

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Bab ini, akan menguraikan teori mengenai hal yang berkaitan dengan kebudayaan Jepang dan *game*. Bab ini meliputi definisi kebudayaan populer dan sejarah singkatnya, penjelasan *game* dan berbagai genre yang ada, unsur kebudayaan Jepang secara universal, serta penjelasan mengenai *youkai* beserta kategori yang berhubungan dengan entitas tersebut.

2.1 Representasi

Stuart Hall (2005: 17-20) menyatakan bahwa, teori representasi memperlihatkan suatu proses yaitu arti diproduksi dengan menggunakan bahasa dan dipertukarkan antar anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan. Representasi menghubungkan antara konsep dalam pikiran kita dengan menggunakan bahasa yang memungkinkan kita untuk mengartikan benda, orang, kejadian nyata, dan imajinasi dari objek, orang, benda, dan kejadian tidak nyata.

Selain itu, Hall (1997:24-26) mengklasifikasikan representasi menjadi tiga bentuk, yaitu; (1) Representasi reflektif adalah bahasa atau berbagai simbol yang merefleksikan makna sebenarnya di dunia nyata, (2) Representasi intensional adalah bagaimana bahasa atau simbol mewujudkan tujuan pribadi penutur, dan (3) Representasi konstruksionis adalah makna tidak terdapat pada objek itu sendiri, melainkan makna yang dibangun melalui sistem representasi (konsep dan tanda).

2.2 Kebudayaan Populer Jepang

Koentjaraningrat (2015) menyatakan bahwa kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan diri manusia dengan belajar. Hal tersebut berarti bahwa hampir seluruh tindakan manusia adalah “kebudayaan” karena hanya sedikit tindakan manusia dalam kehidupan masyarakat yang tidak perlu dibiasakan dengan belajar, yaitu hanya beberapa tindakan naluri, beberapa refleks, beberapa tindakan akibat proses fisiologi, atau kelakuan membabi buta.

Istilah kebudayaan atau budaya pada saat ini terus berkembang sehingga banyak munculnya istilah baru seperti budaya populer, hal ini dapat muncul karena

pergerakan di era globalisasi. Budaya populer merupakan seperangkat ide, perspektif, sikap, gambaran, dan fenomena lain yang menurut konsensus umum berada dalam lingkaran mainstream (arus utama) dari budaya yang ada (*given culture*) (Subiakto, 2012: 150).

Srinati dalam buku *Pengantar Menuju Teori Budaya Populer* (2007: 342) menyatakan bahwa definisi budaya populer sebagai sebuah fenomena budaya yang lahir karena adanya dukungan teknologi baru dan budaya konsumsi yang semakin merajalela. Dengan teknologi baru tersebut, budaya populer yang tidak mengenal batasan antara budaya tinggi dengan budaya massa di kalangan masyarakat membuatnya dekat dengan ciri *postmodernisme*.

Budaya populer mempunyai dua sebutan di Jepang, yaitu *Taishu Bunka* dan *minshu bunka*. *Bunka* berkonsep ‘budaya’ yang ‘populer’, sedangkan *taishu* berarti sejumlah besar penduduk atau kelompok (*shu*), sedangkan *minshu* yang berarti kelompok orang biasa. Jadi, kedua kata tersebut adalah budaya populer, akan tetapi kata *minshu bunka* tidak terlalu berekspresif atau populer dibandingkan dengan *taishu bunka*. Dalam bahasa Inggris, budaya populer mempunyai arti bahwa budaya lisan tradisional sangat penting di bawah tekanan media massa yang kuat. Sehingga istilah ‘budaya massa’ dipakai untuk mengeskpresikan budaya populer (Ikhsanti, 2021: 3). Hal ini sesuai dengan kutipan di bawah ini.

