki* merupakan kolaborasi antara budaya tradisional yaitu seni teater *kabuki* dengan salah satu diva *vocaloid*, *Hatsune Miku* yang merupakan budaya populer.

## **Landasan Teori**

Kebudayaan merupakan suatu hal dalam adat istiadat yang menjadi kebiasaan turun temurun yang erat hubungannya dengan masyarakat di setiap negara. Dengan adanya keanekaragaman kebudayaan di setiap negara inilah menjadikan manusia tertarik untuk memahami dan bahkan mengagumi kebudayaan tersebut sehingga dapat dikatakan bahwa kebudayaan adalah suatu hal yang harus dipelajari untuk bisa berhubungan sosial dengan negara yang berbeda kebudayaan dengan menyesuaikan perbedaan-perbedaan yang ada. Hal ini yang bisa memberikan nilai positif ketertarikan negara lain untuk mengetahui lebih jauh akan negara yang dimaksud.

Menurut Koentjaraningrat (2000: 9) kebudayaan dengan kata dasar budaya berasal dari bahasa sansakerta "buddhayah" yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti "budi" atau "akal". Jadi Koentjaraningrat mendefinisikan budaya sebagai "daya budi" yang berupa cipta, karsa dan rasa, sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa dan rasa itu.

### **1. Dinamika Perubahan Kebudayaan**

Tidak ada kebudayaan yang bersifat statis. Kebudayaan bersifat dinamis, artinya dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Setiap individu, dan setiap generasi melakukan penyesuaian-penyesuaian dengan semua desain kehidupan sesuai dengan kepribadian mereka dan sesuai dengan tuntutan zamannya. Terkadang diperlukan banyak penyesuaian, dan banyak tradisi lampau yang ditinggalkan, karena tidak sesuai dengan tuntutan zaman baru. Generasi baru tidak hanya mewarisi suatu edisi kebudayaan baru, melainkan suatu versi kebudayaan yang direvisi.

### **2. Kolaborasi Budaya**

Kolaborasi merupakan salah satu bentuk interaksi sosial. Menurut Abdulsyani, Kolaborasi adalah suatu bentuk proses sosial, dimana di dalamnya terdapat aktivitas tertentu yang ditujukan untuk mencapai tujuan bersama dengan saling membantu dan saling memahami aktivitas masing-masing. Kolaborasi budaya adalah bagian dari strategi organisasi untuk menciptakan lingkungan dari dua atau lebih organisasi, agar dapat saling bekerja

sama dengan tujuan untuk memaksimalkan kinerja keseluruhan.

### 3. Seni Teater

Teater berasal dari bahasa Yunani: *theatron*. Kata tersebut memiliki arti tempat pertunjukan. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan teater sebagai gedung atau ruangan tempat pertunjukan film, sandiwara, dan sebagainya. Teater adalah sebagai suatu kegiatan manusia yang secara sadar menggunakan tubuhnya sebagai alat atau media utama untuk menyatakan rasa dan karsanya dan mewujudkannya dalam suatu karya seni (Padmodarmaya, 1988:21). Seni teater merupakan gabungan seni musik, seni peran, seni suara, seni tari, seni sastra, bahkan juga multimedia.

### 4. Modernisasi

Modernisasi berasal dari kata *modern* yang berarti terbaru, mutakhir, atau sikap dan cara berpikir yang sesuai dengan tuntutan zaman. Selanjutnya modernisasi diartikan sebagai proses pergeseran sikap dan mentalitas sebagai warga masyarakat untuk bisa hidup sesuai dengan tuntutan masa kini.

Kata modernisasi dengan kata *modern* berasal dari bahasa Latin

*modernus* yang dibentuk dari kata *modo* dan *ernus*. *Modo* berarti cara dan *ernus* menunjuk pada adanya periode waktu masa kini. Sedangkan dalam bahasa Jepang, modernisasi disebut dengan 近代化 (*kindaika*). 近代 (*kindai*) dalam bahasa Jepang bermakna saat ini atau sekarang. Sedangkan 化 (*ka*) bermakna perubahan.

