

**PERKEMBANGAN KEPERCAYAAN MASYARAKAT JEPANG
TERHADAP SOSOK MITOLOGI *KITSUNE* PADA MASA SEKARANG
(MASA HEISEI)**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sastra



Oleh

Tri Angga Tody

2014110119

PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG

FAKULTAS SASTRA

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

**JAKARTA
2018**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Merupakan karya ilmiah yang penulis susun di bawah bimbingan Ibu Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S., M.Pd. selaku pembimbing I dan Bapak Dr. Hermansyah Djaya, S.S., M.A. selaku pembimbing II. Karya ilmiah ini tidak merupakan jiplakan skripsi sarjana atau hasil karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya, dan isi seluruhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri sebagai penulis.

Nama : Tri Angga Tody

NIM : 2014110119

Program Studi : Sastra Jepang S1

Fakultas : Sastra

Bilamana dikemudian hari terbukti bahwa data dan judul tersebut merupakan hasil jiplakan atau plagiat dari karya tulis orang lain, maka sesuai kode etik ilmiah, saya menyatakan bersedia menerima sanksi termasuk pencopotan atau pembatalan gelar akademik saya oleh pihak Universitas Darma Persada.

Jakarta, 2018

Yang Membuat Pernyataan,

(Tri Angga Tody)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Sarjana yang berjudul :

Perkembangan Kepercayaan Masyarakat Jepang terhadap Sosok Mitologi *Kitsune*
pada Masa Sekarang (Masa Heisei)

Skripsi ini telah diuji dan diterima baik pada :

Hari... Rabu ... tanggal... 14 - 2 - 2018

Di hadapan Panitia Ujian Skripsi Sastra Fakultas Sastra

Jurusan Sastra Jepang

Ketua Panitia / Penguji

Pembimbing I

Irawati Agustine, S.S., M.Hum.

Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S., M.Pd.

Pembimbing II

Dr. Hermansyah Djaya, S.S., M.A.

Ketua Jurusan Sastra Jepang

Dekan Fakultas Sastra



Ari Artadi, Ph.D.

Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S., M.Pd.

Universitas Darma Persada

ABSTRAK

Nama : Tri Angga Tody

Program Studi : Sastra Jepang

Judul : Perkembangan Kepercayaan Masyarakat Jepang terhadap Sosok
Mitologi *Kitsune* pada Masa Sekarang (Masa Heisei)

NIM : 2014110119

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kepercayaan masyarakat Jepang terhadap sosok mitologi *Kitsune* pada masa sekarang. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode kepustakaan. Zaman dahulu kala, masyarakat Jepang percaya bahwa *Kitsune* (rubah) memiliki kekuatan sihir, dapat berubah menjadi seorang manusia (biasanya perempuan), dapat merasuki tubuh manusia, dan dapat menciptakan ilusi untuk memperdaya manusia. Kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *Kitsune* tersebut terus berkembang, hal ini dapat diketahui dari kesimpulan peneliti, bahwa sampai saat ini sosok mitologi ini dikenal oleh masyarakat luas bukan saja di Jepang, tetapi di luar Jepang bahkan di Indonesia, di mana mereka mengetahuinya melalui *manga* atau film seri animasi yang beredar di beberapa negara termasuk Indonesia, dalam acara pentas teater *kabuki*, permainan, dan festival di Jepang. Selain itu, masyarakat Jepang juga masih percaya jika ada fenomena alam terjadi seperti hujan turun di tengah teriknya matahari, hal itu menandakan ada *Kitsune* yang sedang melaksanakan upacara pernikahan. Perkembangan kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *Kitsune* juga dapat dilihat dengan adanya festival yang sampai saat ini masih dilaksanakan yaitu festival *Oji Kitsune-no-gyoretsu*.

Kata kunci : *Kitsune*, *Inari*, mitologi, kepercayaan

概略

氏名 : トリ アンガ トディ
学科 : 日本語学科
題名 : 現代に狐に対する日本社会の信念の発達 「平成時代」
学生番号 : 2014110119

本研究の目的は現代の日本社会は狐という神話物にたいして信念の発達を知るため、使用されていた研究方法は文学的方法を使うということである。遥の昔、日本の社会は狐が魔力を持ち、人間の姿に化けるという力があるのを信じていた。そして狐は人間を乗っ取られ、人間を騙すため幻覚を作くれるのも信じていた。それに対して日本の社会は今まで狐への信念は徐々に発達していくである。それは研究者の結論から見れば、この神話物は日本だけではなく、外国でも有名である。しかもインドネシアでは、狐は外で放送されたアニメや漫画などから知られていた。歌舞伎の演奏や日本の伝統的な遊びや祭りなど狐という神話物は有名である。それに現代の日本の社会は天気は晴れなのに雨が降るという自然現象があったら、それはある狐が結婚儀式を行っているということである。今までのまだ開催されている日本の祭り、王子狐行列を見れば現代の日本社会の狐に対して信念の発達も見られている。

キーワード: 狐、いなり、神話、信念

KATA PENGANTAR

Pertama-tama penulis panjatkan syukur Kepada Tuhan Yesus Kristus, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Sastra Program Studi Sastra Jepang pada Fakultas Sastra, Universitas Darma Persada. Proses yang panjang yang dialami penulis selama mengerjakan skripsi ini membuat penulis menyadari bahwa kesabaran dan juga ketelitian sangatlah penting. Oleh karena itu penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi yang ingin meneliti lebih jauh tentang tema yang sama dalam karya ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa banyak sekali pihak-pihak yang cukup berkontribusi, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nani Dewi Sunengsih, S.S., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing, Dekan Fakultas Sastra, dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah banyak membantu serta memberikan waktu luang, tenaga beserta gagasan, dan pikiran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis sangat berterima kasih atas dorongan motivasi yang diberikan selama masa perkuliahan.
2. Bapak Dr. Hermansyah Djaya, S.S., M.A. selaku dosen pembaca yang telah memberikan banyak masukan, dan selalu membantu penulis untuk mengkaji dan mengoreksi kembali tiap bab penulisan di dalam skripsi ini serta selalu memberikan semangat moril beserta motivasi kepada penulis.
3. Ibu Irawati Agustine, S.S., M.Hum. selaku ketua sidang yang terhormat.
4. Bapak Dr. Ari Artadi, Ph.D. selaku Ketua Jurusan Sastra Jepang.
5. Ibu Dra. Yuliasih Ibrahim selaku Wakil Dekan II, yang pernah mengajar penulis, terima kasih atas semangat, dukungan dan motivasi yang diberikan.
6. Seluruh dosen pengajar di Universitas Darma Persada yang telah banyak memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama proses perkuliahan berlangsung, serta para staf sekretariat fakultas Sastra Jepang Universitas

Darma Persada yang sudah banyak membantu penulis. Baik selama perkuliahan hingga dalam proses pembuatan karya ilmiah ini.

7. Kedua orang tua penulis, bapak Ibu penulis, Tamin Silalahi dan Kartini Sagala yang sudah sangat banyak sekali membantu penulis dari segi materi dan juga doa yang tak pernah putus. Terima kasih atas semangat dan juga motivasi papa dan mama sampai akhirnya penulis dapat mencapai gelar sarjana. Serta kepada kakak penulis Eva Risma Via dan juga Abang penulis Nanda Sidahampung, yang juga selalu memberikan semangat, motivasi, dan doa untuk penulis.
8. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada kekasih hati, Lamria Margareth Sianipar, S.S. Terima kasih atas semangat, segala bantuan baik moral serta doa yang tak pernah putus sampai akhirnya Penulis dapat menyelesaikan segala tantangan dalam menulis skripsi ini.
9. Teruntuk kawan senior dan juga alumni, Efranta Ginting, S.S., terima kasih atas bantuannya dalam hal mengarahkan ataupun memberi masukan mengenai pengerjaan skripsi, serta membantu mencarikan buku kepada Penulis. Terima kasih untuk doa dan semangatnya juga.

Akhir kata, Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat konstruktif dari pembaca sangat diharapkan dalam membantu penyempurnaan skripsi ini.

Penulis

Tri Angga Tody

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDU	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
概略.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Perumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Metode Penelitian	4
G. Landasan Teori	4
H. Manfaat Penelitian	9
I. Sistematika Penulisan	9
BAB II MITOLOGI <i>KITSUNE</i>	
A. <i>Kitsune</i>	11
B. Asal Kata <i>Kitsune</i>	11
C. Sejarah <i>Kitsune</i> di Jepang	11
D. Legenda <i>Kitsune</i>	13
E. Kelemahan <i>Kitsune</i>	15

BAB III PERKEMBANGAN KEPERCAYAAN MASYARAKAT JEPANG TERHADAP SOSOK MITOLOGI *KITSUNE* PADA MASA SEKARANG (MASA HEISEI)

A. Kepercayaan Masyarakat Jepang terhadap <i>Kitsune</i>	17
1. Mengkaitkan Adanya Proses Pernikahan <i>Kitsune</i> dengan Kondisi Cuaca	17
2. <i>Kitsune</i> Sebagai Penjaga yang Setia, Teman, Kekasih dan Istri ..	21
3. <i>Kitsune</i> Bersifat Jahat	21
4. <i>Kitsune</i> Memiliki Kecerdasan Super, Kekuatan Sihir, dan Panjang Umur	24
5. <i>Kitsune</i> Dapat Berubah Wujud Menjadi Wanita	25
6. <i>Kitsune</i> Memiliki Kekuatan Supranatural	26
7. <i>Kitsune</i> Merupakan Sejenis <i>Yōkai</i>	29
B. Perkembangan <i>Kitsune</i> Sampai pada Masa Sekarang (Heisei)	33
1. Perkembangan <i>Kitsune</i> dalam Seni Budaya Jepang	33
2. <i>Kitsune</i> dalam <i>Anime</i> , <i>Manga</i> dan Film	38
3. <i>Kitsune</i> dalam Permainan	42
4. <i>Kitsune</i> dalam Festival di Jepang	44
5. <i>Kitsune</i> Bersifat Kedewaan	46

BAB IV KESIMPULAN..... 49

DAFTAR PUSTAKA

GLOSARI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jepang adalah salah satu negara maju di Asia yang banyak memberikan kontribusi besar kepada dunia, baik dalam hal teknologi maupun ilmu pengetahuan sehingga menjadi perhatian beberapa negara di dunia. Bukan hanya dalam hal teknologi dan ilmu pengetahuan yang pesat yang menjadi ketertarikan beberapa negara di dunia, tetapi tentang sejarah dan kebudayaan Jepang pun menjadi daya tarik tersendiri bagi beberapa negara di dunia, di antaranya karena Jepang memiliki kebudayaan yang menarik, serta merupakan salah satu negara yang sangat menghargai kebudayaannya. Kebudayaan berasal dari kata budaya yang artinya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, karya seni dan adat istiadat (KBBI, 2012: 340).

Kebudayaan Jepang terdiri dari budaya tradisional dan budaya modern. Budaya modern di Jepang seiring dengan kemoderenan yang dimiliki Jepang, sedangkan budaya tradisional adalah sesuatu yang sudah ada sejak berdirinya negara Jepang yang diperkirakan pada 660 SM, dan menjadi tradisi suatu kelompok masyarakat. Salah satu tradisi yang terbentuk dalam suatu masyarakat di Jepang adalah Mitos.

Mitos merupakan kebudayaan tradisional di Jepang dan berkembang di masyarakatnya. Dapat dikatakan meski Jepang sudah memasuki era modern, tetapi beberapa mitos di Jepang masih dipercaya oleh masyarakat Jepang. Kepercayaan tentang mitos ini terus berkembang walau zaman sudah modern, bahkan mitos-mitos yang berkembang ini mempengaruhi beberapa aspek di dalam seni budaya Jepang. Mitos yang masih dipercaya masyarakat Jepang salah satunya adalah sosok *Yōkai* yaitu *Kitsune*. *Yōkai* adalah sebutan untuk

menggambarkan sosok makhluk spiritual, contohnya adalah setan, hantu, roh, monster dan siluman.

Kitsune adalah sebutan untuk rubah dalam bahasa Jepang, *Kitsune* juga dapat dikatakan sebagai siluman rubah yakni sosok mitologi Jepang yang sangat terkenal. Dalam beberapa cerita Jepang, *Kitsune* diceritakan dapat berubah wujud menjadi manusia. ***Kitsune*** paling sering berubah menjadi wanita karena di Jepang wanita yang berwajah mirip rubah (berwajah tirus, tulang pipi tinggi dan alis tipis) dianggap cantik. Kabarnya karena sangat cantik, wanita jelmaan rubah ini dapat membuat pria jatuh cinta hingga mau menikahi mereka (Michael Dylan Foster, 2015: 178).

Pada zaman Jepang kuno, rubah dan manusia hidup saling berdekatan sehingga legenda tentang *Kitsune* muncul dari persahabatan antara manusia dan rubah. Dalam kepercayaan Shinto, *Kitsune* disebut *Inari* yang bertugas sebagai pembawa pesan dari *Kami*. Sebagian orang memberi persembahan untuk *Kitsune* karena dianggap memiliki kekuatan gaib. Dalam cerita rakyat Jepang, rubah sering ditampilkan dalam berbagai cerita sebagai makhluk cerdas dengan kemampuan sihirnya. Semakin banyak ekor yang dimiliki *Kitsune* (*Kitsune* bisa memiliki sampai 9 ekor), maka semakin tua, semakin bijak, dan semakin kuat pula *Kitsune* tersebut.

Selain itu *Kitsune* dipercaya oleh masyarakat Jepang zaman dahulu dapat membantu petani membasmi hama (tikus) di ladangnya, dengan cara memakan tikus-tikus tersebut. Dengan begitu masyarakat Jepang zaman dahulu, termasuk petani sangat menghargai *Kitsune*. Penghargaan itu dituangkan dalam patung-patung berbentuk *Kitsune* di kuil-kuil sebagai dewa *Inari*.

Dalam legenda, rubah sering diceritakan sebagai penjaga yang setia, teman, kekasih, atau istri, walaupun sering terdapat kisah rubah yang menipu manusia. Kemampuan ***Kitsune*** lainnya adalah merasuk manusia. Kisah kerasukan siluman rubah ini banyak diceritakan dalam legenda-legenda Jepang dan disebut sebagai ***Kitsune-tsuki***. Jika kerasukan ***Kitsune***, manusia dapat bersifat seperti rubah, yakni sering teriak, menyalak, tiduran di jalan dan berlari kencang,

bahkan masyarakat Jepang masih menyebut gejala mengigau akibat demam tinggi sebagai kerasukan *Kitsune*.

Pada zaman modern sekarang ini, kisah ***Kitsune*** masih populer di Jepang. Hal ini terbukti dari beberapa cerita *Kitsune* yang telah menginspirasi beberapa cerita *manga*, serial *anime* terkenal di Jepang yaitu: *Naruto* dan lain-lain. *Kitsune* juga masuk ke dalam pertunjukan teatrical, serta beberapa pementasan acara teater.

Kepopuleran *Kitsune* dalam masyarakat Jepang, karena masyarakat Jepang sangat percaya terhadap keberadaan *Kitsune*, dan mempunyai pengaruh dalam kehidupan masyarakat Jepang. Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk menelaah lebih dalam mengenai sosok mitologi *Kitsune*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah bahwa masyarakat Jepang sebagai masyarakat modern masih percaya akan sosok mitologi *Kitsune* dan mempercayai pengaruh sosok mitologi ini dalam kehidupan masyarakat Jepang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, penulis membatasi permasalahan pada perkembangan kepercayaan masyarakat Jepang terhadap sosok mitologi *Kitsune* pada masa sekarang (masa Heisei).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah:

1. Bagaimana sejarah awal kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *Kitsune*?
2. Bagaimana perkembangan kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *Kitsune* pada masa sekarang (masa Heisei)?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini untuk mengetahui:

1. Sejarah awal kepercayaan masyarakat Jepang terhadap sosok *Kitsune*.
2. Perkembangan kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *Kitsune* pada masa sekarang (masa Heisei).