ポップカルチャーとは、大衆向けの文化全般のことを表しますが、現在では「訴求力が高く、等身大の現代日本を伝えるもの」という意味でも使われます。具体的には、漫画、アニメ、映画、ゲーム、ライトノベル、ポピュラー音楽、テレビなどのことを指し、世界に向けて多種多様な作品が紹介されているだけでなく、各国で日本のポップカルチャーの魅力を発信する様々なイベントが行われています。

‘Bunka’ wa, mottomo hiroku toraeru to, ningen ga shizen to no kakawari ya fūdo no naka de umare sodachi mi ni tsukete iku tachii furumai ya, ishokujū o hajime to shita kurashi, seikatsu yōshiki, kachikan nado, ningen to ningen no seikatsu ni kakawaru koto no sōtai o imi shimasuga, hon shingikaide wa, shutoshite ‘ningen ga risō o jitsugen shite iku tame no seishin no katsudō oyobi sono seika’ no sokumen kara bunka o kangaemashita.
http://www.ichiya.org/jpn/report/DP2004_001_J_PopCulturePolicy.pdf

Budaya pop merujuk pada budaya secara umum untuk masyarakat, tetapi sekarang juga digunakan untuk mengartikan ‘Jepang kontemporer yang menarik dan hidup’. Secara khusus, hal ini mengacu pada *manga, anime, film, game, novel ringan, musik populer, televisi, dll*. Tidak hanya berbagai macam

karya yang diperkenalkan ke dunia, tetapi juga berbagai acara yang diselenggarakan di berbagai dunia untuk mempromosikan daya tarik budaya pop Jepang (Nakamura, 2004:6).

Pertengahan abad ke-19 sampai awal abad ke-20, para era pemerintahan Tokugawa, Jepang mengisolasi diri dari pengaruh asing, sekitar tahun 1858 setelah kemunculan perjanjian dagang, Jepang mulai membuka diri. Para orang cerdas di Jepang mulai mengenalkan budaya yang mereka miliki kepada dunia luar dan melalui perdagangan internasional untuk pertama kalinya artefak populer pada zaman kekuasaan Tokugawa mulai menyebar sampai ke Eropa dan Amerika. Hal ini dimanfaatkan sebagai sebuah pertukaran yang menguntungkan dengan timbal balik, yaitu Jepang mempelajari seni yang dimiliki negara lain seperti di Amerika dan Eropa. Pasca Restorasi Meiji tahun 1868, rezim baru ingin membangun Jepang ke arah yang lebih modern serta menginginkan perubahan di beberapa sektor seperti industri, gaya hidup, hiburan, dan pola-pola barat pada lingkup dan ruang publik.

Kemudian Jepang mulai mengenal olahraga bisbol dan *rugby*, cara berpakaian, ala musik, serta jenis musik, adapun negara luar mengenalkan sistem politik, pendidikan dan kemiliteran (Tsutsui, 2010: 8). Karena pengaruh barat yang begitu besar berkembang pesat, budaya masyarakat Jepang saat itu bersinggungan langsung dengan budaya barat. Oleh sebab itulah muncul istilah *americanized* dan *westernized* yang mengacu pada pola kehidupan yang ada dan budaya barat yang kemudian menjadi tenar di Jepang. Pada tahun 1870-an, lukisan papan kayu, kipas, *kimono*, dan peninggalan lainnya pada masa Tokugawa menjadi cinderamata kunjungan ke Jepang. Setelah itu pakaian dan gaya rambut ala barat menjadi suatu hal yang biasa. Pengaruh Amerika terhadap budaya populer di Jepang semakin terlihat jelas sesudah Perang Dunia I, olahraga bisbol bertumbuh menjadi sebuah hobi baru bagi rakyat Jepang dengan Babe Ruth yang sedang melakukan tur keliling Jepang bersama tim *all-stars*.

Pasca Perang Dunia II, saat masa ini Jepang mulai mencampurkan budaya mereka dengan Eropa dan Amerika. Jepang melakukan perubahan untuk lebih maju lagi, dengan cara mengembangkan ekonomi tanpa mengganggu negara lain. Selain ingin terus bertumbuh, Jepang juga mulai mengimpor komik, acara televisi, kartun,

dan lainnya dari negara barat. Jepang juga membangun pabrik-pabrik mainan, yang kemudian mainan ini diminati para anak-anak pada masanya. Mainan-mainan tersebut dijual dan menjadi komoditi ekspor ke Amerika (Tsutsui, 2010: 11).