Dapat disimpulkan bahwa modernisasi merupakan suatu proses transformasi dari suatu arah perubahan ke arah yang lebih maju atau meningkat dalam berbagai aspek dalam kehidupan masyarakat. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa modernisasi adalah proses perubahan dari cara-cara tradisional ke cara-cara baru yang lebih maju, dimana dimaksudkan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

### 5. Seni Teater Kabuki

*Kabuki* (歌舞伎) merupakan salah satu dari empat teater yang ada di Jepang, yaitu *Noh*, *Kyogen*, dan *Ningyo Joruri*. Pada masa pemerintahan *Tokugawa* di zaman *Edo* (1603-1867) *kabuki* lahir. *Kabuki* adalah salah satu seni teater tradisional Jepang yang memiliki

unsur seni peran, seni tari, dan seni music dalam pertunjukannya.

Unsur pementasan yang terdapat di dalam teater *kabuki* terdiri dari 8 unsur. Unsur tersebut adalah cerita, pemain, musik pengiring, penggunaan dialog, tari, panggung, penonton, dan sutradara.

## Analisis

### 1. Kabuki di Zaman Edo

Sejarah *kabuki* dimulai tahun 1603-1867 pada zaman Edo dengan pertunjukan drama tari yang dibawakan oleh seorang perempuan bernama *Okuni* (奥に) di kuil Kitano Temmangu, Kyoto. *Izumo no Okuni* (出雲の奥に) adalah pendiri dari seni teater kabuki. Kemungkinan besar Okuni adalah seorang *miko* asal kuil Izumo Taisha, tapi mungkin juga seorang *kawaramono*. *Miko* (巫女) adalah seorang gadis yang tinggal di kuil, sementara *kawaramono* (瓦もの) adalah sebutan untuk menghina orang yang berkasta rendah yang tinggal di tepi sungai.

Seiring perkembangannya muncul sebuah pertunjukan *kabuki* yang digelar oleh sekelompok perempuan penghibur yang disebut dengan *Onna-kabuki* (女歌舞伎) atau *kabuki* perempuan. Kemudian muncul pula *kabuki* yang dibawakan oleh remaja laki-laki yang disebut dengan *Wakashu kabuki* (和歌集歌舞伎) (Jepang Dewasa ini, 1989:147).

Namun karena *Onna kabuki* dan *Wakashu kabuki* ini terjerat kasus prostitusi terselubung di dalam pertunjukannya, sehingga pemerintahan di era Tokugawa pun melarang *Onna kabuki* dan *Wakashu kabuki* ini untuk dipertunjukan dan menggantikannya dengan *Yarou kabuki* (野郎歌舞伎) atau *kabuki* laki-laki yang dianggota seluruhnya diperankan oleh laki-laki dewasa, *Yarou kabuki* diciptakan sebagai reaksi atas dilarangnya *Onna kabuki* dan *Wakashu kabuki*.

Dalam perkembangannya, *kabuki* digolongkan menjadi *kabuki odori* (*kabuki* tarian) dan *kabuki geki* (*kabuki* sandiwara). *Kabuki odori* dipertunjukkan dari masa *kabuki* masih dibawakan oleh Okuni. Selain itu, *kabuki odori* juga bisa berarti pertunjukan yang lebih banyak tarian dan lagu dibandingkan dengan porsi drama yang ditampilkan. Sedangkan, *kabuki geki* merupakan pertunjukan sandiwara yang ditujukan untuk penduduk kota pada zaman Edo dan berintikan sandiwara dan tari. Peraturan yang dikeluarkan oleh Keshogunan Edo mewajibkan kelompok *kabuki* untuk habis-habisan meniru *kyōgen* yaitu dengan

seluruhnya mempertunjukan sebuah pertunjukan sandiwara. Hal tersebut dilakukan dengan alasannya *kabuki* yang menampilkan tari sebagai atraksi utama merupakan prostitusi yang terselubung dan pemerintah harus menjaga moral rakyat.