F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode historis dengan mengumpulkan sumber tentang pengertian *Kitsune* dan sejarah awal. Sumber informasi dan data didapat dari buku, artikel, dan beberapa informasi dari internet.

G. Landasan Teori

1. Perkembangan

Menurut E. B. Harlock, perkembangan adalah serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman dan terdiri atas serangkaian perubahan yang bersifat kualitatif dan kuantitatif (E.B Harlock, 2002: 47).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012), *Perkembangan* adalah perihal berkembang. Selanjutnya, kata *berkembang* menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ini berarti mekar terbuka atau membentang; menjadi besar, luas dan banyak, serta menjadi bertambah sempurna dalam hal kepribadian, pikiran, pengetahuan, dan sebagainya. Dengan demikian kata *berkembang* tidak saja meliputi aspek yang berarti abstrak seperti pikiran dan pengetahuan, tetapi juga meliputi aspek yang bersifat konkret (KBBI, 2012: 662).

Menurut Bijou dan Baer, perkembangan dalam konteks psikologi adalah perubahan progresif yang menemukan cara organisme bertingkah laku dan berinteraksi dengan lingkungannya (Sunarto dan B. Agung Hartono, 2002: 39).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa perkembangan adalah suatu proses yang dialami oleh setiap individu yang bersifat kualitatif dan berhubungan dengan kematangan seseorang bila ditinjau dari perubahan progresif dan sistematis dalam dirinya.

2. Kepercayaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, anggapan atau keyakinan bahwa sesuatu yang dipercayai itu benar atau nyata, sesuatu yang dipercayai, harapan dan keyakinan akan kejujuran, kebaikan, dan sebagainya (KBBI, 2012: 1053).

Di dalam bukunya A.L. Huxley, *The Perennial Philosophy*, menyebutkan ada 4 arti tentang kepercayaan, yaitu:

- a. Percaya/mengandalkan sesuatu kepada orang tertentu
- b. Percaya (*faith*) kepada wibawa dari para ahli di suatu bidang ilmu pengetahuan
- c. Percaya (*believe*) kepada dalil-dalil yang diketahui seseorang yang dapat dicari kebenarannya apabila memiliki kemauan. Contoh: mempercayai teori atom
- d. Percaya (*believe*) kepada dalil-dalil yang diketahui seseorang yang dapat di cek kebenarannya, sekalipun orang tersebut menghendakinya (Aldous Huxley, 2001: 30).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa kepercayaan adalah sesuatu anggapan atau keyakinan yang dipercayai oleh manusia dan memiliki sebuah harapan terhadap hal yang dipercayainya itu.

3. Masyarakat

Menurut Paul B. Horton, pengertian masyarakat merupakan sekumpulan manusia yang relatif mandiri dengan hidup bersama dalam jangka waktu cukup lama, mendiami suatu wilayah tertentu dengan memiliki

kebudayaan yang sama, dan sebagian besar kegiatan dalam kelompok itu (Paul B. Hurton, 1993: 102).

Menurut Soerjono Soekanto, masyarakat pada umumnya mempunyai ciri-ciri dengan kriteria seperti di bawah ini:

- a. Manusia yang hidup bersama, sekurang-kurangnya terdiri atas dua orang.
- b. Bercampur atau bergaul dalam jangka waktu yang cukup lama
Berkumpulnya manusia akan menimbulkan manusia baru. Sebagai akibat dari hidup bersama, timbul sistem komunikasi dan peraturan yang mengatur hubungan antarmanusia.
- c. Sadar bahwa mereka merupakan satu kesatuan.
- d. Merupakan suatu sistem hidup bersama. Sistem kehidupan bersama menimbulkan kebudayaan karena mereka merasa dirinya terkait satu sama lain. (Soerjono Soekanto, 2007: 25).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, masyarakat adalah sejumlah manusia dalam arti seluas-luasnya dan terikat oleh suatu kebudayaan yang mereka anggap sama (KBBI, 2012: 885).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa masyarakat adalah sekumpulan manusia yang hidup bersama di dalam suatu wilayah yang sama, cenderung memiliki budaya yang relatif sama. Kemudian seiring dengan berkembangnya zaman manusia memiliki cara pemikiran yang baru dan inovasi baru yang nantinya menciptakan sebuah kebudayaan yang baru.

4. Mitologi

Menurut Bascom (Danandjaja, 1986) Mite atau mitos adalah cerita prosa rakyat yang dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh empunya cerita. Mite tokohnya para dewa atau makhluk setengah dewa. Peristiwa terjadi di dunia lain, atau di dunia yang bukan seperti yang dikenal sekarang, dan terjadi pada masa lampau. Karena itu, dalam mite sering ada

tokoh pujaan yang dipuji dan sebaliknya, ditakuti (James Danandhaha, 2002: 27).

Menurut KBBI, mite adalah cerita yang mempunyai latar belakang sejarah, dipercayai oleh masyarakat sebagai cerita yang benar-benar terjadi, dianggap suci, banyak mengandung hal-hal yang ajaib, dan umumnya ditokohi oleh dewa (KBBI, 2012: 922).

Menurut William A. Haviland, mitos adalah sebuah bentuk cerita tentang peristiwa semi historis yang menerangkan tentang kehidupan manusia yang kebanyakannya tidak masuk akal dan saling tidak ada hubungan apa yang terjadi (William A. Haviland, 1993: 75).

Menurut Webster Dictionary, mitos adalah sebuah perumpamaan yang merupakan khayalan dan tak dapat dibuktikan kebenarannya mitos menjadi sebuah cerita yang dipercaya segelintir orang tanpa menyeluruh dan menjadi keyakinan banyak orang (Merriam Webster, 1981: 68).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa mitos adalah sebuah cerita pada zaman dahulu yang dianggap memiliki kebenaran, serta memiliki peristiwa semi historis tentang sebuah fenomena yang terkadang dianggap tidak masuk akal.

5. Kitsune

Kitsune adalah salah satu sosok mitologi yang terkenal di kalangan masyarakat Jepang. *Kitsune* adalah salah satu jenis dari *Yōkai* yang dapat berubah wujud menjadi manusia. Istilah *Yōkai* muncul ketika menerangkan sesuatu seperti monster, roh, goblin, iblis, dan lain-lain. Salah satu kunci untuk dapat memahami tentang *Yōkai* adalah *Kami* (Tuhan/Dewa). *Kami* di Jepang biasanya dipuja dan orang-orang berdoa kepada-Nya. *Kami* dapat berupa apa saja seperti gunung, pohon, laut atau benda apapun yang dipercaya orang untuk disembah. *Kami* memiliki banyak macam. sama halnya ketika memaknai atau mengartikan tentang *Yōkai*. Istilah kata *Yōkai* dipakai pada awal abad ke-20 oleh seorang ahli cerita rakyat yang bernama Yanagita Kunio

dan dipilih oleh salah satu pengarang *manga* ternama Mizuki Shigeru (Michael Dylan Foster, 2015: 178).

Kitsune adalah seekor rubah yang diceritakan lebih banyak berubah menjadi seorang wanita cantik dan banyak memikat hati laki-laki. Kisah *Kitsune* banyak muncul dari cerita masyarakat di beberapa tempat di Jepang, catatan sejarah, teks sastra, penampilan teatrikal dan budaya populer kontemporer (Michael Dylan Foster, 2015: 178).

Rubah digambarkan sebagai makhluk yang licik atau pandai berbohong, bahkan beberapa legenda di luar Jepang mengatakan bahwa jangan pernah percaya perkataan rubah, namun, di Jepang *Kitsune* memiliki makna tersendiri karena dipercaya pada jaman Jepang kuno, rubah dan manusia hidup saling berdekatan sehingga legenda tentang *Kitsune* muncul dari persahabatan antara manusia dan rubah. Dalam kepercayaan *Shinto*, *Kitsune* disebut *Inari* yang bertugas sebagai pembawa pesan dari *Kami*. Hubungan antara *Kitsune* dengan *Inari* (Dewa Padi) bukanlah sebuah kebetulan. Pada kenyataannya *Kitsune* berhubungan dengan penyembahan Dewa *Inari*. Tergantung pada tempat dan waktu. *Inari* berhubungan dengan kegiatan pertanian, kesuburan. Hubungan antara *Inari* dan *Kitsune* makin memperkuat kedudukan *Kitsune* dalam dunia supranatural (Matthew Mayer, 2012: 150).

Sebagian orang memberi persembahan untuk *Kitsune* karena dianggap memiliki kekuatan gaib. *Kitsune* dipercaya memiliki kecerdasan, kekuatan sihir dan panjang umur. Sebagai salah satu *Yōkai* atau makhluk halus yang berbentuk sebagai “arwah rubah” namun berbeda dengan hantu, bentuk fisik dari arwah ini tidak jauh berbeda dengan rubah asli. Beberapa masyarakat Jepang percaya bahwa semua rubah yang memiliki umur panjang memiliki kekuatan supranatural. Tradisi berbagai daerah di Jepang juga masih mengelompokkan *kitsune* lebih jauh lagi. Selain dapat memiliki kekuatan supranatural, kemampuan *Kitsune* yang terkenal adalah berubah bentuk menjadi seorang manusia. Ini dapat dilakukan setelah *kitsune* mencapai usia 50 sampai 100 tahun (Matthew Mayer, 2012: 150).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa *Kitsune* adalah sebutan untuk binatang rubah dalam bahasa Jepang. *Kitsune* merupakan makhluk mitologi yang terkenal di kalangan masyarakat Jepang. *Kitsune* merupakan seekor rubah yang memiliki kekuatan yang sakti, serta makhluk mitologi yang sampai saat ini menginspirasi beberapa seniman di Jepang.

H. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca yang berminat memperdalam pengetahuan mengenai mitologi Jepang khususnya *Kitsune*. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya.

I. Sistematika Penulisan

Bab I, terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, landasan teori, dan sistematika penulisan.

Bab II, bab ini merupakan bab pemaparan tentang mitologi *Kitsune*.

Bab III, bab ini merupakan bab pembahasan tentang perkembangan kepercayaan masyarakat Jepang terhadap sosok mitologi *Kitsune* pada masa sekarang (masa Heisei).

Bab IV, kesimpulan

BAB II

MITOLOGI *KITSUNE*

Istilah "mitologi" dapat berarti kajian tentang mitos. Suatu mitos adalah kisah suci yang biasanya menjelaskan bagaimana dunia maupun manusia dapat terbentuk seperti sekarang ini. Istilah Mitos berasal dari bahasa Yunani yaitu *mythos* dan bahasa Belanda yaitu *mite* yang berarti cerita atau perkataan. Orang pertama yang memperkenalkan istilah mitos adalah Plato seorang filsuf dan matematika Yunani.

Penutur mitos terlebih dahulu telah mendengar cerita tersebut dari generasi sebelumnya, biasanya terdapat penokohan para dewa yang terjadi di dunia lain (kayangan) dan dihubungkan dengan terjadinya suatu tempat, alam semesta, adat istiadat dan dongeng masa lampau lainnya (<http://www.kanalinfo.web.id/2015/03/pengertian-mitos.html>). Mitos juga merujuk kepada satu cerita dalam sebuah kebudayaan yang dianggap mempunyai kebenaran mengenai suatu peristiwa yang pernah terjadi pada masa dahulu. Ia dianggap sebagai suatu kepercayaan dan kebenaran mutlak yang dijadikan sebagai rujukan, atau merupakan suatu dogma yang dianggap suci dan mempunyai konotasi upacara.

Mitos adalah sistem kepercayaan dari suatu kelompok manusia, yang berdiri atas sebuah landasan yang menjelaskan cerita-cerita yang suci yang berhubungan dengan masa lalu. Mitos yang dalam arti asli sebagai kiasan dari zaman purba merupakan cerita yang asal usulnya sudah dilupakan, namun ternyata pada zaman sekarang mitos dianggap sebagai suatu cerita yang dianggap benar.

Orang Jepang mengingat betul mitos-mitos yang sudah ada sejak dahulu kala, oleh karena itu salah satunya orang Jepang banyak mengangkat kisah-kisah menarik dari mitologi ke cerita fiksi seperti komik, serial televisi, film maupun animasi. Dalam *Anime* Jepang misalnya, banyak menampilkan tokoh mitologi, salah satunya adalah *Kitsune*, sehingga penggemar *Anime* Jepang salah satunya di Indonesia mengenal tokoh Mitologi *Kitsune*.

A. *Kitsune*

Kitsune dalam bahasa Jepang adalah sebutan untuk binatang rubah. Rubah adalah salah satu hewan yang terkenal dalam cerita rakyat Jepang. Dalam cerita rakyat Jepang, rubah sering ditampilkan dalam berbagai cerita sebagai makhluk cerdas dengan kemampuan sihirnya. Kisah *Kitsune* muncul dalam beberapa karya sastra lokal, cerita *folklore*, catatan sejarah, pentas teatrical, dan lain-lain. Hal ini membuktikan bahwa *Kitsune* merupakan salah satu sosok mitologi yang sangat berpengaruh dalam kebudayaan masyarakat Jepang. Hal ini juga dapat dibuktikan ketika *Kitsune* disebut dalam kumpulan karya sastra teks Jepang, seperti *Nihonshiki*, di mana *Kitsune* digambarkan sebagai makhluk yang baik maupun jahat seperti pada cerita teater yaitu Kuzunoha (rubah yang baik) dan Tamamo no Mae (rubah yang jahat).

B. Asal Kata *Kitsune*

Menurut Nozaki, kata "*Kitsune*" berasal dari onomatope. Kata "*Kitsune*" berasal dari suara salakan rubah yang menurut pendengaran orang Jepang berbunyi "*kitsu*", sedangkan akhiran "*ne*" digunakan untuk menunjukkan rasa kasih sayang. Namun demikian, bunyi "*kitsu*" sebagai suara rubah menyalak sudah tidak dikenal orang pada zaman sekarang. Dalam bahasa Jepang modern, suara rubah ditulis sebagai "*kon kon*" atau "*gon gon*". Asal usul kata *Kitsune* juga digunakan Nozaki untuk menunjukkan bukti lebih lanjut bahwa kisah rubah baik hati dalam cerita rakyat Jepang adalah produk dalam negeri dan bukan kisah impor (Michael Dylan Foster, 2015: 184).

C. Sejarah *Kitsune* di Jepang

Teknologi dan ilmu pengetahuan di Jepang sudah sangat maju, namun masyarakat Jepang sampai saat ini tetap tidak melupakan sejarah dan kebudayaan yang mereka miliki termasuk kepercayaan terhadap cerita-cerita mitologi dahulu kala, tetap hidup dan dikenang oleh masyarakat Jepang. Mereka masih mengadakan festival-festival yang berkaitan dengan sejarah atau cerita mitologi tersebut, bahkan beberapa seniman masih menyisipkan cerita mitologi

dalam karya-karya seni yang mereka ciptakan, seperti cerita tentang sosok mitologi Jepang *Kitsune* yang sampai saat ini masih dipercaya mengambil peran penting dalam karya seni dan acara pementasan teater di Jepang.

Kitsune dipercaya oleh masyarakat Jepang sebagai jelmaan dari dewa *Inari* (dewa kesuburan, pertanian) pada zaman dahulu kala. Konsep ini dipercaya karena tikus memakan padi, rubah (*Kitsune*) memakan tikus, maka dari itu para petani berterima kasih kepada *Kitsune* yang telah membantu mereka. Para petani menyembah dewa *Inari*, mereka membangun sebuah kuil untuk dewa *Inari* dan di sana dibuat patung *Kitsune*. *Kitsune* bukanlah Dewa *Inari*, melainkan utusan atau pembawa pesan Dewa *Inari* (Dewa Padi) (Karen Smyers, 1999: 100).

