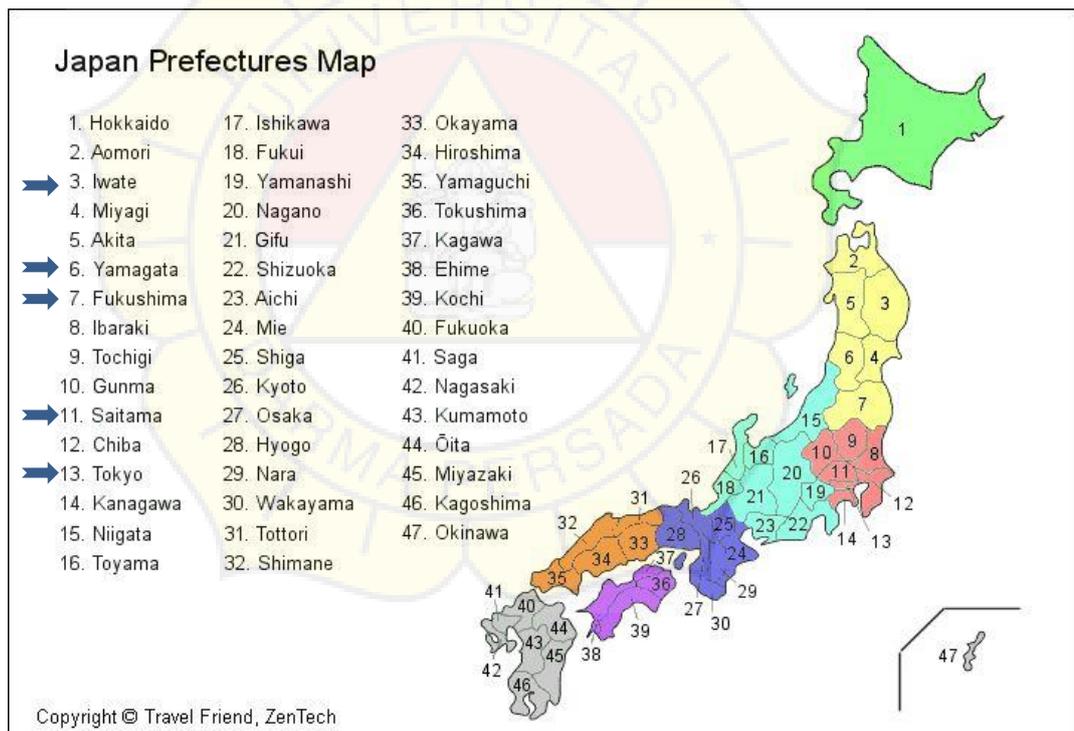


# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Jepang telah dikenal sebagai negara maju yang tetap mempertahankan dan memelihara budayanya. Selain memelihara budaya tradisional, Jepang juga mengembangkan budaya populernya. Budaya populer Jepang tersebut telah berhasil menarik perhatian masyarakat internasional. Dalam kehidupan sehari-harinya tidaklah lepas dengan yang namanya kebudayaan, contohnya budaya populer Jepang yang menghasilkan suatu nilai yang berupa ekonomi maupun politik. Begitupun budaya populer Jepang di Indonesia sekarang berkembang pesat dengan banyaknya media yang bisa mengaksesnya, seperti contohnya anime dan manga.



**Gambar 1 Peta Jepang**

(<https://japaneseunited.wordpress.com/2016/12/14/prefektur-di-jepang>)

Budaya populer (*cultural popular*), berasal dari bahasa Spanyol dan Portugis memiliki makna yaitu merupakan unsur kebudayaan yang bersumber dari rakyat. Berdasarkan pada perspektif bahasa dan kebudayaan Eropa, budaya populer

lebih banyak mengarah pada adanya pemikiran-pemikiran tentang perkembangan kebudayaan dari kreativitas orang kebanyakan di masyarakat (Lull, 1997: 85). Sebagian contoh mengenai budaya populer sebagai sekumpulan artefak yang ada seperti film, kaset, pakaian, acara televisi, alat transportasi dan sebagainya. Pada awal perkembangannya, budaya populer lebih banyak dimaknai sebagai budaya yang melekat pada kehidupan masyarakat. Sehingga dalam prosesnya berkembang menjadi budaya populer melalui tren, adaptasi, dan keseragaman budaya yang telah tersebar di dunia.