## 2. Kabuki di Zaman Modern

Kepopuleran *kabuki* tetap tidak tergoyahkan sejak zaman Meiji, tapi sering menerima kritik. Di antaranya kalangan intelektual menganggap isi cerita *kabuki* tidak sesuai untuk dipertunjukkan di negara orang beradab. Masyarakat luas juga menuntut pembaruan di dalam *kabuki*, sehingga mau tidak mau dunia pertunjukan *kabuki* harus diubah sesuai tuntutan zaman.

Akibat kritik yang diterima, dunia pertunjukan *kabuki* sejak zaman Meiji berusaha mengadakan gerakan pembaruan dalam berbagai aspek teater *kabuki*. Gerakan pembaruan yang disebut *Engeki Kairyō Undō* juga melibatkan pemerintah Meiji yang memang bermaksud mengontrol pertunjukan *kabuki*.

Salah satu hasil gerakan pembaruan *kabuki* adalah dibukanya gedung Kabuki-za sebagai tempat

pementasan *kabuki* dan mengalami beberapa renovasi dalam pembangunannya di tahun 2013 pun gedung Kabuki-za kembali direnovasi. Selain itu, seiring dengan perkembangan zaman, panggung *kabuki* pun mengalami berbagai macam perubahan dan penyempurnaan. Di era modern saat ini perubahan dari segi panggung lebih berkesan klasik namun *elegant* dan terdapat unsur modernnya.

Pementasan *kabuki* pada zaman sekarang sudah sangat berbeda dengan pementasan *kabuki* pada zaman Edo. Kelompok *kabuki* berusaha memodernisasi pertunjukan sekaligus memelihara tradisi pementasan. *Kabuki* sekarang sudah dianggap sebagai seni pertunjukan tradisional yang sesuai dengan kemajuan zaman.

## 3. Upaya Pemerintah

Peranan pemerintah sangat penting bagi perkembangan seni teater *kabuki* yang ingin menjadikan *kabuki* menjadi seni teater yang *entertainment*. Selain itu *National Institute of Arts Council* Jepang melakukan bantuan kegiatan untuk memastikan di bidang promosi, atau menyebarluaskan berbagai budaya

yang dimiliki oleh negara Jepang. Dibidang infrastruktur pemerintah terus mengembangkan teater-teater *kabuki* contohnya dengan pembukaan dan pembaharuan gedung teater baru. Selain itu, Di zaman sekarang *kabuki* menjadi seni teater yang *entertainment* dan berkesan modern di mata masyarakat.

Dengan masuknya ke dalam dunia *entertainment* menjadikan seni teater *kabuki* sudah mulai meluas ke dalam dunia pertelevisian di Jepang. Bahkan setiap bulan akan diadakan pementasan langsung seni teater *kabuki* yang ditayangkan di jaringan televisi NHK (*Nippon Housou Kyoukai*). Dari hal tersebut dapat diharapkan seni teater *kabuki* akan menjadi seni teater yang *entertainment* yang dapat bertahan sampai ke masa yang akan datang atau masa depan (Yasuji Toita,1989:223).

Tidak hanya itu, untuk membantu memperluas *kabuki* untuk membuat seni yang *entertainment* di hadapan masyarakat Jepang dan masyarakat asing. Pada tahun 1988 pertunjukan *kabuki* diadakan di enam negara di luar Jepang yaitu Australia, Kanada, Mesir, Meksiko, Republik

Korea, dan Amerika Serikat (Jepang Dewasa ini, 1989:147). Dan pada tahun 2016 pertunjukan *kabuki* diadakan di Las Vegas, Amerika Serikat. Maka dari itu, hal tersebut memperluas pertunjukan seni teater *kabuki* ke mancanegara dan menjadikan seni tradisional Jepang telah mendapatkan apresiasi oleh masyarakat di luar Jepang.

