

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di suatu negara pasti memiliki berbagai jenis budaya, cerita rakyat, dan mitos yang unik, keanekaragaman kisah tersebut berpadu dan menjadikan suatu bangsa memiliki identitas tersendiri. Budaya akan terus hidup dan berkembang secara turun-temurun melalui warisan dari generasi ke generasi. Pada zaman dahulu, kemampuan menulis hanya dimiliki oleh kalangan bangsawan, sehingga cerita-cerita tradisional lebih sering disampaikan secara lisan. Tradisi lisan ini memungkinkan nilai-nilai budaya untuk terus diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya. (Hasanah & Andari, 2020)

Mitos merupakan cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun dalam suatu kebudayaan untuk menjelaskan fenomena alam, keberadaan manusia, serta nilai-nilai budaya dan kepercayaan suatu masyarakat. Mitos sering kali melibatkan unsur supranatural, dewa-dewa, atau makhluk halus, biasanya dianggap sakral atau memiliki makna simbolis yang mendalam dan sering kali dianggap benar-benar terjadi. Makhluk halus merupakan entitas yang tidak dapat dideteksi secara langsung oleh panca indra manusia, sehingga keberadaannya sering dianggap berada di luar realitas fisik. Istilah ini berasal dari bahasa Arab, di mana "makhluk" berarti "sesuatu yang diciptakan" dan "ghaib" atau "tidak terlihat". Dalam berbagai kepercayaan dan budaya, makhluk halus diyakini eksis di dimensi lain atau dalam bentuk energi yang tidak dapat dilihat secara kasatmata.

Beberapa tradisi menyebut mereka sebagai roh, jin, arwah leluhur, atau entitas supranatural lainnya yang diyakini dapat berinteraksi dengan manusia dalam situasi tertentu. Keberadaan mereka sering dikaitkan dengan fenomena supranatural, seperti kemunculan sosok misterius, suara aneh, atau kejadian yang sulit dijelaskan secara rasional. Hal ini tercermin dalam berbagai kisah yang berkembang dari generasi ke generasi, baik yang berasal dari kepercayaan Shinto, Buddhisme,

maupun cerita rakyat Jepang yang masih diyakini hingga saat ini. Jepang memang dikenal dengan tradisi kebudayaannya yang melekat, sehingga tidak heran Jepang memiliki banyak sejarah hingga mitos, salah satu cerita rakyat mitos Jepang yaitu *youkai*. *youkai* merupakan makhluk mitologi Jepang. *Youkai* (妖怪) berasal dari kanji “妖” (*You*) yang berarti “menarik, mempesona” dan kanji “怪” (*Kai*) yang berarti “gaib, aneh, hantu” yang diartikan menjadi *youkai* yang merupakan makhluk halus yang menarik. Menurut Alt dan Yoda 2018:1 (dalam Alanita, E.S.O 2018) *youkai* merupakan:

“Youkai are Japan's traditional creepy crawlies. Almost always encountered in the dark of night, they were once feared throughout the land. But they're more than just myth, more provocative than pop culture references to youkai abound in Japanese idioms, and nearly every Japanese person has at least a passing knowledge of the most famous of these captivating creatures from times of old”.

Terjemahan:

Youkai adalah penjelajahan menyeramkan tradisional Jepang. Hampir selalu ditemui di kegelapan malam, mereka pernah ditakuti di seluruh negeri. Tapi mereka lebih dari sekadar mitos, lebih provokatif daripada referensi budaya pop ke *youkai* yang berlimpah dalam idiom Jepang, dan hampir setiap orang Jepang memiliki setidaknya pengetahuan tentang makhluk paling menawan dari masa lalu.

Youkai merupakan makhluk supranatural dalam budaya Jepang yang dipercaya dapat muncul di berbagai tempat di seluruh negeri. Tidak seperti hantu dalam kepercayaan masyarakat Indonesia yang umumnya menampakkan diri saat malam hari dan jarang terlihat di siang hari, *youkai* justru memiliki sifat yang unik. Mereka tidak terikat oleh waktu tertentu dan dapat berkeliaran serta menampakkan diri kapan saja, baik siang maupun malam. Selain hanya menampakkan wujudnya, *youkai* juga sering kali berinteraksi dengan manusia, terutama dengan cara mengganggu atau menjahili mereka. Keberadaan *youkai* yang tidak terbatas oleh waktu ini mencerminkan bagaimana kepercayaan masyarakat Jepang terhadap dunia gaib berbeda dengan kepercayaan di Indonesia, di mana makhluk halus lebih sering dikaitkan dengan suasana malam yang dianggap lebih misterius dan menyeramkan. Menurut (Yoda and Alt, 2013:10)

The yokai in this survival guide are mythical, supernatural creatures that have populated generations of Japanese fairy tales and folk stories.