Hubungan *Kitsune* dengan penyembahan dewa *Inari*, Dewa Padi tergantung pada waktu dan tempat. *Inari* bukan saja dikaitkan dengan hal pertanian, tetapi juga dengan perikanan, kesuburan, pelacuran, bahkan dalam hal peperangan. Penyembahan *Inari* dalam beberapa bentuk sudah ada setidaknya pada periode *Nara*, tapi baru pada abad ke-11 ketika rubah dikaitkan dengan *Inari*. Kemudian tidak sampai pada periode Edo, Kuil *Inari* sudah banyak tersebar luas di seluruh Jepang. Menurut statistik ada hampir kurang lebih empat ribu. Memang hubungan di antara keduanya tidak dijelaskan secara jelas, namun masyarakat Jepang percaya bahwa *Inari* dan *Kitsune* memiliki hubungan yang saling mempengaruhi baik dalam doktrin keagamaan maupun seni budaya.

Sejarah asal mitos *Kitsune* sering menjadi bahan perdebatan, di mana ada yang mengatakan berasal dari sumber asing, dan merupakan konsep asli Jepang. Tentang pendapat bahwa bahwa *Kitsune* merupakan konsep asli Jepang dinyatakan oleh Nozaki. Menurut Nozaki, *Kitsune* sudah dianggap sebagai sahabat orang Jepang sejak abad ke-4. Nozaki juga menyatakan bahwa dalam naskah *Nihon Ryakki* pada abad ke-16, terdapat cerita tentang rubah dan manusia yang hidup berdampingan pada zaman kuno Jepang, sehingga menurut Nozaki, hal ini merupakan latar belakang timbulnya legenda asli Jepang tentang *Kitsune*. Pada zaman Jepang kuno, rubah dan manusia hidup saling berdekatan sehingga legenda tentang *Kitsune* muncul dari persahabatan antara manusia dan rubah.

Ada pun yang menyatakan bahwa *Kitsune* berasal dari sumber asing, karena ada pernyataan bahwa sebagian mitos tentang rubah di Jepang bisa ditelusuri hingga ke cerita rakyat Tiongkok, Korea, atau India. Cerita rakyat Tiongkok mengisahkan makhluk *huli jing* (arwah rubah) yang mirip *Kitsune* dan bisa memiliki ekor hingga sembilan. Di Korea, makhluk yang disebut *guminho* (rubah berekor sembilan) merupakan makhluk mistik yang telah berumur lebih dari seribu tahun. Rubah di Tiongkok dan Korea digambarkan berbeda dengan rubah di Jepang. Tidak seperti di Jepang, rubah *guminho* di Korea selalu digambarkan sebagai makhluk jahat. Sementara itu, ilmuwan seperti Ugo A. Casal berpendapat bahwa persamaan dalam cerita tentang rubah menunjukkan bahwa mitos *Kitsune* berasal dari kitab India seperti *Hitopadesha* yang menyebar ke Tiongkok dan Korea, hingga akhirnya sampai ke Jepang (<https://furahasekai.net/2012/02/26/sejarah-Kitsune-kyuubi/>).

D. Legenda *Kitsune*

Dalam bahasa Jepang kuno, kata "*kitsu-ne*" berarti "datang dan tidur", sedangkan kata "*ki-tsune*" berarti "selalu datang". Hal ini terkait dengan legenda *Kitsune* tahun 545 di mana diceritakan ada seorang pria bernama Ono asal *Mino* menghabiskan musim semi berkhayal tentang wanita cantik yang sesuai dengan seleranya. Di suatu senja, Ono bertemu dengan wanita idealnya di padang rumput yang luas, dan mereka berdua akhirnya menikah. Bersamaan dengan kelahiran putra pertama mereka, anjing yang dipelihara Ono juga melahirkan. Anak anjing yang dilahirkan tumbuh sebagai anjing yang semakin hari semakin galak terhadap istri Ono. Permohonan sang istri untuk membunuh anjing galak tersebut ditolak Ono. Pada akhirnya di suatu hari, si anjing galak tersebut menyerang istri Ono dengan ganas. Istri Ono begitu ketakutan hingga berubah bentuk menjadi rubah, meloncat pagar dan kabur. Setelah kepergian istrinya, Ono selalu merindukan istrinya, sehingga Ono memanggil-manggil istrinya agar pulang "Istriku, kau mungkin seekor rubah," "tapi kau tetap ibu dari anakku dan aku cinta padamu. Pulanglah bila kau berkenan, aku selalu menunggumu." Sang istri akhirnya pulang ke rumah di setiap senja, dan tidur di pelukan Ono

(<https://furahasekai.net/2012/02/26/sejarah-Kitsune-kyuubi/>). Oleh karena itu dalam legenda itu diceritakan *Kitsune* sebagai wanita pulang ke rumah suami di senja hari, tetapi pergi di pagi hari sebagai rubah.

Legenda lainnya tentang *Kitsune* adalah seorang rubah yang menjadi istri seorang pria yang ditinggal oleh istri pertamanya yang diceritakan dalam sebuah narasi *Tales of Times Now Past* dan mengambil latar belakang tahun 896, di mana seorang pria bernama Kaya Yoshifuji, tinggal di desa *Ashimori* di provinsi *Bitchu*. Yoshifuji ditinggalkan istrinya yang pergi ke kota. Dia merasa hancur dan sedih. Suatu malam dia bertemu dengan seorang gadis cantik sekali. Dia mendekat dan mencoba untuk berkenalan, namun gadis cantik itu berusaha melarikan diri. Yoshifuji mencengkram tangannya dan bertanya kepada gadis cantik itu. Lalu gadis itu berkata bahwa dia bukanlah siapa-siapa. Yoshifuji langsung jatuh cinta, seolah-olah dia melupakan segala apa yang telah terjadi pada dirinya dan juga tentang istrinya. Kemudian Yoshifuji dibawa oleh gadis itu ke rumahnya. Mereka akhirnya bercinta dan memiliki seorang anak. Yoshifuji sangat bahagia dan tidak merasa ada hal yang aneh. Di dalam rumah tersebut banyak sekali pelayan dan rumah itu sangat mewah.

Sementara itu, keluarga Yoshifuji sudah hampir seminggu mencari Yoshifuji ke seluruh desa. Keluarganya mendatangi rumah Yoshifuji, tiba-tiba terlihat seperti ada sosok gelap seperti kera. Mereka sangat ketakutan dan tidak mengetahui bahwa itu adalah Yoshifuji. Mereka mengecek ke gudang dekat rumah Yoshifuji, di sana terdapat banyak rubah. Rubah yang menjadi istrinya Yoshifuji juga sudah melarikan diri. Keadaan Yoshifuji ini dikarenakan terkena ilusi dari *Kitsune*, sehingga membuatnya tidak sadar, kehilangan akal sehatnya dan keluarga Yoshifuji berusaha keras untuk membersihkan Yoshifuji dari tipu daya yang telah dilakukan *Kitsune* terhadap dirinya. Keluarganya memanggil Pendeta Budha dan Master *Yin Yang* untuk mendoakan Yoshifuji. Setelah dia sadar dari segala mantra itu Yoshifuji merasa sangat malu. Dia kembali hidup dengan sehat namun pada umurnya yang ke 61 dia meninggal. Dari cerita ini narrator ingin memberikan sudut pandang berbeda tentang perjalanan seorang manusia yang masuk ke dalam dunia *Kitsune* (Michael Dylan Foster, 2015: 179).

Dari pendapat di atas, maka dapat dikatakan bahwa orang Jepang sangat mempercayai legenda tentang *Kitsune*.

Gambar 1: *Kitsune* yang menyamar sebagai seorang perempuan



Sumber: <https://www.tofugu.com/japan/Kitsune-Yōkai-fox/>

E. Kelemahan *Kitsune*

Masyarakat Jepang selain mempercayai bahwa *Kitsune* mempunyai kekuatan, juga percaya bahwa *Kitsune* mempunyai kelemahan. Hal ini dapat diketahui dari beberapa cerita, di mana *Kitsune* sering kesulitan menyembunyikan ekornya saat menyamar menjadi seorang manusia. Mereka sering ketahuan oleh manusia karena ekornya, terlihat menjuntai keluar. *Kitsune* sering ketahuan sedang mencari-cari ekornya terlebih jika mereka sedang mabuk. Biasanya inilah yang digunakan manusia untuk membedakan mana manusia yang asli dengan *Kitsune* yang sedang menjelma menjadi seorang manusia.

Selain itu kelemahan dari *Kitsune*, mereka tidak boleh minum ber-alkohol terlalu banyak yang menyebabkan mereka mabuk. *Kitsune* juga memiliki ketakutan dan juga benci terhadap anjing, bahkan saat mereka sedang dalam bentuk manusia, *Kitsune* tetap takut terhadap anjing. Mereka bisa gemeteran

bahkan lari pontang panting jika melihat dan bertemu anjing. Terkadang wujud asli mereka bisa terlihat jika ada seekor anjing menggonggong secara tiba-tiba ke arah *Kitsune*. Pada saat itu biasanya mereka menunjukkan wujud asli mereka sebagai seekor *Kitsune*.

BAB III

PERKEMBANGAN KEPERCAYAAN MASYARAKAT JEPANG TERHADAP SOSOK MITOLOGI *KITSUNE* PADA MASA SEKARANG (MASA HEISEI)

Pada bab II telah dijelaskan bahwa awal keberadaan *Kitsune* yakni pada abad ke-4. Pada bab ini akan diuraikan tentang kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *Kitsune*. Dalam penelitian ini penulis mendapatkan bahwa *Kitsune* masih dipercaya oleh masyarakat Jepang yang ada pada masa Heisei ini. Ini artinya kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *Kitsune* mengalami perkembangan. Sebagai contoh sosok mitologi *Kitsune* sampai masa sekarang (Heisei) ini mewarnai karya seni dan animasi Jepang.

A. Kepercayaan Masyarakat Jepang terhadap *Kitsune*

Kisah mengenai *Kitsune* ini sudah menjadi salah satu kisah yang populer di kalangan masyarakat Jepang. Mereka percaya bahwa *Kitsune* adalah makhluk yang memiliki kekuatan gaib. Fenomena yang dikaitkan dengan *Kitsune* adalah *Kitsune-no-yomeiri*, “*Fox’s Wedding*” (Pernikahan *Kitsune*).

1. Mengkaitkan Adanya Proses Pernikahan *Kitsune* dengan Kondisi Cuaca

Di Jepang ketika matahari bersinar terang dan hujan turun, orang tua yang bijak menasihati anak-anak mereka untuk bermain di dalam rumah. Bukannya mereka khawatir mereka terserang flu, tetapi ini dilakukan karena sesuatu yang lebih misterius. Menurut kepercayaan mereka, pada hari-hari seperti itu *Kitsune*, sedang mengadakan prosesi pernikahan mereka (Michael Dylan Foster, 2015: 185).

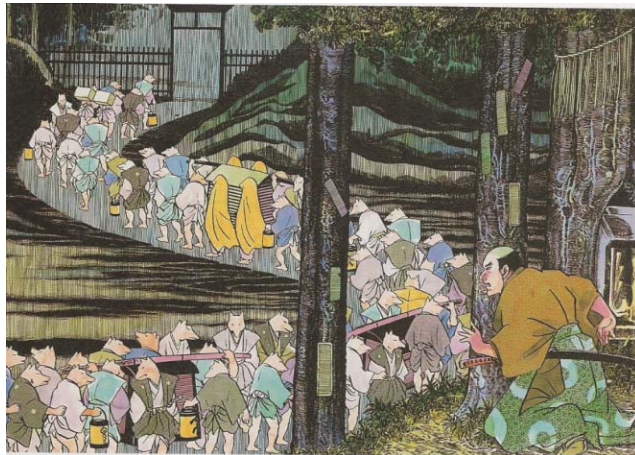
Hal ini dikenal dalam kisah *Kitsune no Yomeiri* Dari kota *Sakurai* di prefektur *Ibaraki* ke kota *Kashihara* di prefektur *Nara*, kisah *Kitsune no Yomeiri* muncul di seantero Jepang, kecuali satu-satunya pulau *Hokkaido* di Utara. Kebanyakan ceritanya mengikuti pola yang sama dengan hanya sedikit variasi. Di *Tokushima*, *Kitsune no Yomeiri* adalah acara yang kurang

membahagiakan. Itu disebut *Kitsune no Soshiki* (狐の葬儀; Fox Funeral) dan melihat seseorang dianggap sebagai pertanda kematian (<https://hyakumonogatari.com/2013/07/19/Kitsune-no-yomeiri-the-fox-wedding/>).

Ada dua fenomena yang disebut *Kitsune no Yomeiri*, yaitu cuaca aneh yang disebut matahari terbenam di mana hujan turun di siang bolong; dan prosesi *foxfire* yang disebut *Kitsune-bi* (狐火), berkelok-kelok melewati pegunungan pada larut malam. Ada pun *Kitsune no Yomeiri* adalah istilah yang paling umum.

Ada versi regional dari fenomena yang sama, di prefektur *Saitama* dan *Ishikawa* dikenal sebagai *Kitsune no Yomitori* (狐の嫁取り; The Taking of the Fox Bride). Di *Shizuoka* disebut *Kitsune no Shugen* (狐の祝言; Perayaan Pernikahan Fox).

Gambar 2: Upacara pernikahan *Kitsune*



Sumber: <https://hyakumonogatari.com/2013/07/19/Kitsune-no-yomeiri-the-fox-wedding/>

Akan ada dua fenomena aneh yang terjadi ketika *Kitsune* menikah. Pertama, *Kitsune-bi* (狐火, yang berarti "rubah-api"). Inilah yang disebut dengan 'wisp' dalam bahasa Inggris - lampu berkedip misterius yang terlihat

di malam hari di daerah alami seperti hutan dan tempat-tempat yang sangat basah seperti rawa-rawa. Terkadang fenomena ini terlihat seperti ada iring-iringan lampion yang berkedip-kedip dari kejauhan. Hal ini mengingatkan akan upacara pernikahan tradisional di mana pengantin wanita dikawal ke rumah barunya oleh sekelompok rombongan yang membawa lampu, maka dikatakan sebagai pernikahan *Kitsune*. Prosesi iring-iringan pernikahan *Kitsune* selalu hilang saat seorang manusia mencoba mendekat dan mencari tahu tentang hal tersebut.

Gambar 3: Iring-iringan *Kitsune* yang membawa lentera dalam prosesi pernikahan



Sumber: <https://hyakumonogatari.com/2013/07/19/Kitsune-no-yomeiri-the-fox-wedding/>

Prosesi lentera bukan hanya merupakan fenomena yang meluas di Jepang tetapi di seluruh dunia di Barat pun ada. Namun demikian, *Kitsune-bi* Jepang berbeda dengan *foxfire* di legenda Barat. Hal ini lebih mirip dengan Will-o'-the-wisp, dan dikenal sebagai *ignis fatuus* atau "Fool's Fire." Penjelasan yang paling umum tentang fenomena ini adalah adanya proses oksidasi fosfat kimia yang disebabkan oleh pembusukan bahan organik, seperti yang dapat ditemukan di hutan. Penjelasan lain adalah bahwa hal itu hanyalah ilusi optik yang disebabkan oleh terbenamnya matahari, tapi tidak ada bukti ilmiah untuk kedua teori ini.