#### 4. Choukabuki

Seiring dengan berjalannya waktu selain kebudayaan tradisional, muncul beberapa kebudayaan modern Jepang yang juga berkembang dengan cepat di kalangan masyarakat Jepang, salah satunya adalah budaya populer. Budaya populer ini sangat cepat berkembang dan mudah diterima oleh masyarakat Jepang umumnya di kalangan generasi muda atau remaja di Jepang.

Keberadaan budaya tradisional di era modern saat ini memang kalah saing dengan *pop culture* khususnya di kalangan generasi muda di Jepang. Oleh karena itu, di era modern saat ini, mereka sadar akan terjadinya fenomena dimana kebudayaan tradisional akan

mengalami suatu pergeseran. Maka dari itu para budayawan khususnya dalam bidang seni teater tradisional Jepang *kabuki* ini mencoba membuat inovasi dimana diciptakannya kolaborasi budaya antara budaya tradisional yaitu *kabuki* dengan budaya populer saat ini yang banyak digandrungi oleh generasi muda di Jepang yaitu salah satu diva *vocaloid*, Hatsune Miku.

Dari kolaborasi antara budaya tradisional dengan budaya populer tersebut, terbentuklah *choukabuki*. *Choukabuki* merupakan pertunjukan teater yang tercipta dari hasil kolaborasi antara budaya tradisional Jepang yaitu *kabuki* yang menyuguhkan kolaborasi antara Shido Nakamura seorang artis *kabuki* kawakan Jepang, dengan salah satu diva *vocaloid* yaitu Hatsune Miku yang merupakan budaya populer yang saat ini paling terkenal di kalangan generasi muda di Jepang.

*Choukabuki* dihadirkan pada tahun 2016 sebagai bukti otentik dari kolaborasi antara salah satu budaya tradisional dengan budaya populer. Jika pada zaman dahulu penikmat *kabuki* adalah masyarakat luas, namun seiring dengan perkembangan

zaman, *kabuki* mulai ditinggalkan oleh generasi muda karena dianggap sebagai hiburan yang kuno.

Maka dari itu, tujuan dari diciptakannya *choukabuki* di zaman modern saat ini adalah untuk menarik kembali perhatian generasi muda. Selain itu, *choukabuki* diciptakan demi mempertahankan eksistensi dari budaya *kabuki* agar dapat terus diakui keberadaannya oleh masyarakat luas.

Jika dalam pertunjukan *kabuki* di zaman modern saat ini tidak berubah dengan pertunjukan *kabuki* di zama dahulu, namun lain halnya dengan *choukabuki*. Contohnya dalam pertunjukannya, *choukabuki* menggunakan panggung yang persis dipakai pada saat konser-konser *vocaloid*. Panggung yang lebih luas, dipasangnya *sound system* dalam jumlah yang banyak yang dipasangkan di sekitaran panggung dan kursi penonton, pencahayaan yang digarap menggunakan alat yang disebut *spot light*, yaitu semacam kotak besar berlensa yang berisi lampu ratusan *watt*, serta penataan musik pengiring yang dimainkan di balik panggung agar tidak terlihat penonton.



Dari segi pertunjukan pun berbeda, dalam segi pertunjukan *kabuki* di era modern tetap sama seperti halnya pertunjukan *kabuki* di zaman dahulu yang semua pemerannya adalah manusia. Namun beda halnya dengan pertunjukan *choukabuki*, dalam pertunjukannya para aktor yang terkait dalam pertunjukan *choukabuki* ini mereka disandingkan dengan Hatsune Miku yang merupakan salah satu diva *vocaloid*, yang dalam pertunjukannya pun ditunjukan atau disuguhkan secara hologram 4D.