Terjemahan:

Yokai dalam panduan bertahan hidup ini adalah makhluk mitos, makhluk supranatural yang telah menghuni beberapa generasi dongeng dan cerita rakyat Jepang.

Berdasarkan maksud dari kutipan di atas, dalam panduan bertahan hidup ini, *yokai* dijelaskan sebagai makhluk mitologis yang berasal dari cerita rakyat Jepang. *Youkai* merupakan makhluk supranatural yang telah muncul dalam berbagai legenda, dongeng, dan kisah turun-temurun selama berabad-abad. Keberadaan *yokai* tidak hanya dipandang sebagai mitos, tetapi juga bagian dari budaya dan kepercayaan masyarakat Jepang, yang menggambarkan hubungan antara manusia dengan alam, roh, serta dunia gaib yang tak kasat mata. Kepercayaan roh dan makhluk gaib telah ditemukan sejak periode Jomon (14.000-300 SM), terlihat dari penemuan artefak *dogu* (patung tanah liat) yang digunakan masyarakat Jomon untuk melakukan ritual-ritual seperti spiritual. (Gillam dkk, 2010)

kemudian mulai penyebaran dan visualisasi *yokai* pada periode feodal abad ke-13-abad 17, cerita rakyat tentang *yokai* pada periode ini semakin populer di kalangan masyarakat umum. Di zaman Kamakura (1185–1333 M) kisah tentang samurai dan pertempuran dengan makhluk gaib semakin banyak, lalu pada zaman Muromachi (1336-1573 M) teater klasik Jepang mulai menceritakan tentang makhluk gaib seperti *Oni*, *Tengu*, dan *Yurei* (hantu), pada zaman Edo (1603–1868) cerita tentang *yokai* menjadi bagian dari budaya populer dan mulai didokumentasikan, seorang seniman bernama Toriyama Sekien dari abad 18 menciptakan ilustrasi makhluk-makhluk gaib dalam seri buku *Gazu Hyakki Yagyo* (1776), yang membantu mengklasifikasikan berbagai jenis *yokai*. (Foster, 2015)

kemudian pada saat Jepang mengalami modernisasi di zaman meiji-showa awal (1868–1945), kepercayaan tentang *yokai* mulai menurun tetapi makhluk-makhluk gaib tetap populer dalam sastra dan budaya, *yokai* mulai muncul dalam sastra anak-anak dan ilustrasi dalam *anime*, seperti karya Shigeru Mizuki, pencipta *GeGeGe no Kitaro*, yang kemudian menjadi ikon budaya populer. Di era modern

(1945-sekarang) cerita *youkai* mulai berkembang dan banyak digunakan dalam media populer seperti *manga*, *anime*, dan *film*, salah satu *anime* yang mengangkat cerita *youkai* yaitu *GeGeGe no Kitaro* (1960) yang membantu memperkenalkan *youkai* kepada generasi muda, dan salah satu film yang mengangkat tentang *youkai* yaitu *Karakasa* (2023) karya Yamamoto Kenji.