Fenomena foxfire pada *Kitsune no Yomeiri* sudah jarang terlihat sekarang ini. Hal ini kemungkinan besar disebabkan oleh penggundulan hutan asli Jepang pada tahun 1950-an dan penanaman kembali dengan pohon cedar industri yang berkembang pesat. Apapun keajaiban hutan yang menghasilkan lampu foxfire, sekarang hilang karena dikorbankan untuk industri. Selain itu, *Kitsune-bi* sudah jarang, mungkin karena beberapa daerah alami tidak seperti dulu lagi, dan juga mereka tidak suka ketika ada orang (manusia) mencoba mencari tahu akan acara pernikahan itu. Jadi saat ini "pernikahan rubah" lebih sering memiliki arti lain. Mereka dianggap sedang mengadakan pernikahan pada hari-hari ketika hujan turun dari langit biru yang jernih. Biasanya masyarakat Jepang mengatakan bahwa ketika hal ini terjadi maka ada *Kitsune* yang akan menikah.

Gambar 4: *Kitsube-bi (Fox's Fire)* salah satu fenomena yang terlihat jika *Kitsune* sedang melaksanakan prosesi pernikahan



Sumber: <https://www.tofugu.com/japan/Kitsune-Yōkai-fox/>

Dalam beberapa catatan pada zaman Edo, beberapa orang menyatakan pernah menyaksikan prosesi pernikahan *Kitsune*, bahkan di salah satu kasus, ada seorang kapten kapal feri disewa oleh bangsawan yang membawa rombongan orang memegang lentera. Sang kapten menyebrangkan bangsawan tersebut dan menerima uang, namun setelah dia kembali lagi ke pelabuhan, uang yang diberikan oleh bangsawan tersebut berubah menjadi

dedaunan. Hal tersebut membuktikan bahwa *Kitsune* menggunakan ilusinya untuk mengelabui sang Kapten (Michael Dylan Foster, 2015: 185).

2. *Kitsune* sebagai Penjaga yang Setia, Teman, Kekasih, atau Istri

Masyarakat Jepang mempercayai bahwa rubah merupakan penjaga yang setia, teman, kekasih, atau istri walaupun ada juga yang mempercayai kisah rubah yang menipu manusia. *Kitsune* umumnya digambarkan sebagai kekasih, biasanya dalam cerita disebutkan bahwa manusia muda (pria) dan *Kitsune* yang mengambil bentuk manusia (wanita). *Kitsune* adakalanya disebut penggoda, tapi cerita ini lebih sering bersifat romantis. Biasanya, pemuda tersebut tanpa sadar menikahi rubah yang membuktikan sebagai seorang istri yang setia. Pria itu akhirnya menemukan fisik sejati si rubah, dan si rubah (istri) terpaksa meninggalkannya. Dalam beberapa kasus, suami terbangun seolah-olah dari mimpi, kotor, bingung, dan jauh dari rumah. Dia kemudian harus kembali untuk menghadapi keluarga terbenkhalainya karena malu.

Banyak cerita menceritakan tentang rubah (istri) yang melahirkan anak-anak. Bila keturunan semacam itu adalah manusia, mereka memiliki kualitas fisik atau supranatural khusus yang sering diberikan kepada anak mereka sendiri. Sebagai contoh penyihir astrologi Abe no Seimei sebagai *Onmyoji* terkenal sepanjang sejarah Jepang, dia merupakan penyair dan dapat meramal.

3. *Kitsune* Bersifat Jahat

Kitsune pada dasarnya adalah makhluk yang baik, namun menurut catatan sejarah ada juga *Kitsune* yang bersifat jahat. *Kitsune* yang bersifat jahat ini biasanya menggunakan kekuatannya untuk memperdaya manusia dengan merubah bentuk menjadi seorang manusia, memainkan ilusi, masuk ke dalam mimpi manusia serta merasuki tubuh manusia.

Dalam *Otogizoshi* kumpulan prosa Jepang yang ditulis selama periode Muromachi, mengisahkan tentang seorang perempuan jelmaan dari siluman rubah atau *Kitsune* yakni Tamamo no Mae yang merupakan seorang selir dari

Kaisar Kanoe yang bertahta pada 1142-1155. Tamamo no Mae adalah gadis berusia 20 tahun, memiliki paras yang cantik dan pintar. Hal ini menarik perhatian dari Kaisar Kanoe. Suatu hari Tamamo no Mae dipanggil sang kaisar ke istana.

Gambar 5: Tamamo no Mae dipanggil untuk ditanya sang Kaisar



Sumber: <https://www.akibanation.com/mitos-Tamamo-no-mae/>

Tamamo diberikan pertanyaan yang sulit mengenai ajaran Budha. Tamamo no Mae bisa menjawab pertanyaan tersebut. Kemudian Tamamo no Mae kembali diberikan pertanyaan oleh sang kaisar mengenai “Milky Way”. Dia kembali bisa menjawab dengan mudah. Melihat kejadian tersebut, kaisar dan para petinggi istana merasa heran dan terkagum-kagum.

Kaisar Kanoe pun akhirnya jatuh cinta kepada Tamamo no Mae. Dia mengajak perempuan itu pergi melihat pertunjukkan orchestra. Kala itu kaisar dan Tamamo no Mae duduk di balik tirai sambil melihat orkestra. Tiba-tiba angin kencang bertiup dan memadamkan seluruh lilin diruangan. Anehnya ruangan itu tidak menjadi gelap, bahkan ruangan tersebut terang seakan-akan saat siang, padahal waktu itu adalah malam hari. Saat itulah orang-orang yang sedang menonton orkestra itu sadar ternyata ada cahaya terang benderang dari balik tirai bambu tempat dimana Tamamo no Mae berada.

Semua orang tertegun dan akhirnya ada seorang pemuda yang pada saat itu juga menonton orkestra, memecah keheningan dengan bertanya kepada Tamamo mengenai pertunjukan yang baru saja dilihatnya. Para

penonton seketika sibuk membahas mengenai orkestra tersebut. Tanpa disadari Kaisar Kanoe telah terkena ilusi Tamao no Mae. Kaisar semakin sayang dengan Tamamo dan tidak pernah meninggalkan selirnya itu sendirian. Sampai suatu saat kaisar jatuh sakit. Semua tabib datang untuk menyembuhkan sang kaisar, namun Kaisar Kanoe tetap sakit. Mereka yakin bahwa penyakit yang di derita sang kaisar ini bukan penyakit biasa, melainkan karena iblis jahat.

Gambar 6: Seorang *Onmyōji* dipanggil untuk mengusir roh jahat dari tubuh Kaisar



Sumber: <https://www.akibanation.com/mitos-Tamamo-no-mae/>

Seorang *Onmyōji* Abe no Yasunari dipanggil untuk mengusir roh jahat dari kaisar. Dia mengatakan bahwa penyebab dari penyakit dari sang kaisar adalah Tamamo no Mae yang kemungkinan besar adalah *Kitsune*, namun karena takut menyinggung perasaan sang kaisar, sang *Onmyōji* dan petinggi istana menyusun rencana untuk menjebak Tamamo dan membuktikan bahwa dia adalah *Kitsune*.

Tamamo diminta untuk memberikan persembahan kepada Tuhan. Tamamo tak bisa dan dia melarikan diri. Kaisar Kanoe sadar bahwa selama ini dirinya telah diperdaya oleh Tamamo. Kaisar menyewa pemburu untuk membunuh Tamamo yang telah berubah bentuk menjadi rubah. Tamamo takut dan merasa akan mati, dia menggunakan kekuatannya yaitu hadir ke dalam mimpi sang pemburu untuk memohon belas kasihan, namun keesokkan harinya sang pemburu berhasil memburu rubah yang tak lain

adalah Tamamo. Setelah kematiannya, roh Tamamo no Mae masuk ke dalam batu besar dan menghantui batu tersebut

(<https://www.akibanation.com/mitos-Tamamo-no-mae/>).

Gambar 7: Kaisar menyewa pemburu untuk memburu *Tamamo no Mae*



Sumber: <https://www.akibanation.com/mitos-Tamamo-no-mae/>

Tidak hanya kemampuannya menciptakan sebuah ilusi, datang ke dalam mimpi seperti yang dilakukan Tamamo no Mae itu saja, membuat *Kitsune* di cap jahat. *Kitsune* yang merasuki manusia pun menjadi salah satu hal yang dianggap tindakan jahat. Biasanya manusia yang kerasukan *Kitsune* atau (*Kitsune-tsuki*) perilakunya akan berubah menjadi jahat.

4. *Kitsune* Memiliki Kecerdasan Super, Kekuatan Sihir, dan Panjang Umur

Dalam beberapa cerita, *Kitsune* bahkan memiliki kekuatan yang lebih besar lagi, sampai bisa mengubah ruang dan waktu, membuat orang menjadi marah, atau berubah menjadi bentuk-bentuk yang fantastis, seperti pohon yang sangat tinggi atau sebagai bulan kedua di langit. *Kitsune* lainnya memiliki ciri-ciri yang mengingatkan orang pada vampir atau succubus dan memangsa roh manusia, biasanya melalui kontak seks.

Secara fisik, *Kitsune* dipercaya berekor satu, lima, tujuh, atau sembilan. Ketika *Kitsune* mendapatkan ekornya yang ke-9, semakin banyak ekor yang dimiliki *Kitsune*, maka semakin tua, semakin bijak, dan semakin kuat pula *Kitsune* tersebut.

Gambar 8: *Kitsune* berekor 9 memiliki kemampuan yang sangat hebat



Sumber: <http://www.youth-time.eu/slideshow-entertainment/the-wicked-world-of-Kitsune>

Ketika seekor *Kitsune* mencapai ekornya yang ke-9, maka bulunya akan berubah menjadi warna putih atau emas. *Kitsune* jenis ini disebut *kyūbi no Kitsune* (*Kitsune* berekor sembilan) dan memiliki kemampuan untuk mendengar dan melihat segala peristiwa yang terjadi di dunia (<http://www.youth-time.eu/slideshow-entertainment/the-wicked-world-of-Kitsune>).

5. *Kitsune* Dapat Berubah Wujud Menjadi Wanita

Kitsune digambarkan sebagai fitur feminin yang disebut *Kitsune-gao* (狐顔 "rubah wajah") istilah yang digunakan untuk menggambarkan karakter feminin dan sensual. Tulang pipi tinggi dan mata sayu dan sipit, dianggap sangat sensual. Menurut tradisi diyakini bahwa melihat seorang wanita cantik mengembara tanpa tujuan saat jam matahari terbenam sebenarnya bisa menjadi rubah.

Di dalam beberapa cerita rakyat Jepang dikisahkan bahwa *Kitsune* biasanya berubah bentuk menjadi seorang wanita cantik. Cerita populer yang mengatakan bahwa *Kitsune* sering kali dan lihai dalam merubah bentuk menjadi seorang wanita cantik muncul pada abad pertengahan. Dahulu kala orang Jepang beranggapan bahwa jika ada seorang wanita cantik berada sendirian di suatu tempat di saat senja atau malam hari kemungkinan wanita itu adalah jelmaan alias *Kitsune*. Kisah ini begitu populer dan melegenda

sampai zaman modern sekarang. Perubahan bentuk menjadi manusia ini tidak tergantung dari jenis kelaminnya. Mereka bisa berubah bentuk kapan saja asalkan mereka melakukan cara-cara yang tadi, bahkan *Kitsune* dapat berubah bentuk menjadi kembaran seseorang (Hiroko Yoda, 2012: 157).

Gambar 9: *Kitsune* yang biasanya berubah menjadi seorang wanita cantik



Sumber: <http://www.japanitalybridge.com/ja/2017/03/japan-folklore-Kitsune/>

Mengenai kepercayaan bahwa *Kitsune* bisa berubah wujud menjadi manusia, kemampuan ini baru didapat setelah *Kitsune* mencapai usia tertentu (biasanya 100 tahun), walaupun beberapa cerita mengatakan 50 tahun. Siluman rubah harus meletakkan sejenis tanaman alang-alang yang tumbuh di dekat air, daun yang lebar, tengkorak di atas kepalanya sebagai syarat perubahan wujud.

6. *Kitsune* Memiliki Kekuatan Supranatural

Masyarakat Jepang mempercayai bahwa semua rubah yang memiliki umur panjang memiliki kekuatan supranatural. Kemampuan supranatural yang dimiliki *Kitsune* adalah mulut dan ekor bisa mengeluarkan api atau petir (dikenal sebagai *Kitsune-bi* yang secara harafiah berarti “api *Kitsune*”), membuat manusia kerasukan (*Kitsune-tsuki*), memberi pesan di dalam mimpi

orang agar melakukan sesuatu, terbang, tak kasat mata, dan menciptakan ilusi yang begitu mendetail hingga tidak bisa dibedakan dari kenyataan. Hal ini memberikan penilaian bahwa *Kitsune* adalah makhluk yang berbahaya.

Gambar 10: *Kitsune-tsuki*, kejadian dimana manusia kerasukan roh *Kitsune*



Sumber: <https://hyakumonogatari.com/2013/07/02/tsukimono-the-possessing-thing/>

Sampai Perang Dunia II, *Kitsune-tsuki* khususnya, dianggap sesuatu yang mematikan, baik oleh para mistikus maupun ilmuwan. F. Hadland Davis menulis dalam bukunya *Myths and Legends of Japan*:

"Kerasukan setan sering dikatakan disebabkan oleh pengaruh jahat rubah. Bentuk kerasukan ini dikenal sebagai *Kitsune-tsuki*. Penderita biasanya adalah wanita kelas yang lebih miskin, orang yang sangat sensitif terbuka untuk percaya pada segala hal. Takhayul. Pertanyaan tentang kerasukan setan masih dan masalah yang belum terpecahkan, dan studi Dr. Baelz dari Universitas Imperial Jepang, tampaknya menunjukkan fakta bahwa kerasukan hewan pada manusia adalah kebenaran yang sangat nyata dan mengerikan. Dia mengatakan bahwa seekor rubah biasanya memasuki seorang wanita baik melalui payudara atau di antara kuku jari, dan rubah itu hidup terpisah, seringkali berbicara dengan suara yang sama sekali berbeda dari manusia " (Matthew Mayer, 2012: 120).

Efek dari kerasukan *Kitsune* sangatlah tidak menyenangkan dan menyakitkan, rasa sakit yang tak tertahankan, berteriak seperti anjing liar,

histeris, berlarian tanpa menggunakan busana, dan akan tercium bau busuk dari mulut, namun dalam beberapa kasus, efek yang terlihat hanya sebatas perubahan sikap yang tidak sopan dan aneh. Beberapa contohnya adalah berbahasa tidak sopan, berperilaku kasar, menghamburkan uang seperti seorang jutawan, menggong-gong atau berteriak, serta meludah sembarangan. Ada juga ilmuwan yang mengatakan bahwa ada *Kitsune* jenis tertentu yang memasuki manusia akan menyebabkan manusia masuk ke dalam rumah lalu mengganggu orang yang sakit, dan juga membeberkan rahasia.

Terkadang dalam bentuk liarnya, *Kitsune* menarik kekuatan dari kekasihnya. Menyerap energi kekasihnya melalui hubungan seksual dan mengeringkan kekuatan manusia secara brutal sampai menyebabkan kematian (<https://hyakumonogatari.com/2013/07/02/tsukimono-the-possessing-thing/>).

Tertipu oleh *Kitsune* sudah merupakan suatu kesialan yang cukup buruk. *Kitsune-tsuki*, secara harfiah berarti “kerasukan rubah (*Kitsune*)”, dan terjadi hal-hal aneh pada seseorang, bahkan yang sangat menyakitkan tak dapat dihindari. Korban biasanya adalah seorang wanita muda, masuk di bawah kuku jari atau melalui payudaranya. Dalam beberapa kasus, ekspresi wajah para korban dikatakan berubah sedemikian rupa sehingga menyerupai rubah.

Gambar 11: Penampakan seseorang jika kerasukan roh *Kitsune*



Sumber: <http://Yōkai.com/Kitsunetsuki/>

Kitsune memiliki beberapa alasan mengapa mereka ingin memasuki raga manusia. Salah satunya mereka ingin balas dendam terhadap beberapa kekesalan terhadap manusia yang memburu *Kitsune*. Selain itu, *Kitsune* ingin memakan-makanan kesukaannya seperti tahu goreng dan nasi merah.