Dalam hal musik pengiring pun di pertunjukan *kabuki* pada zaman modern saat ini sama dengan zaman dahulu. Di mana para pemain musiknya berada di *atoza* (di bagian belakang panggung). Namun beda halnya dengan *choukabuki*, semua musik pengiring yang sudah dijadikan kumpulan instrumen-instrumen yang sudah direkam dalam bentuk *mp4* dan segala halnya seperti *editing efect* dalam pertunjukan sudah diatur oleh operator yang berada di balik panggung. Tidak hanya itu, dalam pertunjukan *choukabuki* ini pun di akhir atau di puncak acaranya mereka

mempersembahkan salah satu *single* lagu *vocaloid*, Hatsune Miku.

Selain itu pertunjukan *choukabuki* ini juga dilengkapi oleh berbagai macam teknologi canggih, dengan dipasangnya kamera dalam jumlah besar di berbagai tempat di dalam arena pertunjukan, dan dengan algoritma pemrosesan gambar khusus, di mana para pemeran di atas panggung dapat dimunculkan di tempat lain secara *real time*. Untuk memastikan suara yang muncul dapat didengar bahkan oleh pengunjung yang lokasi tempat duduknya jauh dari *speaker*, dibuat sebuah sistem di mana 240 buah *speaker* dideretkan mengelilingi kursi para pengunjung, sepanjang 36 meter.

Di dalam pertunjukan *choukabuki* digunakannya Microsoft HoloLens dan sistem pengiriman konten *DAHLES (Dwango Advanced HoloLive Education System)*, membuat komentar-komentar yang muncul pada *live streaming* pertunjukan ini yang ditayangkan di situs Nico-Nico Video, dapat muncul secara *real-time* bersama dengan hologram di dalam pertunjukan. Tidak hanya itu, jika pada pertunjukan *kabuki* di era modern saat

ini kita harus datang secara langsung untuk menonton *kabuki* di gedung teater, maka beda halnya dengan *chokabuki* yang bisa ditonton secara *live streaming* yang ditayangkan di situs Nico-Nico Douga.

### **5. Perhatian Generasi Muda di Jepang Terhadap Choukabuki**

Kelompok remaja di Jepang saat ini suka menggunakan atau mengkonsumsi hal-hal yang membedakan diri mereka dengan kelompok lainnya. Selain itu, gaya hidup mereka memperkuat pandangan bahwa menggunakan atau mengkonsumsi hal-hal yang bersifat modern itu merupakan usaha untuk memperoleh status atau pandangan sosial. Salah satunya pandangan mereka terhadap budaya populer.

Oleh karena itu, budaya populer juga menjadi sebuah tantangan bagi Jepang untuk tetap menjaga dan melestarikan berbagai nilai-nilai maupun kebudayaan tradisionalnya yang sudah dimiliki sebelumnya. Namun dengan dimunculkannya *choukabuki* ini, eksistensi *kabuki* kembali dilirik oleh berbagai kalangan, dengan *chokabuki* berhasil mempertahankan eksistensi *kabuki* yang sudah memudar dan

membangkitkannya dengan cara berkolaborasi dengan *Hatsune Miku*. Agar bisa terus mempertahankan eksistensinya, maka suatu eksistensi harus membuka diri terhadap eksistensi-eksistensi lainnya. Dalam hal ini eksistensi *kabuki* membuka diri terhadap eksistensi dari *vocaloid* yang saat ini sedang digandrungi oleh generasi muda Jepang.

### **Simpulan**

Kabuki adalah seni teater tradisional Jepang yang dibuat dan dinikmati oleh rakyat pada zaman Edo. Pada zaman edo, kesenian *kabuki* dinikmati oleh kaum *chounin* sampai kaum *bushi*. Dalam perkembangannya, *kabuki* digolongkan menjadi *kabuki odori* (*kabuki* tarian) dan *kabuki geki* (*kabuki* sandiwara). Di zaman modern, seni teater *kabuki* menjadi seni teater yang *entertainment* dan *kabuki* sekarang sudah dianggap sebagai seni pertunjukan tradisional yang sesuai dengan kemajuan zaman. Bahkan setiap minggu dan bulan diadakan pementasan langsung seni teater *kabuki* yang ditayangkan di jaringan televisi NHK (*Nippon Housou Kyoukai*).

