

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

妖怪 (*yōkai*) merupakan salah satu kelas dari makhluk supranatural di Jepang. Kata *yōkai* berasal dari kanji 妖 (*yō*) dan kanji 怪しい (*ayashii*) yang keduanya berarti sesuatu yang aneh atau gaib.

Pasangan Hiroko Yoda dan Matt Alt yang menulis buku *Yōkai Attack! The Japanese Monsters Survival Guide* dalam sebuah wawancara terkait buku mereka menyebutkan bahwa *yōkai* tidak dapat diterjemahkan menjadi *demons* atau setan yang memiliki arti yang cukup lekat dengan kepercayaan religius dalam agama¹. Matt menyatakan bahwa definisi akademis dari *yōkai* adalah “mahluk dari legenda Jepang”. Pasangan penulis ini mendeskripsikan *yōkai* sebagai “sesuatu yang muncul pada malam hari”.

Sistem kepercayaan Jepang bersifat polytheis, berbeda dengan kepercayaan monotheis. Menurut Hiroko, *yōkai* tidak memiliki sifat jahat. Konsep kebaikan dan kejahatan merupakan pengaruh besar dari kepercayaan monotheis, lain halnya dengan kepercayaan Jepang, yang mempercayai banyak *kami* (dewa), roh, dan mahluk-mahluk gaib.

Yōkai memiliki kaitan yang dalam dengan alam dan fenomena natural. Definisi *yōkai* sulit untuk dijelaskan, tapi itu adalah bagian dari pesona mereka. Meski demikian, ada perbedaan besar antara *yōkai* dan *kami* di Jepang.

¹ <http://manga.about.com/od/mangaeditorsinterviews/a/MattAltHirokoYoda.htm>

Beberapa *yōkai* disebutkan berbahaya, tapi banyak pula *yōkai* yang digambarkan lemah dan memiliki sifat tengil. Ada keluasan dalam sifat *yōkai*, sehingga mereka tidak bisa dilabeli baik atau jahat begitu saja. Beberapa *yōkai* sesungguhnya cukup ramah, dan sebetulnya diperlukan keberadaannya di sekitar manusia, contohnya *Zashiki Warashi*, *yōkai* berwujud anak-anak yang membawa keberuntungan ke dalam rumah.

Kappa adalah contoh *yōkai* yang paling menggambarkan sifat *yōkai* itu sendiri. *Kappa* berbentuk seperti manusia dengan kulit menyerupai kulit katak dan memiliki tempurung seperti kura-kura di punggung mereka. *Kappa* dipercaya tinggal dalam kolam dan sungai di seluruh Jepang. Sering diterjemahkan sebagai “roh air” atau “setan air”, *kappa* merupakan personifikasi dari konsep air. Kadang sangat membantu, kadang sangat berbahaya, seperti air itu sendiri. Kita tidak dapat hidup tanpa air, tapi jika tidak berhati-hati, kita bisa tenggelam dalam air.

Pencitraan *yōkai* dapat dilihat dalam karya yang lain seperti di dalam 浮世絵 (*ukiyo-e*)², 絵巻 (*emaki*)³ dan juga karya klasik Jepang. Karya yang paling terkenal adalah lukisan 百鬼夜行 (*Hyakki Yakō*), yang bila diterjemahkan memiliki arti “Parade Malam Seratus Kejadian”. Lukisan ini dibuat berdasarkan kisah dengan judul yang sama, dimana seorang pelukis Tosa Misunobu mendengar kisah seorang pendeta Buddha yang melihat parade malam seratus kejadian di kuil Shozenji, daerah Fushimi, dekat Kyoto.

Sejumlah cerita rakyat Jepang mencatat tentang keberadaan *yōkai*. *Yōkai* yang paling sering disebutkan keberadaannya adalah *oni* (jin/setan Jepang).

² Lukisan yang dibuat pada lempengan kayu

³ Gulungan cerita bergambar

Penampilannya cukup mengerikan dengan tubuh besar, memiliki tanduk runcing dan gigi yang tajam. Warna tubuh *oni* biasanya merah, biru, putih atau hitam. *Oni* sering digambarkan membawa gada besar berpaku-paku yang terbuat dari besi. Mereka dikenal sebagai para penjaga neraka dalam kepercayaan Buddha.