7. *Kitsune* Merupakan Sejenis *Yōkai*

Kepercayaan orang Jepang lainnya terhadap *Kitsune* menganggap bahwa *Kitsune* adalah sejenis *Yōkai* atau makhluk halus, *Kitsune* sering dijelaskan sebagai "arwah rubah" tetapi bukan hantu, dan bentuk fisiknya tidak berbeda dengan rubah biasa. Istilah *Yōkai* memiliki beberapa arti dan terdiri dari 2 kanji yang keduanya memiliki pengertian atau menyatakan sebuah keanehan, misteri atau kecurigaan. Kata ini memang berasal dari Cina, dan muncul di Jepang pada awal abad ke-8 sebagai ungkapan yang mengacu pada suatu upacara pemurnian di istana kekaisaran. Kata ini mulai populer pada masa pertengahan Edo, ketika kata "*bakemono*" sedang populer digunakan (Michael Dylan Foster, 2015, hal:19).

Gambar 12: Macam-macam *Yōkai*



Sumber: <https://www.tofugu.com/japan/Kitsune-Yōkai-fox/>

Pada awal abad ke-20, seorang ahli cerita rakyat yang bernama Yanagita Kunio memakai istilah *Yōkai* sebagai salah satu kata yang menarik dalam dunia tulisan. Pada awal abad ini juga kata *Yōkai* dipilih oleh salah satu pengarang *manga* ternama Mizuki Shigeru sebagai kata yang

menggambarkan tentang makhluk-makhluk misterius. Pada abad ini *Yōkai* sering muncul dalam dunia tulisan populer dan dunia akademik seperti saat menerangkan sesuatu seperti monster, roh, goblin, iblis, dan lain-lain. Salah satu kunci untuk dapat memahami tentang *Yōkai* adalah *Kami* (Tuhan/Dewa). *Kami* di Jepang biasanya dipuja dan orang-orang berdoa kepada-Nya. *Kami* dapat berupa apa saja seperti gunung, pohon, laut atau benda apapun yang dipercaya orang untuk disembah. *Kami* memiliki banyak macam (Michael Dylan Foster, 2015: hal 178).

Tentu saja, *Yōkai* bisa merujuk pada istilah "Monster Jepang". Semua monster dan hantu atau roh-roh seperti - *baku*, *kodama*, *yuki onna*, *kappa* - semua itu adalah *Yōkai*. Seperti kata *manga*, penggunaan *Yōkai* di Jepang memiliki ruang lingkup yang jauh lebih besar. Ini mencakup lebih dari sekedar monster. "Fenomena misterius" mungkin lebih baik. Seiring dengan makhluk folkloric, *Yōkai* bisa merujuk pada hal-hal seperti cuaca aneh, penyakit misterius, ilusi optik, buah aneh, dan lain-lain. *Yōkai* tidak terbatas pada Jepang. Dalam *Encyclopedi Yōkai*, menurut Mizuki Shigeru mencakup hal-hal seperti patung Moai di Pulau Paskah, atau *bigfoot* dan *yeti*, atau vampir dan hantu, atau hujan katak (Hiroko Yoda, 2012, hal: 7).

Untuk memahami makna *Yōkai* selain dengan memahami *Kami*, seperti kebanyakan kata dalam bahasa Jepang, dengan menelaah kanjinya.

Yōkai menggunakan dua kanji;

- 妖 (*yo*) yang berarti "misterius, menyihir, tidak wajar, aneh." Tidak benar-benar memiliki nuansa yang menakutkan, tapi lebih banyak daya tarik untuk sesuatu yang tidak biasa. Ini bisa digunakan dalam kata-kata seperti *yoka* (妖 花) yang berarti bunga yang indah, atau *ayashii* (妖 し い) yang berarti menyihir atau menawan.
- 怪 (*kai*) yang berarti "misteri, heran, aneh." *Kai* memiliki lebih banyak rasa ngeri, atau aneh. Ini adalah kanji yang sama yang

digunakan dalam *kaidan* (怪談) yang berarti "cerita aneh" dan *kaiki* (怪奇) yang berarti "aneh, aneh, memalukan."

Letakkan keduanya bersama-sama dan akan menjadi *Yōkai* 妖怪, dengan terjemahan langsung di sepanjang baris "sesuatu yang lain dan yang aneh namun menawan dan menarik." Tapi terjemahan langsung kanji hampir tidak pernah memberikan gambaran penuh (<https://hyakumonogatari.com/2012/10/26/what-does-Yōkai-mean-in-english/>).

Arbitrator yang hebat dari semua hal *Yōkai*, Mizuki Shigeru, selanjutnya memecah kata *Yōkai* menjadi empat kategori terpisah:

- a. *Kaiju* - 怪 (*kai*, misterius) + 獣 (*ju*; beast), yang berarti "monster."

Sebagian besar *Yōkai* terkenal di Jepang adalah *kaiju*. Godzilla adalah *dai-kaiju*, atau "monster besar".

Gambar 13: *Reiki*, disebut juga sebagai raksasa *Ogre*



Sumber: <http://matthewmeyer.net/blog/2012/10/22/a-Yōkai-a-day-reiki/>

- b. *Choshizen* - 超 (*cho*; super) + 自然 (*shizen*; natural), artinya yang supernatural, termasuk fenomena alam yang misterius.

Gambar 14: Segitia Bermuda



Sumber: <http://www.wowaneh.com/fenomena-segitiga-bermuda-dan-benda-benda-yang-hilang/>

- c. *Henge* - 変 (*hen*; strange) + 化 (*ge*; to change, transform), yang berarti *shape-shifter* seperti *tanuki*, *Kitsune*, dan kucing tua.

Gambar 15: *Kitsune* merupakan salah satu *Yōkai* yang dapat berubah bentuk



Sumber: <http://Yōkai.com/?s=Kitsune>

- d. *Yurei* - 幽 (*yu*; redup) + 霊 (*rei*; spirit), yang berarti hantu, dan roh orang mati.

Gambar 16: *Yurei* (arwah penasaran)



Sumber: <https://www.akibanation.com/japanese-horror-series-2-yurei-dan-Yōkai/>

Jadi jika dalam model klasifikasi biologis klasik:

- *Kitsune* adalah *Yōkai* kategori *henge*
- *Oiwa* adalah *Yōkai* kategori *yurei*
- *Bigfoot* adalah seorang *Yōkai* kategori *kaiju*
- Segitiga Bermuda *Yōkai* kategori *choshizen*

B. Perkembangan *Kitsune* Sampai pada Masa Sekarang (Masa Heisei)

1. Perkembangan *Kitsune* dalam Seni Budaya Jepang

Sandiwara tradisional Jepang seperti *noh*, *kyogen*, *bunraku*, dan *kabuki* sering mengisahkan legenda *Kitsune*. Begitu pula halnya dengan budaya kontemporer seperti *manga*. Pengarang fiksi dari Barat juga mulai menulis cerita yang diilhami legenda *Kitsune*. Penggambaran *Kitsune* menurut orang Barat biasanya tidak berbeda jauh dengan cerita asli *Kitsune*.

Dalam sandiwara, budaya kontemporer Jepang dan lain-lain mengisahkan *Kitsune* atau siluman rubah, dijadikan istri dan melahirkan anak

manusia. Anak-anak yang dilahirkan dipercayai memiliki kemampuan fisik melebihi orang biasa dan bakat supranatural. Bakat ini juga diturunkan ke anak cucu bila manusia keturunan rubah kembali melahirkan anak. Sebagai contoh, seorang ahli sihir dan peramal (*onmyōji*) Jepang bernama Abe no Seimei dikatakan memiliki kekuatan sihir luar biasa karena keturunan *Kitsune* (Michael Dylan Foster, 2015: 180).

Kitsune sering digambarkan sebagai wanita penggoda dalam cerita yang melibatkan laki-laki muda. Namun, walaupun *Kitsune* berperan sebagai wanita penggoda, cerita biasanya bersifat romantis. Dalam cerita, laki-laki sering menikahi wanita cantik yang merahasiakan bahwa dirinya adalah seekor rubah. Ketika rahasia terbongkar, sang istri terpaksa meninggalkan suami. Pada sebagian cerita, laki-laki yang menikahi siluman rubah bagaikan bangun dari mimpi, kebingungan, berada jauh dari rumah, dan harus kembali ke rumah yang ditinggalinya dulu dengan membawa malu.

Cerita dalam karya lainnya mengisahkan seekor rubah putih, Kuzunoha. Namanya terkenal karena dia menjadi istri Abe no Yasuna dan ibu Abe no Seimei. Kuil Inari di dekat tempat Abe no Yasuna pertama kali bertemu dengan Kuzunoha masih berdiri sampai sekarang, dan dikenal sebagai Kuil Kuzunoha. Kisah Kuzunoha adalah salah satu tema populer dalam teater *kabuki* dan teater boneka *bunraku*. Meskipun banyak variasi dari dongeng itu, cerita intinya adalah dulu ada seseorang menyelamatkan seekor rubah. Tanpa sepengetahuan orang itu, *Kitsune* berubah menjadi wanita cantik. Sebagai rasa terima kasihnya kepada laki-laki itu dia bersedia menikah dan menjadi istrinya. Bersama-sama mereka memiliki anak yang konon katanya menjadi 陰陽師 (*onmyōji*, *Imperial diviner*) Abe no Seimei (<https://intojapanwaraku.com/EN/culture/20161023/4547/p4>).

Gambar 17: Tembok kayu Tsukioka Yoshitoshi dari *Kitsune*,
Kuzunoha.



Sumber: <https://intojapanwaraku.com/EN/culture/20161023/4547/p4>

Ibu Abe no Seimei yang bernama Kuzunoha merupakan tokoh *Kitsune* yang dikenal luas dalam seni teater tradisional Jepang. Kuzunoha ditampilkan dalam cerita sandiwara *bunraku* dan *kabuki* *Ashiya Dōman Ōuchi Kagami* (Kaca di Ashiya Dōman and Ōuchi) yang terdiri dari lima bagian. Bagian ke-4 yang berjudul Kuzunoha atau Rubah dari Hutan *Shinoda* sering dipentaskan secara terpisah. Bagian ini menceritakan terbongkarnya rahasia Kuzunoha sebagai siluman rubah dan adegan saat harus meninggalkan suami dan anaknya.

Selain itu ada juga cerita tentang Tamamo-no-Mae adalah tokoh fiksi yang menjadi tema drama *noh* berjudul *Sesshōseki* (Batu Kematian), dan sandiwara *kabuki* atau *kyogen* berjudul Tamamo no mae (Penyihir Rubah yang cantik). Tamamo-no-Mae berbuat banyak kejahatan di India, Tiongkok, dan Jepang, tapi rahasianya terbongkar dan tewas. Cerita tentang Tamamo no Mae telah penulis ceritakan pada bab sebelumnya. Tamamo no Mae adalah salah satu *Kitsune* paling terkenal dalam mitologi Jepang. Tamamo adalah rubah magis sembilan ekor, dia juga salah satu *Yōkai* terkuat yang pernah ada. Kemampuan magisnya hanya cocok dengan tipu daya dan dorongan untuk mendapatkan kekuasaan. Tamamo no Mae ada selama periode Heian, dan

meskipun dia tidak berhasil dalam rencananya untuk membunuh kaisar dan menggantikannya. Tamamo no Mae dianggap salah satu *Nihon San Dai Aku Yōkai* (the Three Terrible Yōkai of Japan) (<https://www.akibanation.com/mitos-tamamo-no-mae/>).

Gambar 18: *Tamamo no Mae*



Sumber: <http://Yōkai.com/?s=Kitsune>

Setelah dia mati arwahnya menjadi *Sesshō seki* (batu kematian). Arwah Tamamo-no-Mae akhirnya dibebaskan biksu bernama *Gennō*. *Sesshō seki* (batu kematian) ada saat *Kitsune* ekor Sembilan yaitu Tamamo no Mae terbunuh. Pemburunya kembali dengan penuh kemenangan, membawa jasad tubuhnya ke ibu kota. Namun arwahnya tetap melekat pada batu besar di dekat tempat ia jatuh. Dia tetap membunuh walau sudah mati karena makhluk hidup yang berkeliaran cukup dekat dengan batu itu akan mati seketika. *Sesshō seki* menjadi bangunan atau tempat yang mematikan sampai pada tahun 1385 M.

Gambar 19: Ilustrasi gambar *Sesshō seki*



Sumber: <http://Yōkai.com/?s=Kitsune>

Diceritakan bahwa suatu hari, ada seorang imam besar bernama Gennō sedang bepergian melalui Provinsi *Shimotsuke*. Saat dia melihat pemandangan ada hal yang aneh terjadi, burung-burung di udara jatuh dan mati ketika mereka melewati sebuah batu besar di dataran *Nasuno* dan di dasar batu itu ada tumpukan burung mati. Gennō bertanya-tanya apa yang bisa menyebabkan fenomena semacam itu. Tidak lama kemudian, seorang wanita lokal muncul di dekat pendeta, dan dia bertanya kepada wanita itu tentang batu tersebut.

Wanita itu menjelaskan bahwa *Sesshō seki* dihantui oleh arwah Tamamo no Mae. Wanita itu menceritakan kisah Tamamo no Mae, lalu lenyap. Gennō menyadari bahwa wanita itu adalah hantu *Kitsune*, Tamamo no Mae. Gennō melakukan upacara pemakaman Buddha di atas batu, dan tiba-tiba arwah Tamamo no Mae muncul kembali dan mengakui semua dosanya. Setelah mendengar kata-kata bijak dari Gennō dan ajaran tentang agama Buddha, Tamamo no Mae menyesali semua kejahatannya dan bersumpah tidak akan pernah melakukan kesalahan lagi kemudian menghilang. Arwahnya, diusir dari batu karang, tidak pernah menyakiti orang lain lagi.

Gennō yang namanya berarti palu, memecahkan batu itu dan batu itu terbagi menjadi beberapa potongan. Potongan-potongan batu itu terbang di seluruh Jepang, di mana banyak dari pecahan itu bertahan sampai sekarang. Dasar batu karang masih ada di *Nasu, Tochigi*. Potongan lainnya terbang ke *Okayama, Niigata, Hiroshima*, dan *Ōita* di mana mereka diabadikan. Fragmen yang lebih kecil mendarat di *Fukui, Gifu, Nagano, Gunma*, dan bagian *Shikoku* saat ini, diambil dan digunakan sebagai jimat magis untuk melakukan mantra atau kutukan.

2. *Kitsune* dalam *Anime, Manga* dan Film

Seperti yang sudah dipaparkan pada penjelasan di atas *Kitsune* dipercaya memiliki kekuatan yang luar biasa apalagi jika mereka mencapai umur tertentu. Jika *Kitsune* memiliki jumlah ekor 9 maka dipercaya bahwa mereka mempunyai kekuatan yang luar biasa dan juga bijak. Bulu dari *Kitsune* yang memiliki ekor 9 juga akan berubah warna menjadi emas atau putih. *Kitsune* berekor 9 menandakan bahwa kekuatan yang mereka miliki sangatlah menakjubkan seperti contohnya mereka bisa mengetahui segala peristiwa yang terjadi di dunia. Julukkan bagi *Kitsune* yang memiliki ekor 9 adalah *kyūbi no Kitsune*. Legenda tentang kehebatan *Kitsune* berekor 9 ini sampai saat ini masih menjadi inspirasi bagi para pembuat kisah *anime* atau cerita *manga*.

Hal ini membuktikan bahwa masyarakat Jepang masih memegang teguh nilai kebudayaan juga masih mempercayai mitologi tentang keberadaan *Kitsune* yang memiliki kekuatan super. Terlebih karakter *Kitsune* berekor 9 ini menjadi salah satu karakter penting.