Budaya populer banyak digemari oleh kaum muda Indonesia, salah satunya adalah budaya populer yang berasal dari Jepang. Salah satu budaya populer yang disenangi oleh kaum muda yaitu anime. Menurut Napier dalam Millah (2018 : 12) anime merupakan observasi dari kata *animation* dalam bahasa Inggris, yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon* (アニメーション). Kata tersebut berubah menjadi anime (アニメ). Saat ini anime sudah mulai banyak berkembang di beberapa negara termasuk Indonesia sendiri. Anime-anime tersebut telah ditayangkan stasiun televisi dan *web streaming* di Indonesia. Banyaknya cerita dalam sebuah anime diambil dari kisah cerita rakyat yang sudah dipercayai oleh masyarakat.

Cerita Rakyat adalah sebuah cerita yang berasal dari masyarakat lampau, yang kerap diperkenalkan kepada generasi berikutnya. Hal tersebut merupakan ciri khas khusus untuk negara yang memiliki beraneka ragam budaya dan sejarah di dalamnya, termasuk dengan Jepang dan Indonesia. Menurut jurnal Suripan Sadi Hutomo : *Pengertian Cerita Rakyat (1991)*, cerita rakyat adalah cerita yang diwariskan secara turun temurun dari generasi lama ke generasi baru secara lisan. Cerita rakyat bisa diartikan sebagai wujud ekspresi suatu budaya yang ada di masyarakat melalui tutur, yang mempunyai hubungan secara langsung dengan berbagai aspek budaya serta susunan nilai sosial masyarakat itu sendiri. Cerita rakyat Jepang adalah cerita dari folklor lisan yang lahir dan beredar di kalangan rakyat Jepang. Istilah yang digunakan di Jepang dalam literatur yang diterbitkan sesudah zaman *Meiji* sampai awal zaman *Showa* adalah *minwa*, *mindan*, atau *ritan* (cerita rakyat), *kōhi* (cerita yang ditulis di batu), *densetsu* (legenda), *dōwa* (cerita anak), *otoginabashi* (dongeng fantasi), dan *mukashibanashi* (cerita zaman dulu).

Secara garis besarnya cerita rakyat Jepang memiliki isi cerita dan wujud yang digolongkan menjadi 3 kelompok, yaitu (1) cerita zaman dulu, (2) legenda, (3) cerita masyarakat atau legenda urban. Cerita zaman dulu biasanya berkaitan dengan lokasi cerita dan tokoh-tokoh dalam cerita yang bersifat fiktif, sedangkan waktu peristiwa adalah masa lampau yang tidak dijelaskan secara pasti. Ciri khas adalah kata "mukashi" atau "mukashi, mukashi" (zaman dulu kala) yang digunakan untuk kalimat pembuka. Salah satu contoh cerita zaman dulu yaitu, momotaro dan kintaro. Legenda pada umumnya tentang kepercayaan, dan peristiwa tentang asal usul tempat, bangunan, kuil, desa, pohon, batu, mata cairan, gunung, atau bukit yang dipercaya orang sebagai pernah mempunyai. Berdasarkan artikel [kk.sttbandung.ac.id](http://kk.sttbandung.ac.id) Cerita Rakyat Jepang (2020), isi cerita bisa berupa legenda sejarah, tokoh sejarah, asal usul hukum budaya istiadat, dan hal-hal tabu. Tokoh, waktu, dan lokasi diberitahukan dengan pasti. Salah satu contoh dalam cerita legenda yaitu, *kappa*, *kaguya hime*, *tanabatta*. Cerita rakyat merupakan cerita berupa desas-desus tentang tokoh terkenal, keluarga, atau desa. Selain itu, cerita bisa berupa kisah nyata dari peristiwa sehari-hari yang dialami sendiri oleh orang yang berkisah (misalnya pengalaman melihat hantu), cerita aneh, cerita lucu, atau cerita erotis. Cerita harus sudah disebutkan secara berulang-ulang, dan tidak termasuk gosip sewaktu mengobrol yang umumnya hanya diberitahukan sekali. Cerita seperti ini tidak memiliki judul yang baku, dan bisa berupa apa saja, seperti pengalaman ditipu kitsune, atau cerita hantu Hanako di kamar kecil sekolah. Cerita rakyat bisa juga disebut sebagai cerita Legenda urban.