Dalam cerita *Momotarō*, *oni* digambarkan tinggal di sebuah pulau yang disebut Pulau *Oni*. Mereka seringkali menculik orang atau menjarah persediaan makanan dari desa yang terletak di dekat pulau tersebut. Oleh keberanian seorang anak laki-laki bernama *Momotarō*, *oni-oni* di pulau itu dapat dikalahkan. Kisah yang kurang lebih sama tentang anak laki-laki yang mengalahkan *oni* juga digambarkan dalam cerita *Kintarō* dan *Issun-boshi*.

Cerita yang lain menggambarkan sosok *yōkai* adalah *the Magic Raincoat*. Kisah ini menuturkan tentang *Karasu tengu*. *Karasu tengu* digambarkan memiliki paruh seperti gagak dan memiliki sepasang sayap elang di punggungnya. *Karasu tengu* ini ditipu seorang manusia bernama *Hikoichi* yang menginginkan jubah ajaib miliknya.

Kini, cerita *yōkai* terealisasi tidak hanya berupa cerpen atau novel saja, tapi sesuai dengan berkembangnya kebudayaan, lahir karya-karya bertema *yōkai* dalam bentuk film, drama atau *anime*. Lewat *anime* inilah, Jepang dapat menyebarkan berbagai mitos dan legenda mengenai *yōkai* dengan cara yang menarik dan imajinatif. Berikut adalah kutipan artikel dari Kompasiana berjudul *Hegemoni Budaya Jepang Melalui Anime dan Manga*.

Sejak Perang Dunia ke-2, Jepang telah membangun kembali negaranya dan berkembang pesat menjadi salah satu negara yang maju di dunia baik secara ekonomi maupun teknologi. Produk-produk teknologi Jepang seperti mobil,

motor, alat-alat industri menyebar ke seluruh dunia diwakili oleh perusahaan seperti Honda dan Toyota. Perkembangan ini menyebabkan hampir semua segi kehidupan kita telah dipengaruhi oleh Jepang dan salah satu segi yang terpengaruh oleh Jepang adalah segi budaya.

Jepang telah menyebarkan pengaruh budayanya ke seluruh dunia terutama melalui produk-produk budaya populer. *Anime* (kartun Jepang) dan *manga* (komik Jepang) merupakan contoh dari produk budaya populer yang dipakai Jepang untuk menyebarkan budayanya.

(Mardhana Ksatria, 2011, paragraf 1 dan 2)

Anime adalah salah satu media Jepang yang dipakai untuk memvisualisasikan nilai-nilai dan budaya Jepang, agar dapat diterima lebih luas. Karya-karya klasik mengenai *yōkai* kembali diangkat secara lebih imajinatif dengan media *anime*. Lewat *anime-anime* bertema *yōkai* inilah imaji *yōkai* tidak hilang, bahkan berkembang. Sejak pertama kali divisualisasikan melalui *emaki*, *ukiyo-e* dan karya-karya sastra klasik Jepang, hingga kini *yōkai* masih ada dalam kepercayaan masyarakat Jepang.

Seiring berkembangnya pemikiran orang Jepang mengenai *yōkai* inilah, lahir berbagai *anime* yang mengangkat imaji *yōkai*. *Anime* pertama dengan tema *yōkai* adalah *Gegege no Kitaro*.

Gegege no Kitaro adalah manga karya Mizuki Shigeru yang paling sukses. Sejak tahun 1960, *Gegege no Kitaro* sudah beberapa kali diadaptasi menjadi *anime* atau film layar lebar. *Gegege no Kitaro* menggambarkan dunia indah yang didiami *yōkai*, siluman-siluman dengan kekuatan supranatural yang ada dalam cerita tradisional Jepang, dari mulai *Ittan-momen*⁴ sampai *Neko Musume*⁵.

⁴ *Yōkai* berbentuk kain panjang yang dapat terbang.

⁵ *Yōkai* yang tubuhnya merupakan perpaduan perempuan dan kucing.

Tokoh utama serial ini, Kitaro si Mata Satu, yang setengah manusia dan setengah *yōkai* tinggal di hutan Gegege dengan *yōkai* teman-temannya dan ayahnya *Medama* atau si Bola Mata. Dunia Kitaro menggambarkan suatu dunia dimana manusia dan *yōkai* bisa saling berinteraksi, tetapi tidak begitu menghargai keberadaan yang satu dengan yang lainnya. Kitaro mendedikasikan waktunya untuk menjaga kedamaian antara manusia dan *yōkai*.

Sebagai serial *yōkai* pertama yang diterbitkan di negara Jepang, pencitraan *yōkai* dalam serial animasi *Gegege no Kitaro* merupakan dasar dari semua pencitraan *yōkai* dalam serial animasi yang lainnya. *Anime Gegege no Kitaro* berusaha menampilkan berbagai *yōkai* dengan wujud dan perilakunya, yang tidak lepas dari kebudayaan masyarakat Jepang itu sendiri.

