

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan negara yang tidak asing bagi masyarakat Indonesia. Kebudayaan Jepang pun banyak dikenal luas, baik itu di Indonesia maupun di negara lain. Negara Jepang memiliki kebudayaan yang terpengaruh dari budaya Asia serta budaya Barat. Menurut Koentjaraningrat di dalam buku Pengantar Ilmu Antropologi, kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dimiliki manusia dengan belajar. Kata “Kebudayaan” berasal dari kata Sanskerta *budhayah*, yaitu bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti “budi” dan “akal” sehingga kebudayaan juga dapat diartikan sebagai hal-hal yang berhubungan dengan akal (Koentjaraningrat, 2005:72). Dalam kebudayaan setiap negara seperti halnya Indonesia, Jepang juga memiliki mitos dalam kebudayaannya sendiri salah satunya adalah *youkai* (妖怪).

妖怪 (*youkai*) merupakan beberapa makhluk gaib, roh dan iblis atau setan dalam cerita rakyat Jepang. Kata 妖怪 (*youkai*) berasal dari kanji 妖 (*you*) dan 怪 (*ayashii*) yang jika digabung berarti “mempesona, menarik, malapetaka”; dan “hantu, penampakan, misteri, mencurigakan.” (<http://jisho.org/kanji/details/妖怪>). Pasangan Matt Alt dan Hiroko Yoda dalam bukunya *Yokai Attack! The Japanese Monster Survival Guide* mengatakan bahwa 妖怪 (*youkai*) merupakan makhluk gaib yang telah mengisi beberapa generasi dari dongeng serta cerita rakyat Jepang. 妖怪 (*youkai*) mewakili upaya imajinasi manusia dalam menentukan makna dalam dunia yang kacau, tidak dapat diprediksi dan seringkali sulit untuk dijelaskan. 妖怪 (*youkai*) itu sendiri tidak memiliki definisi yang pasti, namun itulah daya tarik 妖怪 (*youkai*) (Alt&Yoda, 2012:10).

妖怪 (*youkai*) terdiri dari berbagai ragam, dari yang jahat sampai yang nakal. Adakalanya juga membawa keberuntungan bagi siapapun yang menjumpainya. Salah satu 妖怪 (*youkai*) yang terkenal adalah 河童 (*Kappa*).

Kappa (河童) adalah 妖怪 (*youkai*) yang memiliki tubuh yang menyerupai manusia, kulit tahan air yang dapat dilepas dari tubuhnya yang bernama *amagawa*, tempurung di bagian punggungnya seperti seekor penyu, mulut seperti paruh, lubang yang berisi air di atas kepalanya, serta tubuhnya yang berbau menyengat seperti ikan. *Kappa* (河童) mempunyai cakar serta lengan yang bisa diperpanjang. *Kappa* (河童) biasanya hidup di sungai, danau, rawa, lahan basah dan daerah pesisir. *Kappa* (河童) telah lama ditakuti di Jepang sebagai momok setan ganas yang menghantui sungai-sungai, rawa-rawa, pesisir pantai serta daerah perairan lainnya. *Kappa* (河童) biasanya ditemukan di daratan daerah pegunungan pada musim dingin, saat habitat-habitat mereka di air membeku. *Kappa* (河童) juga merupakan sebuah cerita tradisional masyarakat Jepang untuk menakuti anak-anak agar tidak bermain di dekat sungai-sungai dan danau tanpa diawasi oleh orang dewasa (Alt&Yoda, 2012:38-41).

妖怪 (*youkai*) lain adalah 狸 (*tanuki*) atau bila diartikan ke dalam Bahasa Indonesia merupakan anjing rakun. 狸 (*tanuki*) merupakan 妖怪 (*youkai*) yang mirip seperti rakun dan mempunyai buah zakar yang sangat besar yang juga bisa bertransformasi. Menurut Alt dan Yoda dalam bukunya *Yokai Attack! The Japanese Monster Survival Guide*, 狸 (*tanuki*) adalah makhluk jahil yang gemar berubah wujud atau bertransformasi (Alt&Yoda, 2012:202). Menurut Foster dalam *The Book of Yokai*, 狸 (*tanuki*) pada zaman kontemporer di Jepang merupakan simbol kesuburan, kemakmuran dan keberuntungan (Foster, 2015:368). Patung 狸 (*tanuki*) bisa ditemukan di berbagai tempat seperti di depan restoran, bar atau toko *sake*. Keahlian 狸 (*tanuki*) untuk bertransformasi tidak hanya bisa dilakukan untuk mengubah dirinya sendiri. 狸 (*tanuki*) juga dapat mengubah bentuk pemandangan. Selain itu, 狸 (*tanuki*) juga sangat terkenal dengan kebiasaan mereka yaitu membuat suara drum dengan memukul perut mereka yang besar (Foster, 2015:372).