Konsep *youkai* yang berasal dari kepercayaan animisme kuno di Jepang, telah mengalami perubahan besar dari masa ke masa, berkembang dari cerita rakyat dan legenda lisan menjadi bagian penting dari budaya populer modern. Sejak abad ke-8, ketika catatan pertama tentang *youkai* muncul dalam teks-teks kuno seperti *Kojiki* dan *Nihon Shoki*, makhluk-makhluk ini telah mengambil berbagai bentuk dan peran, mencerminkan perubahan dalam masyarakat, budaya, dan kepercayaan orang Jepang. Pada era Heian (794-1185), *youkai* sering dihubungkan dengan fenomena alam yang tidak bisa dijelaskan, sementara pada periode Edo (1603-1868), mereka menjadi populer dalam teater kuno Jepang dan sastra, seperti dalam karya Toriyama Sekien yang menggambarkan berbagai jenis *youkai* dalam bukunya. Pada abad ke-20 dan ke-21, *youkai* telah berubah menjadi simbol budaya yang dikenal di seluruh dunia, berkat media modern seperti anime, manga, film, dan video game. Karakter *youkai* yang dulu mungkin dianggap sebagai roh jahat atau penjaga alam, sekarang sering ditampilkan dengan cara yang lebih manusiawi, lucu, atau bahkan heroik, seperti dalam serial *GeGeGe no Kitaro* karya Shigeru Mizuki atau *Inuyasha* karya Rumiko Takahashi.

Meskipun cara mereka digambarkan telah berubah sesuai dengan zaman, inti dari *youkai* sebagai simbol misteri, ketakutan, dan keajaiban tetap ada, menunjukkan kekayaan imajinasi dan spiritualitas Jepang. Perubahan *youkai* dari makhluk mitologis menjadi bagian dari budaya populer tidak hanya menunjukkan kemampuan konsep ini untuk beradaptasi dengan zaman, tetapi juga menegaskan posisinya sebagai elemen penting dalam identitas budaya Jepang. *youkai* terus menjadi penghubung antara masa lalu dan masa kini, menyatukan generasi melalui cerita yang abadi. Di dunia yang semakin global, *youkai* juga menjadi cara untuk memperkenalkan nilai-nilai dan keindahan budaya Jepang kepada orang-orang di

seluruh dunia, sambil tetap mempertahankan akar tradisional mereka. Dengan demikian, *youkai* bukan hanya makhluk fantasi, tetapi juga cerminan dari kekayaan dan ketahanan budaya Jepang. (Kazuhiko. K dalam Davisson. Z 2024:8) mengatakan:

"Countless variety of Yokai have been born, countless Yokai stories told and art created. Not because they are something we fear, but because playing with the mysterious brings us great pleasure."

Terjemahan:

“Tak terhitung banyaknya jenis Yokai yang telah lahir, tak terhitung banyaknya kisah Yokai yang diceritakan dan seni yang diciptakan. Bukan karena mereka adalah sesuatu yang kita takuti, tetapi karena bermain dengan hal yang misterius memberi kita kesenangan yang luar biasa.”

Youkai dapat ditemukan di berbagai penjuru Jepang dengan beragam wujud dan karakter yang unik. Setiap *youkai* memiliki ciri khas tersendiri, mulai dari penampilan fisik hingga sifat dan perilaku mereka terhadap manusia. Beberapa *youkai* dikenal sebagai makhluk nakal yang senang menjaili manusia, sementara yang lain justru memiliki sifat yang lebih jahat dan menakutkan. Tetapi tidak semua *youkai* bersifat mengganggu atau berbahaya ada pula yang netral, bahkan beberapa di antaranya dipercaya dapat membawa keberuntungan bagi manusia. Keberagaman karakter *youkai* ini menunjukkan betapa luasnya pengaruh mitologi dan kepercayaan masyarakat Jepang terhadap makhluk supranatural, yang bukan hanya dianggap sebagai ancaman, tetapi juga sebagai entitas yang dapat memberikan dampak positif dalam kehidupan sehari-hari.

Bentuk dan wujud *youkai* berbagai macam ada yang berbentuk hewan seperti *kitsune* sejenis seekor rubah yang cerdas mampu berubah wujud menjadi manusia untuk menipu orang atau bertindak sebagai penjaga dan mempunyai sembilan ekor atau *kyuubi*, *kappa* sejenis seekor kura-kura digambarkan sebagai makhluk bersisik, hijau, seukuran anak kecil dengan cangkang seperti kura-kura, tangan/kaki berselaput, dan "piring" (*sara*) di kepalanya yang berisi air yang memberinya kekuatan dan ia bisa menjadi jahat dengan menenggelamkan manusia/hewan tapi juga sopan dan suka membantu jika dihormati dan *tanuki* sejenis seekor rakun yang memiliki sifat periang dan jahil kepada manusia, *youkai*