Di zaman modern saat ini muncul beberapa kebudayaan Jepang yang juga berkembang dengan cepat di kalangan masyarakat Jepang, kebudayaan tersebut disebut juga dengan budaya populer. Maka dari itu, *kabuki* berkolaborasi dengan *vocaloid* yang saat ini sedang digandrungi oleh generasi muda Jepang. Dari kolaborasi antara kedua budaya itu, pada tahun 2016 muncullah *choukabuki*. *Choukabuki* merupakan pertunjukan teater yang tercipta dari hasil kolaborasi antara budaya tradisional Jepang yaitu *kabuki* yang menyuguhkan kolaborasi antara aktor *kabuki* dengan salah satu diva

*vocaloid* yaitu Hatsune Miku yang dipertunjukan secara hologram 4D.

Dengan dilahirkan *choukabuki* ini berhasil mengangkat eksistensi dari budaya tradisional yaitu *kabuki* yang memang di era modern saat ini eksistensinya tidak di era modern. Sejak awal pun tujuan dari diciptakannya *choukabuki* di era modern saat ini adalah untuk menarik kembali perhatian generasi muda. Selain itu, *choukabuki* diusut demi mempertahankan eksistensi dari *kabuki* agar dapat terus diakui keberadaannya oleh masyarakat luas khususnya kalangan anak muda di Jepang di era modern.

### Daftar Pustaka

- 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Akasaka, Moto. 1989. *Jepang Dewasa Ini*. Jepang : International Society for Educational Information, Inc.
- Danandjaja, James. 1997. *Folklor Jepang*. Jakarta : PT Pustaka Utama Grafiti.
- Endraswara, Suwardi. 2006. *Metode, Teori, Teknik Penelitian Kebudayaan : Ideologi, Epistemiologi, dan Aplikasi*. Yogyakarta : Pustaka Widyatama.
- Japan Foundation. 2005. *Image Jepang ( Jepang di Mata Orang Indonesia )*. Jakarta : The Japan Foundation.
- Maran, Rafael Raga. 2000. *Manusia dan Kebudayaan dalam Perspektif Ilmu Budaya Dasar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Nakamura, Hajime. 1991. *Nihonjin No Shii Houhou ( Cara Berpikir Orang Jepang )*. Tokyo : Nakada Akira.
- Nogami, Kei. 2003. *Mikka de Wakaru Kabuki*, Tokyo: Daiyamondo Gurafikkusha.

Schrool, J.W. 1982. *Modernisasi : Pengantar Sosiologi Pembangunan Negara-negara Sedang Berkembang*. Jakarta : Gramedia.

Schrum. 2004. *The Psychology of entertainment: concepts & application*. Washington: Microsoft Press.

Tobing, Ekayani. 2006. *Keluarga Tradisional Jepang dalam Perspektif Sejarah dan Perubahan Sosial*. Depok : Iluni Kwj.

Wijaya, Putu. 2008. *Teater*. Jakarta : Lembaga Pendidikan Seni Nusantara.

Zainal, Abidin. 2007. *Analisis Eksistensial*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

### **Daftar Pustaka**

<http://www.kabuki-bito.jp>

<https://www.shochiku.co.jp>

<http://chokabuki.jp/#ticket>

<https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/tv/kabukikool/index.html>

<http://chokabuki.jp/vr/>

<http://www.fukuoka-now.com/en/kabuki-fukuokas-hakataza-theater/>

[http://chokaigi.jp/2018/booth/cho\\_kabuki.html/](http://chokaigi.jp/2018/booth/cho_kabuki.html/)