Perkembangan serial *anime* yang memasukkan tokoh-tokoh *yōkai* di dalamnya sangatlah pesat. *Anime Inu Yasha* menceritakan tentang manusia separuh *yōkai* bernama Inu Yasha yang bertualang mencari pecahan permata suci di dalam dunia yang penuh dengan macam-macam *yōkai* mulai dari *bakeneko*⁶ sampai *noppera-bo*⁷. *Anime Kekkaishi* menggambarkan dua buah klan yang saling bersaing dalam menumpas macam-macam *yōkai*, dimana kedua tokoh utamanya memiliki asisten berupa *kitsune*⁸. Kemudian ada *anime Mononoke* yang menggambarkan seorang tukang obat yang menemui banyak *yōkai* dalam pengembaraannya. Selain itu, ada juga beberapa *anime* yang sebenarnya tidak mengusung *yōkai* sebagai subjek utama ceritanya, tapi memuat beberapa tokoh

⁶ Jejian kucing.

⁷ *Yōkai* berwujud manusia tapi tidak memiliki wajah.

⁸ Jejian rubah.

yōkai. Contohnya adalah *anime Jigoku-shojō*, yang memasukkan *wanyūdō*⁹ dan *hone-onna*¹⁰ sebagai tokoh pendukung karakter utama. *Anime xxxHolic* juga memasukkan beberapa karakter *yōkai* dalam beberapa ceritanya, antara lain *kudakitsune*¹¹, *Karasu Tengu* dan *zashiki-warashi*.

Diantara *anime-anime* baru yang menyertakan tokoh *yōkai* di dalamnya, ada sebuah *anime* yang mengusung tema dunia *yōkai* yang serupa dengan *Gegege no Kitaro*, yaitu *anime* *ぬらりひよんの孫* (*Nurarihyon no Mago*).

Nurarihyon no mago atau *Grandchild of Nurarihyon* (Cucu Nurarihyon) adalah serial manga yang dibuat oleh Shiibashi Hiroshi pada tahun 2007. Tokoh utamanya, Nura Rikuo, adalah seorang manusia seperempat *yōkai*. Rikuo hidup di kediaman klan Nura yang bertempat di kota Ukiyoe. Ia tinggal bersama kakeknya, Nurarihyon, dan ibunya, Nura Wakana, serta para *yōkai* yang mengabdikan kepada klan Nura. Klan ini berusaha menjaga hubungan antara dunia *yōkai* dan manusia agar dapat hidup berdampingan dengan damai.

Dalam karya tulis ini, penulis akan meneliti imaji *yōkai* dalam serial *anime Nurarihyon no Mago*. *Yōkai* adalah salah satu buah pemikiran orang Jepang yang diwariskan secara turun-temurun melalui cerita rakyat, mitos, dan legenda. Karena itu, penelitian mengenai pemikiran orang Jepang masa kini terhadap imaji *yōkai*, dapat dilakukan. Imaji *yōkai* yang divisualisasikan melalui *anime* didasarkan pada karya-karya klasik serta berbagai penelitian mengenai *yōkai* dari abad-abad sebelumnya. Dengan demikian, *anime* merupakan salah satu produk

⁹ *Yōkai* berbentuk roda yang memiliki wajah seperti wajah manusia.

¹⁰ *Hone-onna* berarti “wanita tulang”, *yōkai* berwujud wanita yang suka menakut-nakuti manusia dengan menunjukkan tulang belulang di tubuhnya.

¹¹ *Kitsune* yang tinggal di dalam pipa.

modern yang menggambarkan pemikiran orang Jepang itu sendiri. *Nurarihyon no Mago* yang dibuat pada tahun 2010 merupakan *anime* terbaru yang paling mewakili pencitraan dunia *yōkai* pada masa kini.

1.2 Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan dibatasi pada bagaimana pemikiran orang Jepang mengenai *yōkai*. Pemikiran tersebut akan ditinjau melalui pencitraan tokoh-tokoh *yōkai* berdasarkan gambaran fisik, perilaku serta peranan *yōkai* sebagaimana diceritakan dalam *anime Nurarihyon no Mago*.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, penulis ingin memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai pencitraan *yōkai* bagi orang Jepang dengan penggambaran fisik, perilaku serta peranan *yōkai* dalam *anime Nurarihyon no Mago*.