dengan jenis *yuurei* atau roh pendendam *Goryou* sejenis hantu pendendam yang mengejar orang-orang yang menganiaya mereka selama hidup mereka, dan mendatangkan malapetaka pada mereka, *ubume* yang digambarkan sebagai hantu wanita yang menggendong bayi, dan ia akan memberikan bayinya kepada pejalan kaki dan kemudian menghilang, *Onryo* memberikan kutukan yang mengerikan pada orang atau tempat yang mereka hantui kutukan ini dapat ditularkan kepada orang lain seperti penyakit menular, menciptakan lingkaran kematian dan kehancuran yang jauh lebih dahsyat daripada hantu biasa dan *youkai* yang berbentuk benda mati seperti *chōchin obake* merupakan hantu lentera kertas tradisional yang bermata satu atau dua, ia hanya jahil dan menakut-nakuti manusia saja, *Furuutsubo* merupakan tempat anak panah tua kesayangan para pemanah yang gugur dan meninggal dengan cara yang sangat tragis, *karakasa* yang merupakan hantu payung dengan memiliki sifat jahil.

Karakasa, atau *Karakasa-Obake* (からかさおばけ) merupakan hantu Jepang yang dikenal sebagai “hantu payung”, *karakasa* sejenis *youkai* berasal dari payung tua yang telah ditinggalkan dan berusia 100 tahun berubah menjadi *youkai*. Dalam cerita rakyat Jepang wujud *karakasa* merupakan payung kertas yang berubah wujud mempunyai 1 mata, 2 tangan, lidah menjulur panjang, dan 1 kaki seperti tangkai payung. Dalam beberapa cerita rakyat, *Karakasa* sering terlihat pada malam hari ketika hujan, jika seseorang melihat atau membuka payung akan merasa terperangkap, meskipun terlihat menakutkan tetapi *karakasa* tidak berbahaya, memiliki sifat jahil dan sering kali hanya ingin mencari teman karena merasa kesepian. *Karakasa* mulai dikenal pada zaman Edo (1603-1868) dan terus berkembang dalam budaya populer Jepang, *karakasa* sering muncul dalam *anime*, *manga*, dan *film* yang menggambarkan sebagai karakter lucu dan terkadang sedikit menyeramkan. Tetapi, adanya perbedaan representasi karakterisasi *Karakasa Obake* dalam *film* “*Karakasa*” (2023) karya Yamamoto Kenji.

Perubahan penggambaran *youkai* dalam *film* menunjukkan adanya pergeseran makna dari mitologi tradisional ke interpretasi baru yang lebih menyeramkan dalam film horor. Salah satu contoh yang menarik adalah perubahan

karakter *Karakasa Obake* dalam film *Karakasa* (2023), yang menggambarkan sosok ini bukan lagi sebagai *youkai* yang lucu dan nakal, melainkan sebagai entitas menyeramkan dan berbahaya. Film “*Karakasa* (2023)” menceritakan Ayaka seorang wanita yang tinggal bersama dengan kedua temannya Kyoko dan Nanami.

Suatu hari, saat menunggu pacarnya di tengah hujan Ayaka menemukan sebuah payung yang dibuang. Tetapi setelah ia mengambil payung tersebut, Ayaka tiba-tiba menghilang. Payung itu ternyata menjadi senjata pembunuhan keluarga di Yamagishi pada tahun 2000. Penyebab terjadinya pembunuhan, ibu lansia yang bernama Kazuko pindah bersama dengan putri pertamanya yang baru cerai yang bernama Masumi, seorang putranya bernama Yoshito dan putri bungsu bernama Kirari.

Masumi mengalami depresi lelah dengan kehidupan dan perceraianya. Kazuko dan Masumi sering bertengkar mengenai tingkah laku Masumi yang setiap hari meminum alkohol dan berteriak pada malam hari. Kemudian, Yoshito mengasingkan diri dan Kirari berhenti sekolah. Setelah beberapa hari, pertengkaran dari Kazuko tak terdengar lagi, menurut tetangganya mengira Masumi dan anak-anaknya pindah dan ternyata tidak. Lalu, Masumi membunuh Kazuko, Yoshito, dan Kirari memakai payung dengan cara menusuk matanya, kasus pembunuhan ini terungkap ketika guru Kirari berkunjung ke rumah tersebut. Saat itu, wanita berpakaian serba hitam sering terlihat membawa payung meski tidak hujan.