Menurut artikel dari (<https://travel.tribunnews.com>) Sri Juliati, kisah Hanako penunggu toilet (2018), salah satu cerita yang sangat populer dikalangan siswi-siswi di Jepang tentang hantu hanako ini. Kisah misteri Hanako penghuni toilet perempuan pada bilik nomor tiga, pada lantai tiga. di tahun 1980 pada daerah Fukushima Jepang, dihebohkan dengan pengakuan beberapa siswi yang diganggu oleh arwah Hanako. Hanako yang mati dalam korban bom ketika Perang dunia II pada saat bermain petak umpet di dalam toilet sekolah. Terdapat legenda yang berkata, Hanako siswi yang selalu di ganggu oleh temen-temannya serta Hanako memutuskan untuk gantung diri di toilet. Seorang mengetuk pintu toilet bilik nomor tiga sebanyak tiga kali dan bertanya, "Hanako-San, apakah kau ada di dalam?" Hanako menjawab "Ya, aku ada di dalam". Dalam kisah ini sikap Hanako

selalu berbeda-beda dari satu daerah ke daerah lain. Beberapa cerita rakyat mengatakan, saat bilik toilet terbuka, Hanako akan berdiri di atas toilet dengan tatapan kosong, kemudian Hanako akan menarik siswi itu masuk bersamanya serta mengunci pintunya. lalu Hanako akan muncul dari bilik untuk mengejar siswi itu dan menyakiti mereka. pada wilayah Yamagata, Hanako punya penampilan seperti kadal berkepala tiga yang akan memakan anak-anak.

Berdasarkan artikel [www.wibugabut.com](http://www.wibugabut.com) Ronald Nanda, (2020) cerita Hanako sendiri di adaptasi menjadi sebuah manga dan anime yang berjudul *Jibaku Shounen Hanako-kun*. Dalam penulisan kanji dan arti dari *Jibaku Shounen Hanako-kun*(地縛少年花子くん) adalah Hanako si Arwah Penasaran. *Jibaku Shounen Hanako-kun* adalah seri manga Jepang yang dibuat oleh Iro Aida, yang di serialisasikan *Square Enix Shonen* manga pada majalah *Monthly G Fantasy* sejak 2014 hingga sekarang dan telah menghasilkan 12 jilid komik. Mendapatkan adaptasi serial anime yang di produksi oleh Studio Lerche dan tayang perdana pada 9 Januari 2020. Pada anime *Jibaku Shounen Hanako-kun*, yang memperlihatkan kepada kita bahwa cerita misteri dari omongan orang-orang selalu dibuat berlebihan. Dalam cerita Hanako memiliki versi yang berbeda dari anime maupun legendanya. Dalam cerita legenda Hanako yang menceritakan sosok anak perempuan berambut pendek dan memakai rok merah penghuni toilet perempuan. Sedangkan dalam cerita *Jibaku Shounen Hanako-kun* seorang anak laki-laki yang bernama Yugi Amane yang memegang 7 misteri sekolah dalam cerita.

Dari keunikan anime *Jibaku Shounen Hanako-kun* alur cerita yang mencari 7 keseimbangan misteri. Nene Yashiro, seorang siswi tahun pertama yang menginginkan seorang pacar dan memutuskan memanggil misteri ketujuh yaitu *Jibaku Shounen Hanako-kun*. Nene yang mengetuk dan memohon supaya hantu Hanako dapat mengabulkan permohonannya. Salah satu karakter utama Nene Yashiro yang menjadi asisten hantu Hanako dan membuat mereka berpetualang untuk menjaga keseimbangan antara dunia roh dan dunia manusia, serta rahasia yang berputar di sekitar Hanako. Dalam 7 misteri yang akan di bahas dalam anime ini, masing – masing memiliki kekuatan yang berbeda- beda.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi dalam masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Cerita masyarakat atau cerita legenda urban diangkat menjadi salah satu bagian budaya populer yang ditampilkan dalam film anime.
2. Terdapat perbedaan cerita asli mengenai cerita masyarakat atau cerita legenda urban Hanako dengan animenya.
3. Terdapat perbedaan gambaran tokoh legenda Hanako dengan cerita animenya.

## **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang identifikasi masalah diatas, membatasi masalah penelitian ini hanya pada kesimpulan perbandingan dengan cerita legenda Hanako dengan cerita yang ada dalam cerita anime Jibaku Shonen Hanako kun. Dalam cerita legenda Hanako yang menceritakan sosok anak perempuan berambut pendek dan memakai rok merah penghuni toilet perempuan. Sedangkan dalam cerita Jibaku Shounen Hanako-kun seorang anak laki-laki yang bernama Yugi Amane yang memegang 7 misteri sekolah dalam cerita.

