

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia adalah makhluk yang unik yang memiliki perbedaan sifat maupun karakter. Sifat yang dimiliki oleh manusia antara lain *melankolis*, *pleghmatis*, *sanguinis*, *kholeris*, sedangkan karakter manusia ada yang optimis, humoris, cemas, sensitif, setia, dan lain-lain (H.A. Muin Ghazali dan HJ. Nurseha Ghazali, 2022:41). Oleh sebab itu, sesama manusia harus saling menghargai dan menghormati akan perbedaan tersebut. Bukan hanya sifat dan karakternya saja yang berbeda-beda, bahkan dalam menjalani kehidupan sehari-harinya pun setiap manusia memiliki caranya masing-masing dengan permasalahan yang berbeda-beda termasuk dalam mengatasi permasalahannya tersebut. Ada sebagian orang senang mencurahkan kisah hidupnya dengan menceritakan kepada orang lain dengan secara langsung maupun tidak langsung, seperti menulis di dalam sebuah catatan harian, novel maupun lagu. Dengan ditulis kisah hidupnya dalam sebuah novel atau catatan harian maupun lagu, dapat menjadi motivasi bagi penikmatnya. Bahkan kisah yang demikian dapat diangkat kedalam sebuah karya sastra. Sebuah karya sastra dapat mewakili perasaan, pengalaman batin dan fenomena yang diamati oleh penulis baik fiksi maupun non fiksi.

Anime hotarubi no mori e (萤火の杜〜) atau dalam bahasa Inggrisnya *in to the forest of firefly lights* adalah salah satu *anime* yang diadaptasi dari sebuah *manga* Jepang yang ditulis dan diilustrasikan oleh Yuki Midorikawa dan diterbitkan oleh *Hakusensha*, *manga* tersebut dirilis pada 10 Juli 2003. Kemudian *manga hotarubi no mori e* diadaptasi menjadi sebuah *anime* yang disutradarai oleh *Takahiro Omori* dan digarap oleh studio *brain base*, *anime hotarubi no mori e* bergenre romantis dan supernatural, ditayangkan perdana di bioskop-bioskop Jepang pada 17 September 2011. Menurut *website myanimelist.net* *anime* ini mendapat respon yang cukup tinggi dari penggemar, hal itu terlihat dari rating *myanimelist* 8,3% dengan total suara 440.454 (web : myanimelist.net).

Berdasarkan penjelasan *anime hotarubi no mori e* terdapat tokoh yang bernama *Gin*. *Gin* merupakan sosok roh hutan atau yang sering disebut dengan *youkai*. *Youkai* (妖怪) terdiri dari 2 (dua) buah kanji yaitu *you* (妖) yang berarti malapetaka dan menyihir dan kanji *ayashii* (怪しい) yang berarti mencurigakan, misterius dan penampakan. Maka jika dilihat dari kedua kanji tersebut *youkai* berarti hantu atau monster (Nelson, 2001:303). Menurut Masamichi dalam Syarifah (2019), konsep *youkai* adalah makhluk yang berada diantara manusia, yang sedih karena tidak bisa lagi menjadi manusia. Syarifah menambahkan, *youkai* dibagi menjadi dua kategori, yaitu *youkai* baik dan *youkai* jahat. *Youkai* sendiri ingin berubah kembali menjadi manusia, namun pada akhirnya mereka tidak bisa, sehingga para *youkai* tinggal diantara manusia. *Youkai* biasanya tinggal di daerah pegunungan, sungai, atau laut.