Masa kini, pencitraan 妖怪 (*youkai*) dapat ditemukan tidak hanya dalam cerita rakyat saja. Sesuai dengan berkembangnya zaman dan kebudayaan, citra

atau imaji 妖怪 (*youkai*) dikembangkan melalui berbagai karya dalam bentuk *manga*, film, drama maupun *anime*. Jepang menggunakan salah satu medianya yaitu film animasi untuk menyebarkan kebudayaannya agar dapat diterima oleh masyarakat umum, serta mudah untuk dipahami.

Film animasi Jepang, atau アニメ (*anime*) merupakan kependekan dari アニメーション (*animeeshon*). Di luar Jepang, *anime* mengacu pada animasi dari Jepang atau sebagai gaya animasi yang disebarluaskan oleh Jepang (<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=45>). Film merupakan salah satu bentuk karya sastra yang berkembang dari masa ke masa.

Salah satu studio animasi di Jepang yang terkenal luas di seluruh dunia adalah 株式会社スタジオジブリ (*Kabushikigaisha Sutajiojiburi*) atau Studio Ghibli Co., Ltd. Studio Ghibli merupakan sebuah studio animasi Jepang yang berbasis di Koganei, Jepang (<http://www.ghibli.jp/profile/#more>). Studio Ghibli dikenal sebagai studio yang memproduksi karya-karya berupa film animasi sekali habis, film pendek dan iklan di televisi. Studio Ghibli dirintis oleh Hayao Miyazaki, Toshio Suzuki, Isao Takahata dan Yasuyoshi Tokuma pada tanggal 15 Juni 1985 setelah kesuksesan film pertamanya yaitu 風の谷のナウシカ (*Kaze no Tani no Naushika*) atau Nausicaä Dari Lembah Angin yang secara internasional lebih dikenal dengan judul *Nausicaä of the Valley of the Wind* ([https://id.wikipedia.org/wiki/Nausicaä_of_the_Valley_of_the_Wind_\(film\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Nausicaä_of_the_Valley_of_the_Wind_(film))).

Nausicaä of the Valley of the Wind merupakan sebuah film fantasi ilmiah yang diadaptasi dari serial komik *Nausicaä of the Valley of the Wind* pada tahun 1982, serta disutradarai oleh Hayao Miyazaki dan dirilis di Jepang pada tanggal 11 Maret 1984. Berlangsung di masa depan, di dunia pasca-apokaliptik, film ini menceritakan kisah Nausicaä, seorang puteri muda dari lembah angin yang terlibat dalam perjuangan melawan Tolmekia, sebuah kerajaan yang mencoba untuk menggunakan senjata kuno untuk membasmi para serangga mutan raksasa yang hidup di hutan. Meskipun dirilis sebelum Studio Ghibli dirintis, *Nausicaä of the Valley of the Wind* sering dianggap sebagai salah satu karya Studio Ghibli. Selain itu, Studio Ghibli juga memproduksi berbagai film lain. Judul-judul film yang

terkenal antara lain adalah *Spirited Away*, *My Neighbor Totoro*, *Kiki's Delivery Service*, *Howl's Moving Castle*, *Graves of the Fireflies* dan *Pom Poko*. Dalam penulisan ini, penulis ingin membahas tentang imaji *youkai* yang terdapat di dalam film *Pom Poko* yang disutradarai oleh Isao Takahata.

平成狸合戦ぽんぽこ (*Heisei Tanuki Gassen Ponpoko*) yang artinya dalam Bahasa Indonesia yaitu “Perang Anjing Rakun Pada Zaman Heisei” atau yang lebih dikenal dengan judul *Pom Poko* merupakan film animasi Studio Ghibli yang dirilis di Jepang pada 16 Juli 1994. *Pom Poko* bercerita tentang kawanan anjing rakun atau *tanuki* yang hidup berdampingan bersama manusia di daerah yang berada di perbukitan. Namun pada musim semi, para manusia yang tinggal di daerah perbukitan tersebut mulai meninggalkan rumah-rumah mereka dan membuat para *tanuki* memutuskan untuk menempati rumah-rumah mereka yang terabaikan.