Pada tahun 1950-an Jepang mulai bangkit secara perekonomian juga minat masyarakat terhadap hiburan meningkat. Seperti di tahun 1954, Jepang memproduksi film mengenai monster berjudul *Godzilla (Gojira)*, ini merupakan salah satu film sukses di Jepang mau pun luar negeri yang menceritakan tentang sebuah monster berbentuk kadal besar yang menyerang Jepang. Karena kesuksesan film ini, pada tahun 1975 *Gojira* mendapat adaptasi *film-series* berjumlah 15 episode dan didistribusikan ke luar Jepang (Tsutsui, 2010: 12).

Berkat kesuksesan film Jepang waktu itu, akhirnya *cartoon* yang diberi sebutan *anime* masuk ke pasar internasional. Di awal abad ke-20 pada tahun 1945 Jepang membuat sebuah *anime* yang berjudul *Momotaro Umi no Shinpei*, setelah itu studio animasi Toei Entertainment merilis memproduksi *anime Hakuajaden* dan *Shounen Sarutobi Sasuke* yang dirilis di Amerika. Pada tahun 1963 Jepang merilis *anime* kembali *Tetsuwan Atom* atau yang dikenal dengan judul *Astro Boy* yang ditayangkan sebagai serial di televisi. Inilah awal dari kesuksesan Jepang melalui dunia animasi yaitu *anime* yang berhasil menarik minat sampai ke ranah internasional.

Pada tahun 1970-an perekonomian Jepang semakin pulih hingga dapat bersaing dengan negara yang sudah lebih maju pada waktu itu. Budaya populer Jepang kian dikenal dan diterima karena Jepang menjadi salah satu pemasok produk hiburan seperti musik, film, dan mainan, seperti Sony Walkman yang diperkenalkan pada tahun 1970-an sebuah perangkat yang dapat dibawa dan dipergunakan secara praktis. Jepang juga memproduksi *video game* dengan *game arcade* yang memenuhi tempat-tempat permainan di *mall* Amerika seperti *Pac-man* yang rilis pada 1980 dan pada tahun tersebut budaya pop Jepang semakin berkembang pesat pada medium tahun 1980-1990, di mana terjadinya ledakan awal budaya populer Jepang di dunia, selain *anime* yang mengambil alih pasar industri hiburan pada saat itu, *manga* mulai menarik perhatian minat masyarakat terutama di kalangan anak-anak dengan genre yang beragam seperti *science fiction*, *sport*, dan *action* tentang

perkelahian, sementara untuk genre percintaan lebih populer di kalangan anak perempuan.

Pada awal abad ke-21, Perdana Menteri Jepang memulai fokus pada budaya populer sebagai sumber daya yang berpotensi untuk mendatangkan turis. Pada tahun 2001 dunia perfilman *anime* Jepang kembali naik dengan kemunculan *Spirited Away* yang disutradarai oleh Hayao Miyazaki, salah satu film yang akan menjadi film animasi terkenal sepanjang masa yang pernah diputar di bioskop Jepang, diproduksi oleh Studio Ghibli akan meninggalkan jejak animasi yang tidak akan terhapuskan di abad ke-21 ini. Film yang dianggap untuk hanya anak-anak ini mengalami halangan dalam distribusi untuk global karena adanya perbedaan budaya. Namun stigma tersebut berhasil dipatahkan bahwa bentuk sebuah karya seni yang membuktikan bahwa sebagai film yang dibuat dalam bahasa Jepang dengan unsur kebudayaan Jepang sebagai latar dan jalan cerita berhasil mengambil alih seluruh penonton di seluruh penjuru dunia (Moon, 2021). Keberhasilan Studio Ghibli dan Hayao Miyazaki ini memecahkan rekor akhir pekan pembukaan di Jepang dengan menghasilkan \$13,1 juta selama tiga hari (Groven, 2001). Film *anime* ini juga memenangkan Oscar sebagai *Best Animation Picture* (Seaton & Takayoshi, 2016: 6). *Spirited Away* kemudian menjadi film terlaris sepanjang masa di Jepang dan memegang rekor selama 19 tahun melampaui \$300 juta di *box office* lokal setelah film ini dirilis ulang pada tahun 2020 (Sharf, 2020)