1.4 Pendekatan dan Metode Penelitian

Dalam menyusun penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif. Metode deskriptif adalah metode penelitian untuk meneliti status suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, suatu peristiwa atau status sekelompok manusia. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan secara sistematis dan akurat mengenai fakta, sifat dan hubungan antar fenomena yang diteliti.

Menurut Whitney (1960), metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Metode deskriptif menyelidiki kedudukan fenomena atau faktor dan melihat hubungan antara satu faktor dengan faktor yang lain.

Metode deskriptif adalah metode penelitian untuk menggambarkan sebuah situasi atau kejadian, sehingga penelitian menggunakan metode ini dapat dilakukan hanya dengan pengumpulan data saja.

Dalam melaksanakan penelitian deskriptif, cara-cara yang secara umum sering diikuti adalah sebagai berikut:

1. Memilih serta merumuskan apa yang menjadi kegunaan dari sebuah masalah serta menyelidikinya dengan sumber yang ada.
2. Menentukan tujuan pengerjaan penelitian yang konsisten dengan rumusan dan definisi dari masalah.
3. Memberikan pembatasan atau limitasi dari area dimana penelitian deskriptif tersebut akan dilaksanakan.
4. Menelusuri sumber-sumber kepustakaan yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti.¹²

Melalui metode deskriptif, penulis berusaha untuk mengkaji karya fiksi. Pengkajian terhadap karya fiksi berarti melakukan penyelidikan atau penelaahan terhadap karya fiksi tersebut.

Penulis akan menganalisis citra *yōkai* dalam serial animasi. Citra atau imaji merupakan penggambaran persepsi estetis indrawi; sedangkan metaphora merupakan perlambangan dunia satu dengan membuat analogi dengan dunia lain.

¹² Moh. Nazir, Phd. 2009. *Metode Penelitian*. Bogor: Penerbit Ghalia, hlm. 58-59

Karya sastra menampilkan citra dan metaphora. Simbol dalam pengertian sastra merupakan penerjemahan pemikiran abstrak menjadi istilah yang ilustratif. Apabila citra tampil berkelanjutan dan menjadi bagian dari sistem simbol, citra akan menjadi mitos.¹³

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan teori mitos menurut Roland Barthes. Teori mitos ini dapat digunakan untuk menganalisis mitos masa kini yang masih ada dan hidup di masyarakat. Menurut James Danandjaja, hal-hal gaib masih dipercaya oleh masyarakat Jepang karena mereka dapat menerima hal tersebut sebagai sesuatu yang logis¹⁴. Masih ada orang Jepang yang mengatakan pernah bertemu dengan *yōkai*, hingga keberadaan *yōkai* diyakini oleh penduduk setempat. Kita dapat menyimpulkan bahwa peristiwa gaib tersebut merupakan fakta bagi masyarakat Jepang.

Kata mitos berasal dari bahasa Yunani *muthos*, yang secara harfiah diartikan sebagai cerita atau sesuatu yang dikatakan seseorang. Dalam pengertian yang lebih luas bisa berarti suatu pernyataan, sebuah cerita, ataupun alur suatu drama. Kata *mythology* dalam kamus bahasa Inggris menunjuk pengertian, baik sebagai studi atas mitos atau isi mitos, maupun bagian tertentu dari sebuah mitos.¹⁵

Barthes (2006: 232-233) mendefinisikan mitos berdasarkan gagasan bahasa yang bertanggung jawab. Menurutnya, mitos adalah sebuah cara pemaknaan yang dalam bahasa Barthes disebutnya tipe wicara. Mitos merupakan pegangan atas tanda-tanda yang hadir dan menciptakan fungsinya sebagai penanda pada

¹³ Prof. Dr. H. Noeng Muhadjir, 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Ed. 4, Yogyakarta: Penerbit Rake Sarasin, hlm. 312

¹⁴ James Danandjaja, 1997. *Folklor Jepang*, hlm 79, 131

¹⁵ Mariasusai Dhavamony, 1995. *Fenomenologi Agama*. Yogyakarta: Kanisius, hlm 147.

tingkatan yang lain. Bagi Barthes, mitos bermain pada wilayah pertandaan tingkat kedua atau pada tingkat konotasi bahasa. Konotasi baginya mendenotasikan sesuatu hal yang dia nyatakan sebagai mitos, dan mitos ini mempunyai konotasi terhadap ideologi tertentu.¹⁶