Menurut James Danandjaja dalam Ava Anisa Rakhma (2013) pada setiap daerah, *youkai* memiliki keunikan dan karakteristik masing-masing. Ada berbagai macam sifat yang dimiliki oleh *youkai*, antara lain jahat, nakal atau pembawa keberuntungan bagi manusia yang bertemu dengan mereka. Bentuk *youkai* pun ada berbagai macam, hewan, manusia, benda mati, tumbuhan, dan benda lain yang tidak jelas kategorinya/bentuknya. *Youkai* yang berbentuk hewan yaitu kappa seperti mirip kura-kura, atau tengu sejenis burung gagak yang memiliki sayap, sebagian lagi ada yang berbentuk manusia juga dan beberapa juga terlihat seperti benda mati yaitu *karakasa kozou* yang berbentuk seperti payung, atau *bakezouri* yang berbentuk seperti sandal tradisional Jepang yang terbuat dari anyaman jerami dan dideskripsikan memiliki dua tangan dan dua kaki, atau *biwa bokuboku* yang berbentuk seperti kecapi yang sering digunakan untuk menyanyikan cerita dan puisi dia telah tumbuh menjadi tubuh manusia dan berpakaian seperti pendeta buta yang memegang tongkat. Ada juga yang berbentuk tumbuhan seperti *jinmenju* menurut cerita rakyat Jepang merupakan *youkai* yang berbentuk pohon dan memiliki bunga yang menyerupai seperti kepala manusia, atau *jubukko* yang artinya anak pohon yang berhabitat di medan

perang atau di mana kematian massal terjadi. *Youkai* yang memiliki kekuatan berubah bentuk menjadi *obake* (お化け).

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti mengenai *youkai* yang terdapat di dalam *anime hotarubi no mori e*. Karena penulis ingin membandingkan perilaku dan sifat *youkai* yang ada di dalam *anime hotarubi no mori e* dengan yang ada di masyarakat Jepang.

1.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu atau penelitian yang relevan digunakan sebagai bahan pembandingan dan pelengkap penelitian ini. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Imam Utomo (2022) penelitian ini berjudul “Analisis Pengaruh Mitos *Youkai Kappa* Dalam *Anime Gegege No Kitaro* Tahun 2018 Terhadap Kepercayaan Masyarakat Jepang”. Dalam penelitian ini membahas pengaruh mitos *youkai kappa* dalam *anime Gegege no Kitaro* (2018) terhadap kepercayaan masyarakat Jepang. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis deskriptif, yaitu mendeskripsikan permasalahan penelitian kemudian dianalisis. Untuk pengumpulan data tentang karakteristik dan pengaruh *youkai* akan menggunakan Teknik kepustakaan untuk mencari data-data relevan akan digunakan sebagai parameter untuk mengkaji masalah-masalah dalam penelitian seperti buku, jurnal, *Anime Gegege No Kitaro*, dan lain-lain. Hasil penelitiannya terdapat pengaruh mitos *youkai kappa* dalam *anime gegege no kitaro tahun 2018* terhadap kepercayaan masyarakat Jepang. Karena pemahaman monoteisme dalam kepercayaan Jepang sangat sedikit dan adanya perubahan kepada pandangan agama yang berpaham monoteisme seperti Kristen sehingga terdapat celah untuk *youkai kappa* memasuki kepercayaan masyarakat Jepang. Persamaan penelitian ini dengan

Imam Utomo yaitu kita sama sama meneliti *youkai* dari sebuah *anime*, sedangkan untuk perbedaannya Imam Utomo hanya berfokus meneliti satu *youkai* saja dalam sebuah *anime* sedangkan penulis berfokus meneliti tujuh *youkai* dalam *anime hotarubi no mori e*.

2. Ni Putu Ayu Imelda Sasiandari (2016) penelitian ini berjudul “Mitos *Youkai* Dalam Manga Natsume Yuujinchou Karya Yuki Midorikawa” Metode penelitian yang digunakan adalah metode kepustakaan dan teknik catat. Metode dan teknik yang digunakan dalam analisis data adalah metode deskriptif analisis. Metode dan teknik yang digunakan dalam penyajian hasil analisis adalah metode informal dan teknik penyajian hasil analisis yang dilakukan secara sistematis. Hasil penelitiannya telah ditemukan mitos-mitos mengenai *youkai* dalam manga ini seperti *youkai* yang berasal dari *kami* (dewa), mitos *youkai* yang dapat disegel dan mitos mengenai tempat tinggal *youkai* yang berada di hutan, gunung, air dan bangunan. Persamaan penelitian ini dengan Ni Putu Ayu yaitu kita sama sama meneliti *youkai* dari hasil karya Yuki Midorikawa, karena *anime hotarubi no mori e* sebelum diadaptasi menjadi *anime* dulunya adalah *manga* hasil karya Yuki Midorikawa, sedangkan untuk perbedaannya Ni Putu Ayu hanya berfokus meneliti *youkai* dari *manga* saja sedangkan penulis berfokus meneliti *youkai* dari sebuah *anime*.
3. Ava Anisa Rakhma (2013) penelitian ini berjudul “Pengaruh *Youkai* Terhadap Masyarakat Jepang” Metode penelitian yang digunakan dianalisis menggunakan teori yang dikemukakan oleh *William Bascom* mengenai empat fungsi utama folklor dalam suatu budaya. Hasil dari penelitian miniskrip ini menyatakan pengelompokkan jenis-jenis *youkai* yang paling sering muncul di kehidupan dan pengaruh *youkai* dalam masyarakat jepang sebagai salah satu bagian hidup. Hasil penelitiannya adalah pengaruh *youkai* terhadap