Berbagai potensi yang dimiliki Jepang sangat besar, akhirnya Jepang memfokuskan diri kepada industri-industri kreatif mereka. Pada tahun 2008, pemerintah Jepang mengangkat *Doraemon* sebagai duta budaya populer khususnya pada *anime*. Tahun 2009 pihak Kementerian Luar Negeri saat itu mengangkat duta besar budaya populer lainnya yang disebut dengan *cosplay*. Selain itu, musik juga ikut populer atau yang biasa disebut dengan J-Pop, salah satu yang paling dikenal adalah grup AKB48 yang memiliki pasar internasional dengan membuat grup di negara lain seperti Thailand (BNK48), Tiongkok (SHN48), dan Indonesia (JKT48). Hubungan antara industri animasi dan musik sangat erat, *anime* menggunakan lagu *opening* dan *ending* jika *anime* tersebut populer maka lagu yang dijadikan sebagai *soundtrack* memiliki kesempatan untuk ikut naik.

Dewasa ini, sudah banyak mengenal ragam jenis budaya populer Jepang, yang sudah diketahui sebelumnya bahwa Jepang telah lama dikenal sebagai negara maju yang mempertahankan dan memelihara budaya tradisional, selain itu Jepang juga mengembangkan budaya populer (Wulansuci, 2010: 1). Menurut Craig (2000: 6-14), ada 3 faktor yang membuat budaya populer Jepang mudah diterima dengan baik orang-orang yang ada di luar Jepang, salah satunya yaitu, budaya populer Jepang memiliki unsur kehidupan, mimpi, dan relevansinya. Seperti genre yang diangkat dalam sebuah *anime* dan *manga* yang mengandung unsur kehidupan aktivitas sehari-hari, romansa, dan mimpi atau cita-cita dari para tokoh yang terlibat di dalam *anime* tersebut. Adapun faktor kedua berupa budaya populer Jepang memiliki kualitas dan kreativitas yang tinggi. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya *anime*, *video game*, dan juga *manga* yang dibuat secara matang dan menyajikan berbagai macam tema sehingga karya-karya tersebut dapat terlihat menarik saat dinikmati.

Budaya populer juga tidak hanya sekadar *anime* atau pun *manga* seperti *idol*, *cosplay*, dan *video game* yang merupakan jenis budaya populer Jepang yang terkenal hingga di luar Jepang.

2.3 Game

Game adalah permainan pada sebuah sistem di mana para pemain terlibat dalam konflik buatan, pemain berinteraksi dengan mekanisme yang ada dalam permainan, mekanisme yang mengatur perilaku dan menentukan permainan (Zamroni, et al, 2013). *Game* merupakan permainan yang menggunakan alat elektronik sebagai media, yang dibuat semenarik dan sekreatif mungkin agar para pemain dapat merasakan kepuasan batin (Barros, et al, 2018). Di perkembangan zaman yang semakin pesat ini *game* tidak hanya dijadikan media hiburan namun juga dijadikan sebagai ajang kompetisi seperti *e-sport* yang dikategorikan sebagai cabang olahraga yang dikompetisikan (Jenny et al., 2017).