Penulis dapat membuktikan hal tersebut dengan menjabarkan beberapa contoh-contoh *anime* yang juga ada pada serial *manga*, karakter dari sebuah game yang terinspirasi dari sosok mitologi *Kitsune* (<https://www.tofugu.com/japan/Kitsune-Yōkai-fox/>). *Anime* yang paling terkenal dalam beberapa tahun terakhir adalah *Naruto*. Disini ninja muda *Naruto* memiliki semangat rubah yang disegel di dalam tubuhnya. Hewan ini

bisa dikenali dalam kepribadiannya, dalam aspek fisiknya, dan juga kekuatannya.

Gambar 20: *Naruto* dan Kurama



Sumber: <http://id.Naruto.wikia.com/wiki/Kurama>

Film serial *Naruto* adalah salah satu *anime* terkenal di Jepang bahkan di beberapa Negara di luar Jepang. Di dalam film ini *Kitsune* menjadi salah satu peran penting yang ditampilkan dalam serial *anime* ini. Diceritakan, karakter Kurama (rubah berekor 9) adalah salah satu monster berekor 9 yang memiliki kekuatan yang dapat membantu orang dalam berperang, serta monster yang tidak memiliki emosi, namun Kurama membenci manusia di dunia karena dia merasa hanya dimanfaatkan untuk berperang. Ketika Kurama dimasukkan ke dalam raga Naruto, Kurama menahan perasaan negatifnya tentang manusia, bahkan dia malah menjadi teman yang baik dan membantu Naruto menyelamatkan dunia karena Naruto memperlakukan Kurama dengan baik dan dengan hormat (<http://id.Naruto.wikia.com/wiki/Kurama>).

Film animasi lainnya yang terinspirasi dengan sosok mitologi *Kitsune* adalah *Inuyasa* yang merupakan serial *anime* dan *manga*. Salah satu karakternya bernama Shippō. Rubah kecil ini memiliki kekuatan ilusi, dia juga bisa berubah bentuk menjadi rubah. Disini Shippō adalah rubah iblis kecil yang selalu menciptakan lelucon lucu yang mengubah penampilannya.

Gambar 21: *Shippō*

Sumber: <http://inuyasha.wikia.com/wiki/Shipp%C5%8D>

Shippō, bertubuh manusia dan rubah. Shippō bertubuh sangat kecil dengan rambut cokelat kemerahan, mata hijau, dan ekor berwarna krem. Dia memakai hakama *Sashinuki* berwarna biru, mantel *Happi* berwarna hijau toska yang berpola daun, dan rompi bulu cokelat. Kakinya terlihat seperti rubah, oleh karena itu dia tidak pernah memakai sepatu. Rambutnya dikepang dengan ekor kuda kecil dengan busur pirus. Telinga Shippō sempit dan runcing.

Kitsune juga muncul di dalam film *47 Ronin*. Film yang keluar pada tahun 2013 ini menjadi salah satu bukti bahwa kepercayaan terhadap *Kitsune* masih ada. Cerita singkat dari film ini Kai adalah seorang pemuda berdarah campuran. Ia dibuang ibunya ketika masih bayi. Ia kemudian dirawat oleh sekelompok makhluk misterius dari pedalaman hutan. Oleh mereka, Kai diajari cara bertarung dan bertahan hidup seperti seorang iblis. Sampai suatu saat ia melarikan diri dan diselamatkan oleh Lord Asano, pemimpin distrik Ako.

Sementara itu, Lord Kira yang berasal dari provinsi saingan berniat untuk menggulingkan kekuasaan Lord Asano, dengan bantuan *Kitsune*. Ia pun kemudian sukses mempermalukan Lord Asano di depan Shogun Tokugawa yang berakibat Lord Asano harus mati. *Kitsune* ini memiliki kemampuan yang luar biasa karena dia mampu masuk ke dalam mimpi Lord

Asano dan membuat pikiran Lord Asano menjadi kacau. Oishi (*Samurai*) merasa tidak terima tuannya dipermalukan dan harus mati dengan cara *Seppuku* di depan Shogun. Bersama Kai dan 46 *Ronin* lainnya yang telah diasingkan, Oishi berniat untuk membalaskan dendam Lord Ashano.

Gambar 22: *Kitsune*, Penyihir yang membantu Lord Ako



Sumber: <https://www.framestore.com/47ronin>

Film *47 Ronin* merupakan sebuah film adaptasi dari cerita rakyat masyarakat Jepang di abad ke-18. *Ronin* sendiri adalah julukan bagi seorang *samurai* yang sudah tidak memiliki tuan. *Kitsune* di dalam film ini memiliki karakter yang jahat dan berbentuk seorang wanita cantik yang memiliki wajah tirus dan kulit putih. *Kitsune* di dalam film ini sering merubah bentuknya menjadi seekor rubah asli yang memiliki bulu berwarna putih dan memiliki mata yang berbeda warna.

Gambar 23: *Kitsune* dalam film *47 Ronin*



Sumber: <https://www.framestore.com/47ronin>

3. *Kitsune* dalam Permainan

Karakter lain yang terinspirasi dari sosok *Kitsune* adalah salah satu karakter dari permainan *Sonic the Hedgehog* yaitu *Miles Tails Prower*. *Tails* memiliki ekor 2 namun tak kalah hebatnya. *Tails* dapat berlari kencang dan lincah. Dua karakter itu menggambarkan sifat rubah yang gesit (http://sonic.wikia.com/wiki/Miles_%22Tails%22_Prower).

Gambar 24: *Miles Tails Prower*

Sumber: http://info.sonicretro.org/Miles_%22Tails%22_Prower

Miles "Tails" Prower adalah seekor rubah oranye berusia 8 tahun yang memiliki 2 ekor kembar. Pada awalnya *Miles* malu karena memiliki ekor seperti itu. Sampai akhirnya dia menerima kenyataanya, terutama karena ekornya itu sangat berguna ketika dia bergabung dengan *Sonic the Hedgehog* dalam mengalahkan rencana *Dr. Eggman* berkali-kali. *Miles* mampu memutar ekornya, ekor dapat mengangkat tubuhnya dari tanah dan menggunakannya sebagai helikopter, serta terbang untuk jangka waktu yang singkat. Ekornya bahkan bisa digunakan untuk menyerang musuh, bisa mematahkan robot di *Sonic 3 & Knuckles* dengan terbang ke arah mereka secara horisontal, dan menggunakan ekornya sebagai cambuk di *Sonic Adventure* untuk mematahkan musuh (http://info.sonicretro.org/Miles_%22Tails%22_Prower).

Karakter selanjutnya adalah *Vulpix* dan *Ninetales*. Dua karakter ini ada dalam permainan *Pokemon*. Keduanya terinspirasi dari sosok mitologi *Kitsune*. *Vulpix* awalnya saat lahir memiliki ekor 1 lalu seiring waktu mereka tumbuh, ekornya menjadi bertambah. Umumnya *Vulpix* berjenis kelamin betina. Di dalam tubuh *Vulpix* terdapat api. Jika suhu disekitar mereka panas maka biasanya *Vulpix* akan mengeluarkan apinya agar suhu badannya tidak menjadi terlalu panas. *Vulpix* dapat mengendalikan api yang mereka

keluarkan dan membuat api itu terbang seperti *will-o'-the-wisps*. *Vulpix* memiliki bulu dan ekor yang cantik.

Gambar 25: *Vulpix dan Ninetales*



Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Vulpix_and_Ninetales

Karakter *Ninetales* dalam *Pokemon* memiliki bulu yang sanga indah. Bulu mereka berwarna putih keemasan. *Ninetales* terinspirasi dari sosok *Kitsune* berekor 9 atau *The Kyubi*. Memiliki kekuatan yang sama dengan *The Kyubi*, yaitu dapat berubah bentuk. *Ninetales* memiliki mata berwarna merah, dimana mata itu memiliki kekuatan untuk mengontrol pikiran. *Ninetales* dikatakan sangat cerdas karena mereka mengerti ucapan manusia.

4. *Kitsune* dalam Festival di Jepang

Salah satu festival yang didedikasikan untuk rubah adalah *Oji's Fox Parade (Oji Kitsune-no-gyoretsu)*. Diceritakan bahwa pada malam Tahun Baru, semua rubah menyamar sebagai manusia untuk mengunjungi kuil *Oji*, yang didedikasikan untuk Inari. Adegan itu digambarkan dalam sebuah lukisan ukiyo-e oleh master Utagawa Hiroshige. Lukisan tersebut, pada gilirannya, mengilhami Parade Oji Fox pertama, yang diselenggarakan pada malam Tahun Baru 1993 untuk mengucapkan terima kasih atas tahun yang sudah berlalu dan menyambut tahun yang baru. Acara ini diadakan setiap tahun sejak dalam upaya mengintegrasikan budaya tradisional ke dalam masyarakat. Pada festival itu orang-orang dari *Shrine-goer* (tempat suci) berparade di jalan-jalan sambil memegang lampion yang mengibaratkan

cahaya kehidupan dan harapan, mengharapkan pertumbuhan dan kebahagiaan anak-anak, meneruskan sejarah dan budaya kampung halaman mereka serta memberi mereka kebanggaan dan impian untuk masa depan. Prosesi tersebut diakhiri dengan *Oji Inari Jinja*, di mana semua peserta menawarkan doa dan merayakan kedatangan Tahun Baru. (<http://www.gotokyo.org/en/kanko/kita/event/kitsune.html>)

Gambar 26: Festival *Oji Kitsune-no-gyoretsu*



Sumber: <http://www.gotokyo.org/en/kanko/kita/event/kitsune.html>

Pada akhir abad kesembilan belas, Lafcadio Hearn meramalkan bahwa pendidikan Barat yang masuk ke Jepang akan menghapus kepercayaan masyarakat Jepang terhadap hal-hal supranatural dari *Kitsune*. Pada kenyataannya di tahun 1950-an, salah satu folklorist tidak menemui kendala ketika mencari tahu tentang orang-orang yang masih percaya kepada *Kitsune*. Bahkan mencari tahu kejadian-kejadian yang pernah terjadi walau hanya dari mulut ke mulut atau pengalaman orang yang pernah merasakan kekuatan *Kitsune*. Orang-orang tersebut bahkan mengakui bahwa mereka masih takut jika suatu saat terkena sihir *Kitsune* (<http://academia.issendai.com/foxtales/japan-lafcadio-hearn.shtml>).

Dalam perkembangan *Kitsune* dapat diketahui juga dari penelitian pada tahun 1990-an oleh Karen Symyers. Beberapa orang yang dia wawancarai menceritakan tentang apa yang terjadi kepada kakek atau nenek mereka, atau ada juga yang menceritakan tentang pengalamannya sewaktu masih kecil. Bukan cerita yang kontemporer. Dia sempat bertanya-tanya, apakah kisah tentang *Kitsune* yang diceritakan orang-orang tersebut dibesar-besarkan karena dirinya adalah orang luar (bukan orang Jepang). Beberapa orang menganggapnya harus berhati-hati karena dia terlalu banyak mencari tahu tentang *Kitsune*. Mereka menganggap Karen tidak waras. Ada juga yang ketakutan, tetapi ada juga yang senang membagikan pengalamannya, meski kebanyakan orang sedikit takut untuk membahas tentang *Kitsune*, karena masyarakat Jepang masih percaya hal-hal tahayul seperti itu. Percaya atau tidak Karen Symyers pernah mengalami hal yang aneh ketika dia sedang meneliti tentang *Kitsune*. Dia menuliskan kalimat:

“I never heard of any computer-related mischief of foxes, but surely they are working on it.”*

**While working on the final revisions of this text, I deleted this sentence as somewhat gratuitous – and soon thereafter lost the entire chapter and the backups as well.*

Tetapi entah mengapa tiba-tiba dia menghapus kalimat itu dan setelah dia hapus, dia juga kehilangan bab-bab yang sudah dia tulis serta file cadangannya. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa sampai saat ini hal-hal tahayul tentang *Kitsune* masih menjadi kepercayaan masyarakat Jepang, seperti jika ada orang teriak-teriak tidak jelas di jalan, mereka menganggap orang tersebut kerasukan *Kitsune*.

5. *Kitsune* Bersifat Kedewaan

Kitsune digolongkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok *Zenko* dan kelompok *Yako*. Kelompok *zenko* merupakan rubah baik hati yang bersifat kedewaan (sering disebut rubah Inari). Kelompok *Yako* merupakan

rubah padang rumput yang suka mempermainkan manusia dan bahkan bersifat jahat.

Dalam kepercayaan Shinto, *Kitsune* sering dikaitkan dengan *Inari*. Hubungan antara *Inari* dan *Kitsune* terkait dengan kedudukan *Kitsune* dalam dunia supranatural. *Kitsune* digambarkan sebagai pembawa pesan dan dewa *Inari*. Namun demikian, makin lama terdapat pemisah antara *Inari* dan *Kitsune* sehingga hubungan *Kitsune* dengan *Inari* makin kabur dan *Inari* digambarkan sebagai seekor rubah (Karen Smyers, 1999: 125).

Gambar 27: Abura-age adalah makanan kesukaan *Kitsune*



Sumber: <https://www.tofugu.com/japan/Kitsune-Yōkai-fox/>

Hubungan kepercayaan *Shinto* dan *Kitsune* sebagai *Inari* yang bersifat kedewaan dapat dilihat dengan adanya Kuil Shinto yang memuliakan *Inari* dan disebut kuil *Inari*, tempat orang memberikan sesajen kepada *Kitsune*. *Inari* berupa *abura age*. *Kitsune* kabarnya suka sekali makan potongan tahu goreng *abura-age*. *Abura-age* ini biasa diletakkan di atas masakan mi Jepang yang disebut *Kitsune Udon* dan *Kitsune Soba*. Terkait keberadaan *Kitsune* di Kuil *Inari*, ahli cerita rakyat Jepang sering berspekulasi tentang keberadaan kepercayaan rubah yang lain, karena rubah sejak dulu sudah dipuja sebagai *Kami*. *Kitsune* di kuil *Inari* digambarkan berwarna putih yang merupakan warna pertanda baik. Mereka dipercaya memiliki kekuatan untuk menangkal iblis, dan kadang-kadang bertugas sebagai pelindung arwah (Juliet Piggot, 1969, hal: 58).

Gambar 28: Patung *Kitsune* yang ada di kuil *Inari*



Sumber: <http://www.youth-time.eu/slideshow-entertainment/the-wicked-world-of-Kitsune>

Selain berjaga-jaga di kuil *Inari*, *Kitsune* diminta agar melindungi penduduk setempat dari rubah liar (*nogitsune*) yang suka membuat keonaran. Menurut kepercayaan yang berasal dari *feng shui*, rubah memiliki kekuatan luar biasa melawan iblis, sehingga patung *Kitsune* konon bisa mengusir *kimon* (roh jahat). Kuil *Inari* seperti kuil *Fushimi Inari* di *Kyoto* sering memiliki koleksi patung *Kitsune* yang banyak sekali (Karen Smyers, 1999, hal: 50).

BAB IV

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian sekaligus menjawab permasalahan penelitian, dapat disimpulkan bahwa sejarah awal kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *Kitsune* yaitu pada abad ke-4, dimana nama *Kitsune* sudah dikenal oleh masyarakat Jepang. Kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *Kitsune* disebabkan masyarakat Jepang mempercayai adanya dewa. *Kitsune* salah satunya disebut juga sebagai tangan kanan dewa *Inari*. Selain itu, masyarakat Jepang mempunyai karakter dalam mempercayai kebudayaan tradisionalnya, sebagai contoh pada abad ke-11 ada catatan sejarah menceritakan tentang *Kitsune* yang berubah bentuk menjadi seorang wanita. Dalam cerita itu disebutkan seorang pria menikah dengan seorang wanita cantik dan memiliki seorang anak laki-laki. Suatu hari anjing yang mereka pelihara menggonggong terus menerus membuat wanita itu kaget dan tak sengaja dia mengeluarkan buntutnya. Setelah sang suami dan keluarganya mengetahui bahwa dia adalah manusia jadi-jadian, keluarga pria itu meminta agar mereka berpisah. Mereka pun terpaksa berpisah walau sebenarnya mereka masih saling mencintai. Setiap malam wanita itu datang ke rumah suaminya, berwujud rubah dan mengendap-ngedap masuk ke kamar suaminya. Dia tidur di samping suaminya, maka dari itu ada yang mengatakan asal kata *Kitsune* itu dari kata *kitsu* tidur dan *ne* arinya datang. Selain itu, *Kitsune* dikaitkan dengan penyembahan dewa *Inari*, mereka percaya bahwa *Kitsune* adalah pembawa pesan, dan pembantu dewa *Inari*.