Dalam film “*Karakasa* (2023)”, *Karakasa* digambarkan menyeramkan sebagai payung pembunuh yang menakutkan dan berbahaya, berbeda dengan cerita rakyat Jepang yang digambarkan lucu dan nakal. Film ini lebih menekankan elemen horor, dalam film ini karakter *Karakasa* bukan hanya sekedar makhluk aneh, tetapi menjadi simbol dari ancaman bahkan dideskripsi filmnya menyebutkan “payung ini tidak boleh dibuka” yang menunjukkan adanya bahaya besar dengan keberadaannya. *Karakasa* berperan menjadi antagonis mengubah persepsi penonton terhadap *youkai* ini dari sesuatu yang lucu menjadi sesuatu yang menakutkan dan mematikan.

Perbedaan utama antara *Karakasa-Obake* dalam cerita rakyat dan *film* seperti "*Karakasa (2023)*" terletak pada sifat dan tujuannya. Dalam cerita rakyat, *Karakasa-Obake* digambarkan sebagai makhluk lucu dan tidak berbahaya, sering muncul sebagai sosok jahil dengan satu mata besar dan kaki dari pegangan payung. Tetapi dalam *film*, karakter ini berubah menjadi sosok horor yang menyeramkan dan mematikan. Hal ini mencerminkan bagaimana media modern sering kali mengadaptasi elemen tradisional untuk menciptakan interpretasi baru yang sesuai dengan genre horor.

Adanya perubahan penggambaran *Karakasa* dalam *film* "*Karakasa 2023*" karya Yamamoto Kenji, maka hal ini membuat menarik minat penulis meneliti lebih lanjut sehingga penulis membahasnya dalam skripsi dengan judul Analisis Perubahan Penggambaran *Youkai Karakasa Obake* dalam Mitos Cerita Rakyat Jepang dan *Film Karakasa (2023)* Karya Yamamoto Kenji

1.2 Penelitian yang relevan

Hasil penelitian, persamaan, perbedaan. Ada beberapa skripsi dan jurnal yang telah membahas mitos dan *youkai Karakasa*:

- 1) Retno Dewi Ambarastuti dalam jurnalnya berjudul "Pengggambaran *Youkai* dalam Kesusastraan Jepang dari Periode Joudai hingga Modern (2018)" membahas tentang perubahan representasi *youkai* dalam kesusastraan Jepang dari zaman kuno hingga modern. dari zaman Joudai *Youkai* pertama kali muncul dalam ritual keagamaan dan mitologi Shinto hingga zaman modern *Youkai* menjadi bagian dari budaya populer modern seperti dalam novel, film, dan game. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode penelitian deskriptif analisis. Persamaan penelitian diatas dengan penulis, membahas tentang *youkai* sebagai bagian dari budaya Jepang dan menunjukkan bagaimana *Youkai* diadaptasi ke dalam media modern. Adapun perbedaan penelitian diatas dengan penelitian penulis, penelitian diatas membahas *youkai* secara umum dari berbagai periode sejarah, tanpa fokus pada satu jenis *youkai* tertentu sedangkan penelitian

penulis lebih spesifik membahas *Karakasa Obake* dan bagaimana karakter ini berubah dalam film *Karakasa* (2023).

- 2) Elenda Sarah Oktavia Alanita dalam skripsinya “Analisis Mitos Yokai dalam Anime Gegege No Kitaro Karya Shigeru Mizuki (2018)” membahas *anime* ini membantu melestarikan cerita rakyat Jepang dengan menyesuaikan karakter *youkai* agar sesuai dengan penonton modern, khususnya anak-anak. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode penelitian pendekatan kualitatif. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis, membahas *youkai* sebagai makhluk mitologi Jepang dan bagaimana mereka direpresentasikan dalam media modern. adapun perbedaan penelitian di atas dengan penelitian penulis, penelitian di atas menunjukkan bagaimana *youkai* mengalami perubahan agar lebih ramah bagi anak-anak dalam *anime* sedangkan penelitian penulis melihat bagaimana *youkai* berubah menjadi lebih menyeramkan dalam *film* horor modern.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah:

1. Adanya perbedaan representasi *Karakasa Obake* dalam *film Karakasa* (2023) dengan cerita rakyat Jepang.
2. Adanya perbedaan yang mencolok dalam karakterisasi *Karakasa Obake* antara cerita rakyat Jepang dan *film Karakasa* (2023).
3. Adanya pengaruh adaptasi film terhadap pemahaman mitos *youkai* dalam budaya Jepang modern.
4. Analisis perubahan penggambaran *youkai Karakasa-Obake* dalam mitos cerita rakyat Jepang dan *film Karakasa* (2023) karya Yamamoto Kenji.