Namun tidak lama kemudian, sebuah mesin konstruksi mulai menghancurkan rumah-rumah yang ditempati oleh para *tanuki* tersebut, menyebabkan para *tanuki* berpindah tempat ke hutan lain yang sudah terlebih dahulu ditempati oleh kawanan *tanuki* yang berbeda. Kawanan *tanuki* yang berbeda pun lalu berkumpul di sebuah daerah di tengah hutan yang sudah ditebang dan mulai berkelahi satu dengan lainnya sampai seorang tetua *tanuki*, yaitu Nenek Oroku, muncul dan mengatakan bahwa para *tanuki* tersebut tidak seharusnya bertengkar dengan sesama *tanuki*, melainkan dengan manusia yang mulai menghancurkan habitat mereka. Selain itu para *tanuki* juga dihimbau untuk menjaga diri agar tidak lagi berkembang biak dikarenakan habitat mereka di hutan sudah mulai penuh karena banyaknya populasi *tanuki* dan semakin sedikitnya hutan-hutan tempat mereka tinggal karena telah dihancurkan untuk sebuah proyek pembangunan besar manusia yang dinamakan Tama *New Town*, di Perbukitan Tama yang ada di pinggiran kota Tokyo, Jepang.

Para *tanuki* dari segala penjuru Perbukitan Tama pun mulai berkumpul di sebuah kuil terlantar yang ada di Manpukuji untuk mengadakan pertemuan tengah malam. Tsurukame, yang berusia 105 tahun, merupakan pemimpin dari pertemuan tersebut. Ia mengatakan bahwa para *tanuki*, termasuk dirinya, harus merelakan

kebiasaan *nocturnal* mereka dan harus membiasakan diri untuk beraksi pada siang hari. Rencana para *tanuki* adalah untuk mencoba menghentikan pembangunan yang sedang dilakukan oleh para manusia.

Para tetua serta pemimpin dari perkumpulan *tanuki* tersebut lalu mengadakan pertemuan lagi di hari yang sama untuk membahas tentang aksi-aksi yang akan dilakukan untuk menjalankan rencana mereka. Salah satu rencana yang diusulkan oleh Tsurukame adalah seni kuno tentang transformasi. Untuk menjalankan rencana tersebut, para *tanuki* mengirim beberapa pengirim pesan untuk mencari pertolongan dari para ahli transformasi terkenal.

Sebelum dilaksanakannya aksi mereka, para *tanuki* terlebih dahulu mengamati tingkah laku serta melihat informasi-informasi tentang para manusia melalui televisi yang diambil dari tempat pembuangan yang ada di dekat kuil. Kemudian para tetua *tanuki* mengajarkan *tanuki-tanuki* muda tentang seni bertransformasi yang membutuhkan latihan yang keras.

Setelah melakukan latihan, para *tanuki* yang berhasil melakukan transformasi mulai menjalankan aksinya untuk menakut-nakuti manusia. *Tanuki* tersebut bertransformasi dalam berbagai rupa, dari manusia sampai ke hantu-hantu. Namun kenyataannya, pembangunan yang dilakukan oleh manusia itu tetap dilakukan meski para *tanuki* sudah menakut-nakuti manusia dan menyebabkan banyak *tanuki* yang gugur dalam misinya. Seorang *tanuki* yang bernama Gonta, menyarankan dengan bersemangat bahwa para *tanuki* seharusnya tidak hidup dalam persembunyian, melainkan di dunia luar di tempat tinggal manusia dan para *tanuki* harus membunuh para manusia karena kerusakan habitat yang disebabkan oleh manusia.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti tentang konflik yang dialami *tanuki* dalam film “*Pom Poko*” melalui konsep kebencian milik Sternberg.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. *Youkai* dalam kebudayaan masyarakat Jepang.
2. Jenis-jenis *youkai* dalam kebudayaan masyarakat Jepang.
3. *Youkai* yang terkenal dalam masyarakat Jepang.
4. Pencitraan *youkai* dalam film animasi Jepang “*Pom Poko*”
5. *Youkai* yang terdapat dalam film animasi Jepang “*Pom Poko*”
6. Latar belakang *tanuki* yang menakut-nakuti manusia dalam film animasi Jepang “*Pom Poko*”

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah penelitian pada analisis konsep kebencian yang dialami *tanuki* dalam film animasi Jepang “*Pom Poko*” karya Isao Takahata.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah analisis tokoh dan penokohan, latar, alur pada film “*Pom Poko*”?
2. Apakah yang melatarbelakangi *tanuki* membenci manusia dalam film “*Pom Poko*” melalui teori kebencian milik Sternberg?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Menganalisis unsur intrinsik tentang tokoh dan penokohan, latar dan alur dalam film animasi “*Pom Poko*”
2. Menelaah latar belakang kebencian yang dialami *tanuki* terhadap manusia berdasarkan konsep kebencian.

1.6 Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah melalui pendekatan unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik dalam teori sastra yaitu tokoh penokohan, latar dan alur.

Unsur Intrinsik

Unsur intrinsik merupakan unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri (Nurgiyantoro, 2005:23).

1. Tokoh dan Penokohan

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro tokoh cerita merupakan orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama oleh pembaca kualitas moral dan kecenderungan-kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan dilakukan dalam tindakan (Nurgiyantoro, 2005:165).