Video game merupakan bagian dari *game*, salah satu permainan berbasis komputer dan program-programnya. *Video game* digunakan sebagai sarana hiburan dalam bentuk digital yang menggunakan konten audio visual dan alur cerita

(*storytelling*) yang melibatkan pemain untuk berperan secara langsung di dalam game tersebut (Nugroho, 2022:1). Dalam *video game* penulisan cerita menggunakan metode narasi, agar selaras dengan narasi tersebut, sang penulis cerita *game* menarik pemain untuk menjadi karakter dalam game tersebut atau karakter utama, penyampaian ini disebut sebagai “interactive storytelling”. Dengan dukungan animasi visual yang modern berupa teknologi perangkat 3D, narasi dalam *video game* akan menjadi semakin kompleks serta menarik (Zarzycki, 2015). *Game* dan *video game* biasa dimainkan dengan perangkat pendukung yang beragam seperti *PC game*, Playstation, Xbox, Nintendo Switch/Wii, *mobile*, dan *Arcade Game*.

Sering kali *game* dan *video game* mendapat stigma yang negatif dari masyarakat luas terutama pada orang tua yang khawatir jika anaknya kecanduan *game* akan banyak mengganggu kinerja belajar, nilai, ataupun sosialisasi anaknya sehingga melarang mereka untuk bermain. *Game* memang memiliki manfaat untuk menghibur serta menjadi sesuatu yang disenangi, tetapi *game* juga dapat melatih otak dengan penerapan *puzzle* dan strategi yang mengasah para pemain untuk dapat memecahkan masalah, bagaimana mengambil keputusan, dan berpikir kritis juga belajar menjalin komunikasi untuk bekerja sama dalam sebuah *online game*.

2.3.1 Genre *Game*

Seiring dengan perkembangan zaman, *game* terbagi beberapa jenis atau genre yang berbeda. Genre *game* adalah kategori *game* yang ditandai dengan jenis tantangan tertentu, terlepas dari peraturan dan konten dalam *game* itu sendiri (Adams, 2014: 67). Dengan adanya keberagaman jenis *game* ini pemain dapat dengan mudah memilih sesuai dengan selera mereka sehingga tidak mudah jenuh saat bermain satu *game* saja. Berikut beberapa genre *game* yang ada di dalam dunia *game*;

Tabel 1. Jenis genre *game*, pengertian, dan contoh *game*

Genre <i>Game</i>	Pengertian	Contoh <i>Game</i>
<i>First Person Shooter</i> (FPS)	<i>Game</i> ini berfokus pada permainan pertarungan dengan menggunakan senjata dengan	<i>Valorant</i> , <i>Call of Duty</i> , <i>PUBG</i> , <i>Point</i>

	perspektif atau sudut pandang orang pertama	<i>Blank, Apex Legend, Counter Strike</i>
<i>Role-Play Game (RPG)</i>	<i>Game</i> dengan genre ini mengharuskan para pemain untuk memilih atau menentukan karakter yang akan dimainkan	<i>Genshin Impact, Honkai Impact 3rd, Final Fantasy, Ragnarok X, Cyberpunk 2077</i>
<i>Survival Horror</i>	Genre <i>game</i> ini adalah tentang bertahan hidup, berpetualang, dan pertempuran melawan monster atau manusia. <i>Game</i> ini tidak cocok untuk anak dibawah umur karena mengandung kekerasan ekstrim dan suasana menakutkan	<i>Outlast, Resident Evil, Sweet Home, The Quarry, dan The Last of Us</i>
<i>MultiPlayer Online Battle Arena (MOBA)</i>	<i>Game</i> dengan genre ini menggunakan konsep bertarung online antar dua kubu atau lebih dari satu. Kedua tim harus mempertahankan <i>base</i> atau <i>tower</i> mereka dari lawan agar tidak hancur	<i>Dota 2, Mobile Legend: Bang Bang, League of Legend, Heroes Arena, Marvel Super War</i>

Berdasarkan tabel genre *game* di atas, dapat disimpulkan bahwa industri *game* menawarkan beragam genre yang menarik dan menantang bagi berbagai jenis pemain. Setiap genre memiliki fitur dan elemen yang berbeda, memungkinkan para pemain mengeksplorasi berbagai pengalaman dan cerita yang berbeda.