Perkembangan tentang *Kitsune* di Jepang, pada masa sekarang (masa heisei) masyarakat Jepang, masih percaya bahwa *Kitsune* adalah salah satu makhluk mitologi yang terkenal memiliki kekuatan yang luar biasa. Hal ini dapat dilihat dari perkembangan karya seni, pementasan teater *kabuki* dan perkembangan anime di Jepang. Karakter *Kitsune* masih menjadi salah satu karakter yang menarik dan terkenal, seperti dalam serial *anime* dan *manga* *Naruto*. Masyarakat Jepang juga masih percaya jika ada hujan di tengah hari yang terik, maka ada *Kitsune* yang melaksanakan pernikahan. Ada mitos juga yang dipercayai masyarakat Jepang, jika bertemu wanita cantik sedang sendirian di tengah hutan atau di tempat sepi haruslah

berhati-hati karena bisa jadi mereka adalah *Kitsune*. Sampai sekarang juga masih terlihat beberapa patung-patung *Kitsune* menghiasi kuil-kuil *Inari* yang ada di Jepang. Hal ini menyatakan bahwa masyarakat Jepang masih percaya bahwa *Kitsune* memiliki peran yang penting juga di dalam penyembahan dewa *Inari*. *Kitsune-tsuki* juga masih dipercayai masyarakat Jepang di zaman modern ini. Jika ada seseorang yang berteriak-teriak di tengah jalan bahkan bertindak tidak waras, mereka percaya bahwa orang tersebut telah kerasukan *Kitsune*. Festival kembang api *Kitsune* juga masih dijalankan sampai sekarang setiap tahun baru. Biasanya masyarakat Jepang memakai topeng *Kitsune*. Di dalam festival ini semua *Kitsune* dari penjuru Jepang dapat menghadiri festival ini. Pada akhirnya penulis meyakini bahwa sampai saat ini masyarakat Jepang masih mempercayai sosok mitologi Jepang yang sangat terkenal yaitu *Kitsune*.

DAFTAR PUSTAKA

- A Haviland, Wiliam. 1993. Antropologi. Jakarta: Erlangga.
- Agung Sunarto dan Agung Hartono. 2006. Perkembangan Peserta Didik, Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Alfarisi, Zainudin. 2012. Pengertian Kepercayaan.
<http://zaysscremeemo.blogspot.co.id/2012/07/pengertian-kepercayaan.html>
(diakses 3 Oktober 2017, pukul 23:00)
- Arudam, Riyanto. 2015. Pengertian Mitos.
<http://www.kanalinfo.web.id/2015/03/pengertian-mitos.html> (diakses 10 Oktober 2017, pukul 17:00)
- Azelthic. 2017. *Tamamo no Mae* Istri Idaman Para Pria yang Menakutkan.
<https://www.akibanation.com/mitos-tamamo-no-mae/> (diakses 31 Oktober 2017, pukul 21:00)
- Barthes, Roland. 2004. Mitologi. Yogyakarta : Kreasi Wacana.
- Chaplin, J.P. 1915. *Dictionary of Psychology*. New York: Sell Publishing Co. Inc.
- Convention, Tokyo & Visitors Bureau. 2014. *Oji Kitsune-no-gyoretsu Kitsune Parade*. <http://www.gotokyo.org/en/kanko/kita/event/kitsune.html> (diakses 28 Oktober 2017, Pukul 22:00)
- Crowszer, Sam. 2012. Tentang *Kyubi* alias *Kurama*.
<http://narutomerch.blogspot.co.id/2013/12/tentang-kyuubi-alias-kurama.html> (diakses 25 November 2017, Pukul 02:30)
- Cruz, Christian. 2006. *Miles "Tails" Prower*.
http://info.sonicretro.org/Miles_%22Tails%22_Prower (diakses 28 Oktober 2017, Pukul 21:30)
- Danandjaja, James. 2002. Folklore Indonesia: Ilmu gosip, dongeng, dan lain-lain. Jakarta: Grafiti.
- Davisson, Zack. 2013. *Kitsune no Yomeiri – The Fox Wedding*.
<https://hyakumonogatari.com/2013/07/19/kitsune-no-yomeiri-the-fox-wedding/> (diakses 10 Oktober 2017, pukul 22:00)

- Davisson, Zack. 2013. *Tsukimono – The Possessing Thing*.
<https://hyakumonogatari.com/2013/07/02/tsukimono-the-possessing-thing/> (diakses 31 Oktober 2017, pukul 22:00)
- Davisson, Zack. 2012. *What Does Yokai Mean in English?*.
<https://hyakumonogatari.com/2012/10/26/what-does-yokai-mean-in-english/> (diakses 31 Oktober 2017, pukul 21:00)
- Depdiknas. 2012. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Jakarta: Depdiknas.
- Fandi. 2014. Pengertian Perkembangan Menurut Para Ahli.
<http://dilihatya.com/2401/pengertian-perkembangan-menurut-para-ahli> (diakses 3 Oktober 2017, pukul 22:30)
- Fandi. 2014. Pengertian Mitos Menurut Para Ahli.
<http://dilihatya.com/2579/pengertian-mitos-menurut-para-ahli> (diakses 7 Oktober 2017, pukul 21:00)
- Foster, Michael Dylan. 2015. *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. California: University of California Press.
- Gwen. 2017. *Japan Folklore: Kitsune*.
<http://www.japanitalybridge.com/ja/2017/03/japan-folklore-kitsune/> (diakses 31 Oktober 2017, pukul 21:00)
- Harsojo. 1984. Pengantar Antropologi, Jakarta: Abardi.
- Hearn, Lafcadio. 2005. *Glimps of Unfamiliar Japan: Kitsune*.
<http://academia.issendai.com/foxtales/japan-lafcadio-hearn.shtml> (diakses 28 Oktober 2017, Pukul 01:30)
- Hurlock, E.B. 2002. Psikologi Perkembangan. 5th edition. Erlanga: Jakarta.
- Horton, Paul B. dan Chester L. Hunt, (1984). Sociology, edisi kedelapan. Michigan: McGraw-Hill. Terjemahannya dalam bahasa Indonesia, Paul B. Horton dan Chester L. Hunt, 1993. Sosiologi. Terjemahan Aminuddin Ram dan Tita Sobari. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Huxley, Aldous. 2001. Filsafat Perennial (*The Perennial Philosophy*). terj. Ali Noer Zaman. Yogyakarta: Qalam.
- Koprivica, Irina. 2017. *The Wicked World of Kitsune*.

- <http://www.youth-time.eu/slideshow-entertainment/the-wicked-world-of-kitsune> (diakses 10 Oktober 2017, pukul 22:00)
- Livano, Vencent. 2015. *Japanese Horror Series 2: Yurei dan Yokai*.
<https://www.akibanation.com/japanese-horror-series-2-yurei-dan-yokai/>
 (diakses 21 November 2017, pukul 22:00)
- Lombardi, Linda. 2014. *Kitsune: The Divine/Evil Fox Yokai*.
<https://www.tofugu.com/japan/kitsune-yokai-fox/> (diakses 10 Oktober 2017, pukul 21:00)
- Mayer, Matthew. 2012. *The Night Parade of One Hundred Demons: A Field Guide to Japanese Yokai*. Self-published.
- Mayer, Matthew. 2012. *A-Yokai-A-Day: Reiki*.
<http://matthewmeyer.net/blog/2012/10/22/a-yokai-a-day-reiki/> (diakses 7 November 2017, pukul 22:00)
- Mayer, Matthew. 2013. *Kitsune*.
<http://yokai.com/?s=kitsune> (diakses 7 November 2017, pukul 22:00)
- Merriam-Webster. 1981. *Webster's New Collegiate Dictionary*. London: Merriam Webster, Inc.
- Myers, Jennifer. 2016. *The Enchanting Vixens of Japanese Folklore*.
<https://intojapanwaraku.com/EN/culture/20161023/4547/p4> (diakses 21 November 2017, pukul 22:00)
- Nakamura, Kyoko Motomochi, trans. *Miraculous Stories from the Japanese Buddhist Tradition: The Nihon Ryōiki of the Monk Kyōkai*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Piggot, Juliet. 1969. *Japanese Mythology*. Londok: Octopus Publishing Group.
- Pramudha, Prahati. 2012. *Sejarah Kitsune*.
<https://furahasekai.net/2012/02/26/sejarah-kitsune-kyuubi/> (diakses 10 Oktober 2017, pukul 21:00)
- Sam, Hisam. 2016. *Pengertian Legenda Menurut Para Ahli*.
<http://www.dosenpendidikan.com/5-pengertian-legenda-menurut-para-ahli-terlengkap/> (diakses 10 Oktober 2017, pukul 21:00)

- Smyers, Karen. 1999. *The Fox and the Jewel: Shared and Private Meanings in Contemporary Japanese Inari Worship*. Honolulu: University of Hawai'i Press.
- Soekanto, Soerjono. 2007. *Sosiologi suatu Pengantar*. Jakarta: P.T.Raja Grafindo.
- Soehardi. 2015. Pengertian Mitos Menurut Para Ahli.
<http://infodanpengertian.blogspot.co.id/2015/04/pengertian-mitos-menurut-para-ahli.html> (diakses 7 Oktober 2017, pukul 20:30)
- Sugimori, Ken. 2015. *Vulpix and Ninetales*.
https://en.wikipedia.org/wiki/Vulpix_and_Ninetales (diakses 28 Oktober 2017, Pukul 22:00)
- Susanto, Bob. 2016. 14 Pengertian Masyarakat Menurut Para Ahli Lengkap.
<http://www.spengetahuan.com/2016/06/14-pengertian-masyarakat-menurut-para-ahli-lengkap.html> (diakses 4 Oktober 2017, pukul 23:00)
- Syafiqoh, Nadia. 2008. Profil *Shippo*.
<https://n45y4.wordpress.com/2008/07/05/profil-shippo/> (diakses 28 Oktober 2017, Pukul 21:00)
- Merriam-Webster. 1981. *Webster's New Collegiate Dictionary*. London: MerriamWebster, Inc.
- Wowaneh. 2015. Fenomena Segita Bermuda.
<http://www.wowaneh.com/fenomena-segitiga-bermuda-dan-benda-benda-yang-hilang/> (diakses 7 November 2017, pukul 22:00)
- Yoda, Hiroko, and Matt Alt. 2012. *Yokai Attack! The Japanese Monster Survival Guide*. Rev. ed. Tokyo: Tuttle.

GLOSARI

- Abe no Yasunari* : Seorang Onmyoji yang dipanggil ke istana oleh Kaisar Kanoe, untuk mengobati Kaisar yang terkena tipu daya Tamamo no Mae.
- Abura-age* (油揚げ): Abura-age adalah bahan makanan Jepang berupa lembaran tahu berbentuk tipis yang digoreng dengan minyak goreng sehingga berwarna kuning keemasan. Aburage mudah menyerap kaldu sehingga digunakan untuk berbagai macam masakan sup atau untuk membungkus bahan makanan lain. Aburage juga dikenal dengan nama lain seperti Uzu-age atau Inari-age. Makanan kesukaan *Kitsune*.
- Anime* : Animasi dari Jepang yang digambar menggunakan tangan maupun menggunakan teknologi komputer.
- Ashimori* : Nama desa tempat Yoshifuji tinggal.
- Ayashi* (妖しい) : yang berarti menyihir atau menawan.
- Bakemono* (化け物): Bakemono adalah sejenis yōkai dalam cerita rakyat Jepang. Arti harfiah dari kata obake adalah sesuatu yang sangat besar atau sesuatu yang bentuknya aneh. Istilah bakemono sering diterjemahkan dalam kamus sebagai hantu atau setan, namun istilah ini umumnya dipakai untuk makhluk hidup atau makhluk supranatural yang dapat melakukan transformasi untuk sementara. Oleh karena itu, bakemono berbeda dari arwah orang mati.[1] Meskipun demikian, istilah obake juga sinonim dengan yūrei atau hantu dari arwah orang yang telah meninggal dunia.
- Baku* : Hantu Jepang pemakan mimpi.
- Bittu* : Provinsi Bitchu.
- Cho* (超) : *cho*; super.

- Chosizen* : artinya yang supernatural, termasuk fenomena alam yang misterius.
- Dai – kaiju* : Godzilla adalah *dai-kaiju*, atau "monster besar."
- Edo : Pada zaman Edo adalah pemerintahan otonomi daerah berada di tangan lebih dari dua ratus pejabat daimyo. Sebagai klan terkuat, pemimpin klan Tokugawa dari generasi ke generasi menjabat sebagai shogun (*sei-i taishōgun*). Keshogunan Tokugawa yang bermarkas di Edo (sekarang Tokyo) memimpin para daimyo di masing-masing daerah otonom yang disebut domain (*han*). Kelas samurai ditempatkan oleh keshogunan di atas kelas rakyat biasa, petani, perajin, dan pedagang. Keshogunan mengeluarkan undang-undang yang mengatur segala aspek kehidupan, dimulai dari potongan rambut dan busana untuk masing-masing kelas dalam masyarakat. Shogun mewajibkan para daimyo secara bergantian untuk bertugas di Edo. Mereka disediakan rumah kediaman mewah di Edo agar tidak memberontak. Kekuatan militer daimyo daerah ditekan, dan diharuskan meminta izin dari pusat sebelum dapat memperbaiki fasilitas militer. Keshogunan Tokugawa runtuh setelah Perang Boshin 1868-1869. Zaman Edo adalah zaman keemasan seni lukis *ukiyo-e* dan seni teater kabuki dan bunraku. Sejumlah komposisi terkenal untuk koto dan shakuhachi berasal dari zaman Edo.
- Feng shui* (風水) : Feng shui adalah ilmu topografi kuno dari Cina yang mempercayai bagaimana manusia dan surga (astronomi), serta bumi (geografi) dapat hidup dalam harmoni untuk membantu memperbaiki kehidupan dengan menerima Qi positif. Qi terdapat di alam sebagai energi yang tidak terlihat.

Fushimi

(伏見稲荷大社) : Fushimi Inari Taisha adalah kuil Shinto yang berada di Fushimi-ku, Kyoto, Jepang. Kuil ini merupakan kuil pusat bagi sekitar 40.000 kuil Inari yang memuliakan Inari.

Ge (化) : *ge*; to change, transform.

Genno : Nama biksu yang mengusir roh jahat dari batu yang di hantui oleh arwah Tamamo no Mae.

Guminho : Rubah dalam bahasa Korea.

Hen (変) : *hen*; strange.

Henge : yang berarti *shape-shifter* seperti *tanuki*, *Kitsune*, dan kucing tua.

Hitopadeśa : Koleksi cerita pendek yang ditulis dalam bahasa Sanskerta. Buku ini merupakan sebuah gubahan buku Sanskerta lainnya yang berjudul *Pañcatantra*. Buku ini telah ditulis berabad-abad yang lalu. Cerita dalam buku ini sekarang terkenal di beberapa bagian dunia. Buku ini telah diterjemahkan ke dalam bahasa-bahasa utama dunia.