Realitas mitos diterangkan secara berbeda oleh banyak pengarang buku-buku studi mengenai mitos. Menurut Malinowski, mitos bukanlah semata-mata cerita yang dikisahkan, tetapi juga merupakan kenyataan yang dihayati. Dan bagi Carl Jung, mitos tidaklah direka-reka melainkan dihayati. Baginya, mitos bukanlah penunjuk untuk atau perjanjian dalam institusi sosial dan kultural, melainkan kenyataan psikologis. Mitos-mitos itu nyata, sejauh mereka menghadirkan kembali pola-pola yang diwariskan pada setiap manusia. Sementara menurut Mircea Eliade, mitos hanya berbicara mengenai suatu kenyataan kudus, suatu kebenaran yang pasti dan absolut, tidak dapat diganggu gugat.¹⁷

Penulis akan meneliti mitos *yōkai* dalam *anime Nurarihyon no Mago* yang merupakan karya fiksi. Karya fiksi merupakan totalitas yang dibangun dari sejumlah unsur seperti penokohan, pelataran, sudut pandang dan lain-lain, dan setiap unsur akan saling berhubungan menjadi sebuah karya yang bermakna. Kegiatan analisis karya fiksi mencoba menerangkan apa peranan masing-masing unsur, bagaimana kaitan antara unsur yang satu dengan yang lain, mengapa unsur-unsur demikian tepat atau tidak tepat, apa yang sebenarnya ingin diungkapkan karya fiksi tersebut, dan sebagainya.

¹⁶ Dr. M. Rafiek, M.Pd, 2010. *Teori Sastra, Kajian Teori dan Praktik*. Bandung: PT Refika Aditama, hlm 104-105

¹⁷ Mariasusai Dhavamony, 1995. *Fenomenologi Agama*. Yogyakarta: Kanisius, hlm 152

Usaha pemahaman terhadap karya fiksi, menurut pandangan kelompok yang tak setuju dengan kerja analisis, haruslah dilakukan langsung secara apa adanya tanpa memisahkan unsur-unsur pembangun fiksi. Namun kajian fiksi sendiri bukanlah merupakan tujuan, melainkan sekedar sarana untuk memahami karya sebagai satu kesatuan yang padu serta bermakna, bukan sekedar bagian per bagian yang dianggap sebagai suatu percincangan karya fiksi.

Meski *Nurarihyon no Mago* bukan satu-satunya *anime* yang mengangkat tema *yōkai*, penulis telah mengenal dengan pasti jalan cerita serta karakter-karakter dalam *anime Nurarihyon no Mago*. Dengan melakukan penggalian terhadap imaji karakter-karakter *yōkai* dalam *anime Nurarihyon no Mago*, akan ditemukan kesesuaian imaji *yōkai* dengan yang ada dalam mitos. Selain itu, penulis memilih *anime* sebagai objek penelitian karena penyajian mitos lewat *anime* memiliki pengemasan yang menarik serta mudah untuk dimengerti. Dengan demikian, imaji *yōkai* dapat diketahui dengan jelas.

Untuk mendapatkan informasi, penulis akan mengumpulkan data dari sumber-sumber berupa majalah, artikel, situs internet dan film yang memiliki relevansi dengan pokok penelitian.

1.5 Organisasi Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini akan disusun dalam empat Bab dengan sub-bab untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai objek yang akan diteliti.

Bab I, yang merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang dari penelitian dan alasan pemilihan *anime Nurarihyon no Mago*, pembatasan masalah

yang membatasi ruang lingkup penelitian yang hanya membahas mengenai *yōkai* dalam *anime Nurarihyon no Mago*. Selain itu ditetapkan pula tujuan penelitian yang merupakan tujuan penulisan penelitian, metode penelitian yang merujuk kepada metode apa yang penulis gunakan dalam menganalisis sumber dan memperoleh data, teori yang digunakan dalam penelitian ini serta organisasi penulisan yang menjelaskan apa saja yang akan dibahas dalam penelitian ini.

Bab II menjabarkan kajian teori yang akan digunakan dalam penulisan penelitian, yaitu pengertian *yōkai*, mitos *yōkai* dan jenis-jenis *yōkai*.

Bab III membahas analisis *yōkai* dalam *anime Nurarihyon no Mago*. Penulis akan membahas perbandingan penampilan fisik dan karakter *yōkai* sebagaimana digambarkan dalam *anime Nurarihyon no Mago*. Bab ini terbagi dalam empat Sub-bab yaitu Chōshizen, Yūrei, Kaijū dan Henge dalam *anime Nurarihyon no Mago*.

Bab IV berisi kesimpulan yang diperoleh dari seluruh penelitian.