1.4 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah Analisis Perubahan Penggambaran *Youkai Karakasa Obake* dalam Mitos Cerita Rakyat Jepang dan *Film Karakasa (2023)* Karya Yamamoto Kenji

1.5 Rumusan Masalah

1. Bagaimana representasi *Karakasa Obake* dalam *film Karakasa (2023)*?
2. Bagaimana representasi karakterisasi *Karakasa Obake* antara cerita rakyat Jepang dan *film Karakasa (2023)*?
3. Bagaimana pengaruh adaptasi film terhadap pemahaman mitos *youkai* dalam budaya Jepang modern?

1.6 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis representasi *Karakasa Obake* dalam *film Karakasa (2023)*.
2. Menganalisis representasi karakterisasi *Karakasa Obake* antara cerita rakyat Jepang dan *film Karakasa (2023)*.
3. Mengkaji pengaruh adaptasi film terhadap pemahaman mitos *youkai* dalam budaya Jepang modern.

1.7 Landasan Teori

1. Mitos

Mitos merupakan cerita tradisional yang mengandung nilai-nilai budaya dan kepercayaan kepada suatu masyarakat yang dianggap benar-benar terjadi atau bahkan tidak terbukti untuk dipercaya oleh sekelompok masyarakat. menurut Burke, P (2015:167), istilah “mitos” untuk merujuk kepada cerita yang tak benar, yang dibedakan secara tegas dari cerita buatan mereka atau “sejarah”. Sedangkan menurut Karen Armstrong, mitos bukan sekadar cerita khayalan, melainkan narasi simbolik yang berfungsi membantu manusia memahami realitas

eksistensial dan pengalaman spiritual yang tidak dapat dijelaskan secara rasional. Kebenaran mitos tidak terletak pada fakta historisnya, tetapi pada kemampuannya memberikan makna, membimbing manusia menghadapi ketakutan, penderitaan, dan kematian. Armstrong juga menegaskan bahwa mitos bersifat dinamis dan akan tetap hidup selama mampu ditafsirkan ulang sesuai dengan konteks zaman, sehingga mitos berfungsi sebagai panduan simbolik yang terus bertransformasi seiring perkembangan budaya dan peradaban manusia.

2. *Youkai*

Youkai merupakan makhluk supranatural dalam budaya Jepang yang dipercaya dapat muncul di berbagai tempat di seluruh negeri. Tidak seperti hantu dalam kepercayaan masyarakat Indonesia yang umumnya menampakkan diri saat malam hari dan jarang terlihat di siang hari, *youkai* justru memiliki sifat yang unik. Menurut (Yoda and Alt, 2013:10):

The yokai in this survival guide are mythical, supernatural creatures that have populated generations of Japanese fairy tales and folk stories.

Terjemahan:

Yokai dalam panduan bertahan hidup ini adalah makhluk mitos, makhluk supranatural yang telah menghuni beberapa generasi dongeng dan cerita rakyat Jepang.

Sedangkan menurut situs website

[https://intojapanwaraku.com/art/1502/:](https://intojapanwaraku.com/art/1502/)

妖怪とは、人知を超えた怪奇現象やそれを起こす不思議な力、非日常的な事象をモチーフにした化物のこと。「妖（あやかし）」「物の怪（もののけ）」などとも呼ばれています。古代では、生物・無生物にかかわらず、自然物にはすべて精霊が宿っていると信じられてきました。妖怪と神の役割は同じく、誰のせいにもできない災禍（さいか）は、人間を超越した存在のせいにするとう納得できたのかもしれない。

“*Youkai to wa, Jinchiwokoeta kaiki genshō ya sore o okosu fushiginachikara, hinichijōtekina Jishō o mochifu ni shita bakemono no koto .` (Ayakashi)` Mononoke (Monono ke)` nado to mo yoba rete imasu. Kodaidewa, seibutsu museibutsu ni*

kakawarazu, shizen-mono ni wa subete seirei ga yadotte Iru to shinji rarete kimashita. *Youkai* to kami no yakuwari wa onajiku, dare no sei ni mo dekinai saika (Sai ka) wa, ningen o chōetsu shita sonzai no sei ni suru to nattoku dekita no kamo shiremasen.”