Hokkaido : Dahulu bernama Ezo, adalah nama pulau sekaligus nama prefektur Jepang yang menempati Pulau Hokkaido, Jepang. Hokkaido adalah prefektur terbesar di Jepang, satu-satunya prefektur di Jepang yang dibentuk atas kesatuan 14 subprefektur. Dalam bahasa Jepang, *dō* (道?) berarti prefektur. Kota terbesar di Hokkaido adalah Sapporo yang juga berstatus sebagai ibu kota prefektur.

Huli Jing : Rubah dalam bahasa Cina.

Ibaraki : Adalah prefektur Jepang yang berada di wilayah Kanto, Pulau Honshu, Jepang. Ibu kota prefektur di Mito. Prefektur Ibaraki pernah dikenal sebagai Provinsi Hitachi sebelum

- penghapusan sistem han dan pemberlakuan sistem prefektur pada tahun 1871.
- Inari* : Dewa padi, kesuburan, pertanian.
- Inari-sushi* : Sushi yang terbuat dari nasi yang terbungkus didalam kantong tofu berbumbu yang telah dimasak dengan metode deep-fried atau "Inari Age". Ini merupakan salah satu jenis sushi yang paling difavoritkan di Jepang, setiap restoran sushi biasanya menyediakan jenis sushi yang sedikit berbeda ini.
- Ju* (獣) : *ju*; beast, yang berarti "monster."
- Kai* (怪) : yang berarti "misteri, heran, aneh." *Kai* memiliki lebih banyak rasa ngeri, atau aneh.
- Kaidan* (怪談) : yang berarti "cerita aneh".
- Kaiju* (怪獣) : yang berarti "monster."
- Kaiki* (怪奇) : yang berarti "aneh, aneh, memalukan."
- Kami* : Sebutan untuk Dewa.
- Kanoe : Kaisar yang diperdaya oleh Tamamo no Mae.
- Kappa* (河童) : "anak sungai", juga disebut Gatarō (川太郎, "anak sungai") atau Kawako (川子, "anak sungai") , adalah makhluk legendaris, sejenis makhluk air yang dapat ditemukan pada cerita rakyat Jepang. Namun, mereka juga dianggap sebagai bagian dari kriptozologi, karena beberapa orang mengaku melihat Kappa. Pada agama Shinto, mereka dianggap sebagai salah satu suijin ("dewa air").
- Kashihara* : Sebuah kota yang terletak di Prefektur Nara, Jepang. Kota tersebut didirikan pada 11 Februari 1956.
- Kaya Yoshifuji : Seorang pria yang ditinggal istrinya, bertemu dengan seorang wanita di pinggir jalan dan jatuh cinta. Ternyata Yoshifuji terkena ilusi dari *Kitsune*.

<i>Kitsu</i>	: Dalam bahasa Jepang artinya tidur.
<i>Kitsune</i>	: Rubah dalam bahasa Jepang.
<i>Kitsune-bi</i>	: Rubah-api, Inilah yang disebut dengan 'wisp' dalam bahasa Inggris - lampu berkedip misterius yang terlihat di malam hari di daerah alami seperti hutan dan tempat-tempat yang sangat basah seperti rawa-rawa.
<i>Kitsune – gao</i>	: Wajah rubah.
<i>Kitsune soba</i>	: Kitsune Soba adalah kake soba yang diberi aburage (tahu goreng).
<i>Kitsune-tsuki</i>	: Kerasukkan arwah <i>Kitsune</i> .
<i>Kitsune udon</i>	: Aburage yang dimasak manis dengan kecap asin dan gula diletakkan di atas udon kuah. Kitsune udon merupakan makanan populer di daerah Kansai. Di beberapa daerah, udon kuah dengan aburage dikenal juga sebagai Tanuki udon.
<i>Kitsune no Soshiki</i> (狐の 葬儀)	: Di <i>Tokushima</i> , ini adalah acara yang kurang membahagiakan. <i>Kitsune no Soshiki</i> pemakaman rubah.
<i>Kitsune no Shugen</i>	: Peryaan pernikahan <i>Kitsune</i> .
<i>Kitsune no Yomitori</i>	: Pengambilan calon pengantin rubah.
<i>Kitsune no Yumeiri</i>	: Upacara Pernikahan <i>Kitsune</i> .
<i>Kodama</i>	: Sejenis roh yang berhubungan dengan pepohonan dalam mitologi Jepang. Kodama secara harfiah adalah ruh pohon, dan merupakan nyawa dari pohon itu sendiri. Namun, tidak semua pohon dihuni oleh kodama.
<i>Kon kon/ Gon gon</i>	: Penulisan suara rubah dahulu kala.
<i>Kyubi no Kitsune</i>	: Kitsune berekor Sembilan.
<i>Manga</i>	: Komik Jepang.
<i>Mino</i>	: nama daerah di mana asal <i>Ono</i> berasal.

Mizuki Shigeru

(水木 しげる) : Mizuki Shigeru lahir di Osaka, Prefektur Osaka, Jepang, 8 Maret 1922 – meninggal di Tokyo, Jepang, 30 November 2015 pada umur 93 tahun) adalah seorang pengarang manga dan sejarawan asal Jepang, yang dikenal atas serialnya GeGeGe no Kitarō (Jepang: ゲゲゲの鬼太郎) – aslinya berjudul Hakaba Kitarō (Jepang: 墓場鬼太郎) – Kappa no Sanpei, dan Akuma-kun. Lahir di sebuah rumah sakit di Osaka dan dibesarkan di kota Sakaiminato, prefektur Tottori,[1] ia kemudian pindah ke Chōfu, Tokyo dimana ia menetap sampai akhir hayatnya. Nama penanya, Mizuki, datang dari masa saat ia mengurus sebuah penginapan bernama 'Mizuki Manor' saat ia menggambar gambar-gambar untuk kamishibai. Sebagai seorang spesialis dalam cerita-cerita Yōkai (妖怪, monster-monster, makhluk-makhluk gaib, dan goblin-goblin Jepang tradisional), ia dianggap master dari genre tersebut. Mizuki juga merupakan sejarawan terkenal, menerbitkan karya-karya terkait sejarah dunia, sejarah Jepang, dan pengalaman Perang Dunia II-nya sendiri.

Moai : Patung-patung yang terdapat di Pulau Paskah yang dipahat dari batu . Sebagian besar patung tersebut berjenis monolitik, atau dipahat dari satu batu saja, walaupun ada juga yang mempunyai batu Pukau tambahan terpisah yang diletakkan di bagian kepala.

Muromachi

(室町幕) : Keshogunan Muromachi atau Keshogunan Ashikaga (1336—1573) adalah pemerintahan militer oleh samurai yang didirikan Ashikaga Takauji sebagai kelanjutan dari Keshogunan Kamakura. Dalam periode historis Jepang,

- masa pemerintahan Keshogunan Muromachi selama kurang lebih 240 tahun disebut zaman Muromachi.
- Nara** : Sebuah prefektur yang berada di bagian barat tengah Semenanjung Kii, Pulau Honshu, Jepang. Ibu kota di Nara. Prefektur Nara dibentuk pada tahun 1887 menempati wilayah bekas Provinsi Yamato. Nara banyak ditinggali penglaju yang bekerja di kota Osaka yang bertetangga.
- Ne** : Dalam bahasa Jepang artinya datang.
- Nihon Ryakki**
(日本略記) : Nihon Ryakki (1596) (catatan singkat Jepang) adalah kronik sejarah Jepang. Di dalamnya menyebutkan tentang *Kitsune*.
- Nogitsune** : Rubah liar yang suka membuat keonaran.
- Oiwa** : Cerita Oiwa merupakan salah satu cerita hantu dari Jepang yang sangat terkenal. Di Jepang, dia juga dikenal sebagai “Yotsuya Kaidan” kisahnya tentang seorang wanita yang diberi racuni oleh suaminya yang tidak setia, dan memilih wanita lain. Kini hantunya bangkit dari kematian untuk membalas dendam.
- Ono** : Seorang pria dari *Mino* yang bertemu seorang wanita cantik di padang rumput. Ternyata wanita itu adalah *Kitsune*.
- Onmyoji (陰陽師)** : Onmyōji adalah spesialis dalam sihir dan ramalan. Onmyōji (dikenal juga In'yōji), adalah salah satu klasifikasi dari pegawai negeri milik Biro Onmyō dalam sistem ritsuryo Jepang kuno. Orang dengan gelar ini merupakan praktisi profesional Onmyōdō. tanggung jawab kepengadilan mereka berkisar mulai dari tugas menetapkan kalender, meramal, perlindungan dan pengusiran roh-roh jahat dari ibukota. Mereka dapat menerka pengaruh baik atau buruk di bumi (Fengshui), dan berperan dalam membimbing

- ibukota dan penduduknya sekitar agar terhindar dari kesialan atau hal spiritual yang merugikan.
- Otogizshi* : sebutan untuk buku-buku cerita bergambar asal Jepang yang disusun mulai abad ke-14 hingga abad ke-17.
- Rei* (霊) : *rei*; spirit.
- Ronin* : Sebutan untuk samurai yang kehilangan atau terpisah dari tuannya di zaman feodal Jepang (1185-1868). Samurai menjadi kehilangan tuannya ketika tuannya mati, atau akibat hak atas wilayah kekuasaan sang tuan dicabut oleh pemerintah.
- Sakurai* : Sebuah kota yang terletak di Prefektur Nara, Japan.
- Samurai* : Perwira militer kelas elit pada masa praindustri di Jepang. Samurai bekerja untuk majikan atau tuan tanah yang disebut daimyo, sedangkan samurai yang tak memiliki majikan disebut ronin. Samurai memiliki seperangkat aturan atau kode etik yang disebut bushido.
- Sessho-seki*
(殺生石) : Sesshōseki, atau "Killing Stone", adalah objek dalam mitologi Jepang. Dikatakan bahwa batu tersebut membunuh siapa saja yang bersentuhan dengannya. Batu itu diyakini sebagai jenazah Tamamo no Mae, wanita cantik yang terkena rubah sembilan ekor yang bekerja untuk seekor daimyo jahat yang berencana membunuh Kaisar Konoe dan naik tahtanya. Seperti yang diceritakan di Otogizoshi, saat rubah sembilan ekor itu dibunuh oleh pejuang Miura-no-suke yang terkenal, tubuhnya menjadi Sessho-seki.
- Seppuku* (切腹) : Arti harfiah: "potong perut") adalah suatu bentuk ritual bunuh diri yang dilakukan oleh samurai di Jepang dengan cara merobek perut dan mengeluarkan usus untuk memulihkan nama baik setelah kegagalan saat

melaksanakan tugas dan/atau kesalahan untuk kepentingan rakyat.

Setsuwa (説話) : Setsuwa adalah genre sastra Jepang. Ini terdiri dari mitos, legenda, dongeng, dan anekdot. Setsuwa berarti "cerita lisan". Sebagai salah satu bentuk sastra samar, setsuwa diyakini telah diturunkan atau disajikan dalam bentuk narasi. Setsuwa didasarkan terutama pada tradisi lisan dan ada terutama sebagai cerita rakyat atau dalam bentuk non-tertulis lainnya sebelum dicatat dan berkomitmen pada teks. Namun, beberapa penulis mempertanyakan apakah semua cerita setsuwa pada awalnya adalah tradisi lisan, atau hanya sebagian besar saja. Meskipun tidak ada peraturan formal mengenai apa yang membentuk setsuwa sebagai genre, cerita dalam gaya setsuwa "memiliki keringkasan yang umum, sebuah plot yang tidak rumit terbentang dalam bahasa yang sederhana dan langsung; penggambaran karakter melalui dialog dan tindakan daripada melalui deskripsi dan analisis psikologis; dan sebuah predileksi untuk materi pelajaran yang lucu, mulai, dramatis, atau luar biasa. "

Shinto : Secara harfiah maknanya adalah "jalan/jalur dewa". Shinto adalah sebuah agama yang berasal dari Jepang. Dari masa Restorasi Meiji hingga akhir Perang Dunia II, Shinto adalah agama resmi di Jepang. Shinto sebagai agama asli bangsa Jepang memiliki sifat yang cukup unik.

Shizen (自然) : *shizen*; natural.

Shizuoka : Shizuoka merupakan nama kota di Jepang. Letaknya di bagian timur. Tepatnya di Prefektur Shizuoka. Pada tahun 2005, kota ini memiliki jumlah penduduk sebanyak 710.236 jiwa dengan memiliki luas wilayah 1.388,74 km².

Kota ini memiliki angka kepadatan penduduk sebesar 517 jiwa/km². Kota ini adalah ibu kota Prefektur Shizuoka.

Tamamo no Mae : Tokoh legendaris dalam mitologi dan cerita rakyat Jepang. Dalam *Otogizoshi*, kumpulan prosa Jepang ditulis selama periode Muromachi, *Tamamo-no-Mae* diceritakan sebagai selir Kaisar Konoe yang bertahta dari tahun 1142 hingga 1155. Dia memiliki paras yang cantik dan juga pintar sekali. Dia berhasil menipu kaisar. *Tamamo no Mae* adalah *Kitsune* berekor sembilan.

Tanuki (狸) : *Tanuki* atau タヌキ adalah sebutan untuk binatang anjing rakun dalam bahasa Jepang. Sebutan "*Tanuki*" digunakan untuk dua subspecies anjing rakun (*Nyctereutes procyonoides*): *N. p. viverrinus* (anjing rakun biasa) dan *N. p. albus* (anjing rakun putih asal Hokkaido). *Tanuki* digambarkan dalam cerita rakyat Jepang sebagai makhluk yang nakal, kocak, riang gembira, serta pandai menyamar dan berubah bentuk. Cerita rakyat berjudul *Periuk Bunbuku* dan *Gunung Kachi-kachi* menampilkan *Tanuki* sebagai tokoh utama. Penggambaran *Tanuki* dengan skrotum yang sangat besar berasal dari penggunaan kulit *Tanuki* dalam kerajinan emas untuk melebarkan lembaran emas. Bentuk anatomi yang khas tersebut menjadikan *Tanuki* populer sebagai lagu anak-anak yang secara eksplisit menyebut bagian tubuh sebelah bawah milik *Tanuki*.

Tokushima 徳島県 : Prefektur Tokushima adalah prefektur Jepang yang terletak di bagian timur Pulau Shikoku. Ibu kotanya adalah Tokushima. Prefektur ini terkenal dengan hasil panen jawawut yang dalam bahasa Jepang disebut awa sehingga wilayah ini menurut pembagian provinsi lama pernah disebut sebagai Provinsi Awa.

<i>Yako</i>	: Kelompok yako yang terdiri dari rubah padang rumput yang nakal, suka membuat keonaran pada manusia.
<i>Yin yang</i>	: Konsep dalam filosofi Tionghoa yang biasa digunakan untuk mendeskripsikan sifat kekuatan saling saling dan saling di dunia ini dan bagaimana mereka saling membangun satu sama lain.
<i>Yo</i> (妖)	: berarti "misterius, menyihir, tidak wajar, aneh." Tidak benar-benar memiliki nuansa yang menakutkan, tapi lebih banyak daya tarik untuk sesuatu yang tidak biasa.
<i>Yōkai</i> 妖怪	: Sebutan untuk menggambarkan sosok makhluk spiritual, contohnya adalah setan, hantu, roh, monster dan siluman.
<i>Yu</i> (幽)	: <i>yu</i> ; redup.
<i>Yuki Onna</i> (雪女)	: Secara harfiah berarti "Wanita Salju" adalah sosok spirit atau Yōkai dalam cerita rakyat Jepang. Ia merupakan figur populer dalam sastra Jepang, manga, dan anime.
<i>Yurei</i>	: yang berarti hantu, dan roh orang mati.
<i>Zenko</i>	: Kelompok zenko yang terdiri dari rubah baik hati yang bersifat kedewaan (sering disebut rubah Inari).