kehidupan Jepang lebih condong ke arah seni dan hiburan, hal tersebut dapat terlihat dari banyak dimunculkannya karakter *youkai* dalam seni maupun karya sastra yang dibuat oleh masyarakat Jepang dari dulu hingga sekarang seperti *manga*. Persamaan penelitian ini dengan Ava anisa yaitu kita sama sama meneliti bagaimana perilaku, sifat dan bentuk *youkai* yang ada di masyarakat Jepang, sedangkan untuk perbedaannya Ava Anisa hanya berfokus meneliti *youkai* yang ada di masyarakat Jepang sedangkan penulis berfokus meneliti *youkai* yang ada di Masyarakat Jepang dan *youkai* yang ada di *anime hotarubi no mori e*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang di atas, penulis akan mengidentifikasi masalah yaitu?

1. Adanya *anime* yang mengangkat tema *youkai* yang biasa muncul pada masyarakat Jepang.
2. Adanya *anime* yang berlatar belakang hal mistik yang berkembang dengan masyarakat Jepang.
3. Adanya perilaku dan sifat *youkai* yang memiliki kesamaan dengan manusia.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas penulis membatasi masalah yaitu adanya *anime hotarubi no mori e* yang mengangkat tema *youkai* yang biasa muncul pada masyarakat Jepang.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran *youkai* pada masyarakat Jepang?

2. Bagaimana bentuk *youkai* yang terdapat di dalam *anime hotarubi no mori e*?
3. Bagaimana perilaku dan sifat *youkai* dalam *anime hotarubi no mori e*?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan Perumusan Masalah di atas tujuan penelitian ini untuk :

1. Mengetahui *youkai* yang ada di dalam masyarakat Jepang.
2. Mengetahui bentuk *youkai* yang ada di dalam *anime hotarubi no mori e* dengan *youkai* yang ada dalam masyarakat Jepang.
3. Mengetahui, memaparkan dan menganalisis perilaku dan sifat *youkai* di dalam *anime hotarubi no mori e*.

1.7 Landasan Teori

1.7.1 Anime

Anime adalah tayangan animasi video kartun yang diproduksi oleh Jepang yang menampilkan tokoh, tempat. *Anime* merupakan salah satu budaya Jepang yang sangat terkenal di dunia. Kurnia dalam Yuki Yoku Hama.S (2018), mengatakan bahwa istilah *anime* sendiri merupakan terjemahan Bahasa Jepang dari kata *animation* dalam Bahasa Inggris, maka kalo dalam Bahasa Jepang アニメーション (dibaca: *anime-shon*), kemudian disingkat menjadi アニメ (dibaca: *anime*). Sedangkan menurut Rayna Denison (2015:2), *Anime* adalah format media lokal (Jepang) dan bagian dari fenomena budaya yang lebih luas yang mencakup sebagian besar dunia, seperti kutipan *Anime is both a local media format (it is Japanese) and a part of wider cultural phenomenon that encompasses much of the globe*. Sedangkan menurut situs web kotobank.com:

“ 絵や人形などを少しずつ位置・形をずらして一こまずつ撮影し、映写すると動いているように見える映画。動画。アニメ”

“ *E ya ningyō nado o sukoshizutsu ichi katachi o zurashite
hitokoma zutsu satsuei shi, eisha suru to ugoite iru yō ni mieru
eiga. Dōga. Anime.* ”

“sebuah film di mana gambar, figure, dll. Difoto bingkai demi bingkai sambil menggeser posisi dan bentuknya sedikit demi sedikit, dan ketika diproyeksikan, mereka tampak bergerak. Film. animasi”.