## **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Sejauh mana perbedaan cerita asal Hanako dengan cerita animenya.
2. Bagaimana gambaran tokoh Hanako anime dengan aslinya..

## **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui cerita Hanako dalam cerita anime Jibaku Shounen Hanako kun.
2. Untuk mencari perbedaan cerita asli Hanako dengan cerita animenya.
3. Mengetahui perbedan gambaran penokohan karakter Hanako.

## 1.6. Manfaat Penulisan

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Berikut manfaat yang diharapkan pada penelitian ini :

### 1.6.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mahasiswa mengetahui tentang cerita asli Hanako yang merupakan bagian dari cerita rakyat Jepang yang sudah melegenda. Dan cerita Hanako di adaptasikan menjadi anime yang merupakan sebagai dari budaya populer Jepang dapat mengangkat cerita rakyat Jepang yang sudah melegenda.

### 1.6.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini semoga bisa dijadikan sebagai sumber referensi bagi bahan penelitian agar dapat memberikan gambaran mengenai cerita Hanako yang merupakan bagian budaya populer Jepang dengan mengangkat dari cerita rakyat Jepang.

## 1.7. Teori

### 1.7.1. Budaya Populer

Budaya populer (*cultural popular*), berasal dari bahasa Spanyol dan Portugis, yang memiliki makna yaitu merupakan unsur kebudayaan yang bersumber dari rakyat. Berdasar pada perspektif bahasa dan kebudayaan Eropa, budaya populer lebih banyak mengarah pada adanya pemikiran-pemikiran tentang perkembangan kebudayaan dari kreativitas orang kebanyakan dimasyarakat (Lull, 1997: 85).

Menurut Kato (1989), istilah budaya populer dalam bahasa Jepang disebut *taishuu bunka* yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti budaya massa.

### 1.7.2. Cerita Rakyat

Menurut Suripan Sadi Hutomo (1991), cerita rakyat adalah cerita yang diwariskan secara turun temurun dari generasi lama ke generasi baru secara lisan. Cerita rakyat bisa diartikan sebagai wujud ekspresi suatu budaya yang ada di masyarakat melalui tutur, yang mempunyai hubungan

secara langsung dengan berbagai aspek budaya serta susunan nilai sosial masyarakat itu sendiri.

### **1.7.3. Yokai Jepang**

Yokai adalah nama yang diberikan kepada makhluk mistis di Jepang yang diyakini menjadi fenomena supernatural atau tidak dapat dijelaskan secara ilmiah, dan selalu terkait erat dengan kehidupan masyarakat Jepang. Kepercayaan bahwa dunia ini memiliki sesuatu hal yang spritual sudah ada sejak zaman Edo. Seniman terkenal seperti Toriyama Sekien (鳥山石燕), Utagawa Kuniyoshi (歌川国芳) dan bahkan Hokusai (葛飾北斎) menggambarkan banyak yokai dalam karya mereka.

### **1.7.4. Analisis**

Menurut Sugiyono (2017:133) mengemukakan bahwa aktifitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh, aktivitas tersebut berupa reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

## **1.8. Metode Penelitian**

Dalam hal ini penelitian menggunakan metode deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan permasalahan penelitian kemudian dianalisis. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui menonton, menyimak, mencari perbedaannya dan menceritakannya kembali berupa tulisan. Dengan pengolahan data dilakukan selama 2 bulan dengan menonton, menyimak dan mencatat adegan yang dianggap penting dalam animasi *Jibaku Shounen Hanako-kun*.

## **1.9. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan yang disusun dalam rangka memaparkan keseluruhan hasil penelitian ini secara singkat dapat diketahui sebagai berikut :

## **Bab I Latar Belakang**

Pada bab ini, penulis menguraikan gambaran keseluruhan mengenai alasan pengambilan judul yang menggambarkan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **Bab II Kajian Pustaka**

Pada bab ini akan menjelaskan tentang cerita masyarakat atau legenda urban, budaya populer dan asal usul yokai yang hanya ada di Jepang.

## **Bab III Pembahasan**

Pada bab ini, berisi analisis yang diambil dari perbandingan cerita rakyat yang di adaptasikan menjadi sebuah anime yang berjudul *Jibaku Shonen Hanakoukun*. Kemudian penulis akan menceritakan kembali mengenai anime *Jibaku Shounen Hanakoukun*.

## **Bab IV Kesimpulan**

Berisi tentang kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil penelitian analisis gambaran yang telah dibahas atau sudah dijelaskan pada bab sebelumnya yang mengandung kesimpulan keseluruhan cerita.