Terjemahan:

Yokai adalah monster yang didasarkan pada fenomena aneh di luar pengetahuan manusia, kekuatan misterius yang menyebabkannya, atau kejadian yang tidak biasa. Mereka juga disebut 'yokai' atau 'mononoke'. Pada zaman dahulu, diyakini bahwa semua benda alam, baik yang hidup maupun yang mati, dihuni oleh roh. Peran yokai dan dewa adalah sama, dan mungkin masuk akal untuk menyalahkan makhluk halus atas bencana yang tidak dapat disalahkan pada orang lain.

Youkai dapat dipahami sebagai makhluk supranatural yang hidup dalam tradisi folklor Jepang sekaligus merepresentasikan fenomena dan kekuatan di luar nalar manusia. Yoda dan Alt menekankan bahwa yōkai merupakan bagian dari generasi cerita rakyat Jepang, sementara sumber Waraku menjelaskan bahwa yōkai berakar pada kepercayaan animisme yang meyakini adanya roh dalam segala sesuatu serta digunakan untuk menjelaskan bencana atau peristiwa tak terduga. Dengan demikian, yōkai tidak sekadar makhluk mitologis, tetapi juga cerminan sistem kepercayaan dan cara masyarakat Jepang memahami dunia yang tak terlihat.

3. Adaptasi karya Sastra

Adaptasi karya sastra merupakan proses pengalihan sebuah karya dari satu medium ke medium lain, misalnya dari cerita atau sastra ke dalam bentuk film. Dalam proses ini, cerita yang diadaptasi biasanya tetap mempertahankan unsur utama dari karya aslinya, tetapi dapat mengalami perubahan agar sesuai dengan karakteristik media yang baru.

Menurut Linda Hutcheon (2006:7) :

adaptation is repetition, but repetition without replication

Terjemahan:

Adaptasi adalah pengulangan, tetapi pengulangan tanpa replikasi.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa adaptasi pada dasarnya adalah pengulangan sebuah cerita, tetapi tidak sekadar menyalin secara persis. Sebaliknya, adaptasi melibatkan proses interpretasi dan pengolahan kembali cerita sehingga menghasilkan bentuk karya baru yang tetap memiliki hubungan dengan sumber aslinya.

1.8 Metode Penelitian

Pada penulisan penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian analisis kualitatif, metode kepustakaan, dan primer *Karakasa*, sementara data sekunder berasal dari literatur terkait mitos dan *youkai*. Analisis ini akan berfokus pada narasi serta bagaimana *Karakasa* direpresentasikan ke dalam media modern.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat kontribusi akademis dalam kajian cerita rakyat Jepang, mitos, media modern:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang mitologi dan budaya Jepang, khususnya tentang *youkai*, dengan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang evolusi dan peran mereka dalam masyarakat Jepang.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian dapat memberikan inspirasi bagi penulis, seniman, dan pembuat *film* dalam menciptakan karya-karya baru yang mengangkat tema *youkai*, baik dalam *anime*, *manga*, maupun *film*.

1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini ditulis empat bab secara beruntun yang rinciannya adalah sebagai berikut:

Bab I: Berisi tentang latar belakang, landasan teori, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, serta sistematika penulisan.

Bab II: Berisi tentang asal-usul *youkai*, jenis-jenis *youkai*, asal-usul *karakasa* (*Karakasa* yang merupakan salah satu jenis *youkai*)

Bab III: Berisi tentang Analisis Perubahan Penggambaran *Youkai Karakasa Obake* dalam Mitos Cerita Rakyat Jepang dan *Film Karakasa (2023)*

Karya Yamamoto Kenji.

Bab IV: Berisi simpulan