Berdasarkan kutipan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Anime* adalah kartun yang diproduksi dari negara Jepang yang menampilkan tokoh, tempat dan alur cerita. *Anime* sangat di sukai oleh banyak orang baik dari yang muda sampe yang sudah tua. *Anime* juga sangat terkenal di berbagai belahan dunia.

1.7.2 Mitos

Mitos merupakan suatu kejadian, di masa lalu yang dianggap benar-benar terjadi namun sedikit atau bahkan tidak terbukti untuk membenarkan kejadian tersebut dan dipercaya oleh sekelompok orang. Menurut Peter Burke (2015: 168), mitos adalah suatu cerita yang mengandung pesan moral, misalnya, menangnya kebaikan atas kejahatan, serta tokoh-tokoh, apakah sebagai pahlawan atau penjahat, yang disifatkan sebagai lebih besar (atau lebih kecil) dari kehidupan. Sedangkan menurut Tristan Rokhmawan (2019:104), mitos memiliki 2 arti, yang pertama mitos adalah cerita rakyat legendaris atau tradisional, biasanya bertokoh makhluk halus yang luar biasa dan mengisahkan peristiwa yang tidak jelas secara rasional; Yang kedua mitos adalah kepercayaan atau keyakinan yang tidak dapat dibuktikan tetapi diterima secara mentah-mentah. Sedangkan menurut situs web weblio.com:

“ 世界各地で、古くから人々の間に語り継がれている、
神を中心とした物語。古代人・未開人が、宇宙・人
間・文化の起源などをはじめとする自然・社会現象を

超自然的存在の関与の結果として基礎づけ、説明した説話。神聖な真実として信じられ、日常生活の規範として機能する。”

“ *Sekai kakuchi de, furuku kara hitobito no ma ni kataritsuga rete iru,-shin o chūshin to shita monogatari. Kodaibito mikai hito ga, uchū ningen bunka no kigen nado o hajime to suru shizen shakai genshō o chō shizen-teki sonzai no kan'yo no kekka to shite kiso dzuke, setsumeishi setsuwa. Shinseina shinjitsu to shite shinji rare, nichijō seikatsu no kihan to shite kinō suru.* “

“ Sebuah kisah yang berpusat pada dewa-dewa yang telah diwariskan dari generasi ke generasi di berbagai belahan dunia. Anekdote bahwa orang-orang kuno dan biadab mendasarkan dan menjelaskan fenomena alam dan sosial, termasuk asal usul alam semesta, manusia dan budaya, sebagai akibat keterlibatan makhluk ghaib. Dipercaya kebenaran kebenaran suci, mereka menjadi norma bagi kehidupan sehari-hari ”.

Berdasarkan kutipan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa mitos merupakan kejadian yang terjadi di masa lalu yang dianggap benar – benar terjadi namun sedikit atau bahkan tidak terjadi terbukti kebenarannya. Mitos sendiri juga berisikan cerita – cerita tentang tempat, tokoh maupun hal yang berbau ghaib.

1.7.3 *Youkai*

Youkai adalah makhluk mitologi yang diyakin memiliki kemampuan khusus yang tidak dimiliki oleh manusia dan hanya dimiliki oleh *youkai*, dan memiliki tingkatan yang berbeda dengan manusia atau bisa disamakan dengan dewa. Menurut *Shige Suzuki* (2019:2), *Youkai is “variously translated as monster, goblin, ghost, demon, phantom, specter, fantastic being, lower-order deity, or more amorphously, as any unexplainable experience or numinous occurrence”* kutipan tersebut bermakna bahwa *Youkai* "diterjemahkan secara beragam sebagai monster, goblin, hantu,

iblis, hantu, makhluk fantastis, dewa tingkat rendah, atau lebih berbentuk, seperti pengalaman yang tidak dapat dijelaskan atau kejadian mistis".