Menurut Jones dalam Nurgiyantoro penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2005:165).

2. Latar

Menurut Abrams dalam Nurgiyantoro, latar atau *setting* yang disebut juga sebagai landas tumpu, menyaran pada pengertian tempat, hubungan waktu dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan (Nurgiyantoro, 2005:216). Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah menjadi sungguh-sungguh ada dan terjadi (Nurgiyantoro, 2005:217).

3. Plot/Alur

Plot merupakan sesuatu yang lebih tinggi dan kompleks daripada cerita (Forster dalam Nurgiyantoro, 2005:96). Pengertian alur dalam cerita pendek atau karya fiksi pada umumnya adalah rangkaian cerita yang

dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa, sehingga menjalin suatu cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita (Aminuddin, 1987:83).

Unsur Ekstrinsik

Menurut Nurgiyantoro, unsur ekstrinsik adalah unsur yang berada di luar karya fiksi yang mempengaruhi lahirnya karya namun tidak menjadi bagian di dalam karya fiksi tersebut (Nurgiyantoro, 2005:23).

Pendekatan yang digunakan oleh penulis untuk menelaah film animasi “*Pom Poko*” adalah melalui pendekatan psikologi kepribadian. Psikologi kepribadian adalah psikologi yang mempelajari kepribadian manusia dengan objek penelitian faktor-faktor yang memengaruhi tingkah laku manusia (Minderop, 2016:8). Melalui teori psikologi kepribadian, penulis akan menggunakan teori konsep kebencian untuk unsur ekstrinsiknya.

- **Kebencian**

Dalam menelaah konsep kebencian yang terdapat dalam film “*Pom Poko*”, penulis menggunakan konsep *Triangular Theory of Hate* atau Teori Segitiga Benci oleh Robert J. Sternberg.

Kebencian dianggap sebagai satu emosi tetapi ada alasan lain untuk percaya bahwa kebencian memiliki banyak komponen yang dapat memanifestasikan dirinya dalam berbagai cara dan berbagai kesempatan yang berbeda (Sternberg, 2008:65).

Dalam *The Nature of Hate*, Sternberg mengatakan bahwa ada tiga komponen dari kebencian yaitu:

- 1) Penolakan dari keakraban (*negation of intimacy*)

Potensi pertama dari komponen kebencian adalah *negation of intimacy* atau penolakan dari keakraban. Penolakan tersebut melibatkan seseorang untuk menjaga jarak terhadap orang yang mengalami kebencian karena individu (orang yang mengalami kebencian) tersebut membangkitkan rasa penolakan dan rasa muak.

2) Gairah dalam kebencian (*passion in hate*)

Potensi kedua dari komponen kebencian adalah semangat dalam mengekspresikan rasa marah yang kuat atau takut ketika menghadapi ancaman.

3) Komitmen dalam kebencian

Dalam potensi ini, seorang *hater* atau pembenci cenderung merasakan penghinaan kepada seseorang atau kelompok, tidak memandang mereka sebagai manusia (Sternberg, 2008:65).

1.7 Manfaat Penelitian

1. Penulis

Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah agar dapat mengetahui faktor penyebab *tanuki* mengalami kebencian terhadap manusia, mengetahui lebih dalam mengenai pencitraan *youkai tanuki* yang terdapat di dalam film animasi Jepang "*Pom Poko*"

2. Pembaca

Manfaat penelitian ini bagi pembaca adalah untuk menambah wawasan pembaca agar dapat mengetahui *youkai tanuki* secara lebih mendalam dan untuk menambah referensi bagi penulis lainnya di kemudian hari.

1.8 Metode Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif, bersumber pada data tertulis (teks), film animasi "*Pom Poko*" dan didukung oleh berbagai sumber tertulis lainnya seperti buku, sumber internet dan artikel-artikel lainnya serta metode observasi yang berdasarkan pada pengamatan film "*Pom Poko*" selama 5 bulan.

1.9 Sistematika Penulisan

- Bab I: Pendahuluan
Dalam bab ini akan membahas latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan masalah, landasan teori, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.
- Bab II: Analisis Film Animasi *Pom Poko* Melalui Pendekatan Intrinsik
Dalam bab ini akan dibahas mengenai analisis tokoh dan penokohan, latar dan plot.
- Bab III: Analisis Konsep Kebencian Yang Dialami *Tanuki* Dalam Film Animasi Jepang *Pom Poko* Karya Isao Takahata
Dalam bab ini akan membahas tentang konsep kebencian yang dialami *tanuki* dalam film *Pom Poko*.
- Bab IV: Kesimpulan
Merupakan kesimpulan dari bab-bab sebelumnya.