Sedangkan menurut situs web kotobank.com:

“化物(ばけもの)、変化(へんげ)のことで、「物の怪(け)」など人の理解を超えた怪異現象をもいう。妖怪の多くは、まじめな信仰の対象であった神霊が零落して、その畏怖(いふ)の念だけが残ったものといわれている。妖怪の特徴は、出現の時と場所がおおむね決まっていることである。”

“ Bakemono (bake mo no), henka (hen-ge) no koto de, 'mononoke (ke)' nado hito no rikai o koeta kaii genshō o moi. Yōkai no ōku wa, majimena shinkō no taishōdeatta shinrei ga reiraku shite, sono ifu (ifu) no nen dake ga nokotta mono to iwa rete iru. Yōkai no tokuchō wa, shutsugen no toki to basho ga ōmune kimatte iru kotodearu. “

“itu mengacu pada monster dan transformasi, dan juga mengacu pada fenomena aneh diluar pemahaman manusia, seperti *Mononoke*. Dikatakan bahwa Sebagian besar *youkai* adalah roh ilahi yang menjadi objek pemujaan serius, dan hanya perasaan kagum yang tersisa. Ciri khas *youkai* adalah waktu dan tempat kemunculannya umumnya tetap”.

Sedangkan menurut situs web <https://intojapanwaraku.com/art/1502/> :

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

“ Yōkai to wa, jinchiwokoeta kaiki genshō ya sore o okosu fushiginachikara, hinichijōtekina jishō o mochifu ni shita bakemono no koto. ` (Ayakashi) mononoke (monono ke)' nado to mo yoba rete imasu. Kodaide wa, seibutsu museibutsu ni kakawarazu, shizen-mono ni wa subete seirei ga yadotte iru to shinji rarete kimashita. Yōkai to kami no yakuwari wa onajiku, dare no sei ni mo dekinai saika (sai ka) wa, ningen o

chōetsu shita sonzai no sei ni suru to nattoku dekita no kamo shiremasen. “

“*youkai* adalah monster yang motifnya adalah fenomena aneh di luar pemahaman manusia, kekuatan misterius yang menyebabkannya, dan fenomena luar biasa. Itu juga disebut *Ayakashi* atau *Mononoke*. Pada zaman dahulu, diyakini bahwa roh bersemayam di semua benda alam, baik yang hidup maupun yang mati. Peran *youkai* dan dewa adalah sama, dan bencana yang tidak dapat disalahkan pada siapa pun mungkin telah diyakinkan bahwa makhluk yang melampaui manusia lah yang harus disalahkan”.

Berdasarkan kutipan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Youkai* sendiri adalah makhluk mitologi yang dipercaya oleh masyarakat Jepang, *Youkai* juga memiliki kekuatan khusus yang tidak dimiliki oleh manusia pada umumnya. *Youkai* juga memiliki bentuk yang berbeda-beda ada yang berbentuk seperti hewan, manusia, tumbuhan dan juga benda mati.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan permasalahan penelitian kemudian dianalisis (Sugiyono, 2017:147). Pengumpulan data tentang perilaku dan sifat *youkai* akan menggunakan teknik pengumpulan dan yang digunakan adalah kepustakaan yang mencari data-data relevan akan digunakan sebagai parameter untuk mengkaji masalah-masalah dalam penelitian seperti buku-buku yang ada di *Japan Foundation*, jurnal, dan penulis mengambil data lewat mengamati film secara berulang-ulang dalam kurun waktu 3 bulan.

1.9 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian yang didapatkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada penulis tentang pengetahuan cerita mitos yang berkaitan dengan makhluk mitologi yang ada di Jepang, dan salah satunya adalah *youkai*.

2. Manfaat Praktis

Pada penelitian ini diharapkan menambah wawasan bagi setiap pembaca tentang karakteristik *youkai* dan memberikan informasi mengenai pengaruh terhadap kehidupan kepercayaan masyarakat Jepang.

1.10 Sistematika Penulisan

Bab I berisi tentang pendahuluan, yang berisi latar belakang, penelitian relevan, indentifikasi masalah, pembatasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka.

Bab III Analisis Perilaku dan sifat *youkai* dalam *Anime hotarubi no mori e*.

Bab IV Simpulan