2.4 Kebudayaan Jepang

Jepang adalah negara dengan desentralisasi, di mana setiap daerah memiliki budaya lokal yang khas, di samping itu masing-masing kelas sosial memiliki adat dan kebudayaan yang berbeda-beda (Ong, 2020: 42). Kebudayaan Jepang yang dikenal sekarang melewati proses yang panjang dalam sejarahnya dan pada awal abad ke-20 di Jepang telah terjadi rekayasa budaya (Ong, 2020: 42).

Pada tahun 1870-an sampai 1880 budaya barat yang menyebar banyak ditiru oleh masyarakat Jepang, sebelumnya makan daging sapi adalah hal yang terlarang karena agama namun setelah masuknya dan datangnya orang-orang barat dengan kondisi tubuh yang tinggi besar, dan sehat karena mereka makan daging sapi, karena hal tersebut membuat masyarakat Jepang mulai makan daging sapi dan

menciptakan menu makanan yang bernama *sukiyaki* yang sekarang dianggap sebagai makanan tradisional. Tidak hanya makanan namun pakaian ala barat mulai menjamur di kalangan masyarakat luas dan banyak yang memaksakan diri demi tampil beradab. Gaya atau model rambut ala barat juga mulai dipakai oleh kaum laki-laki, namun untuk kaum perempuan masih menggunakan sanggul ala Jepang. Karena adanya sosialisasi gaya sanggul ala barat dinilai lebih beradab, kemudian seorang dokter dari angkatan darat dan bersama dengan wartawan berinisiatif mendirikan asosiasi sanggul rambut perempuan dengan model sanggul ala Jepang yang terlihat lebih sederhana. Model rambut sanggul modern ala barat tersebut akhirnya banyak diminati para wanita dari kalangan urban, kaya, dan keluarga pejabat (Ong, 2020: 42-44).

2.4.1 Unsur-unsur Kebudayaan Jepang

Soerjono Soekanto (2009: 150-151) menyebutkan bahwa kebudayaan adalah mencakup semua yang didapat dan dipelajari oleh manusia seperti pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat, dan kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan sekumpulan anggota masyarakat. Jepang merupakan salah satu negara maju di Asia, terutama dalam bidang teknologi. Kebudayaan Jepang sangat dipengaruhi oleh karakteristik geografis negaranya serta mempunyai pengaruh timbal balik dengan perilaku atau personalitas masyarakatnya (Putri, 2023). Dalam buku *Pengantar Ilmu Antropologi* bahwa ada tujuh unsur kebudayaan yang dapat ditemukan pada setiap negara di dunia, unsur tersebut adalah bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian (Koentjaraningrat, 2015:165).

2.4.1.1 Bahasa

Bahasa atau sistem perlambangan manusia yang lisan maupun tertulis untuk berkomunikasi satu dengan yang lain (Koentjaraningrat, 2015:261). Bahasa juga merupakan alat komunikasi yang dapat berupa lisan maupun tulis yang biasa digunakan oleh manusia. Warsito (2012:12) menyatakan bahwa bahasa merupakan alat komunikasi untuk mengeluarkan pikiran, dan dapat diaplikasikan dengan tulisan, lisan, maupun isyarat, sehingga bahasa merupakan sarana bagi manusia

untuk memenuhi kebutuhan sosialnya dalam berinteraksi dan berhubungan dengan sesamanya. Setiap daerah meliputi negara, provinsi, kota, dll memiliki perbedaan bahasan masing-masing (Leopard, 2022:12). Di negara Jepang sendiri menggunakan bahasa Jepang yang merupakan bahasa resmi di Jepang (Munadzdzofah, 2018:4). Bahasa Jepang atau yang sering disebut dengan 日本語 (*Nihongo*) oleh masyarakat Jepang merupakan bahasa yang digunakan sesama dan sehari-hari orang Jepang untuk berkomunikasi (Leopard, 2022:12-13).

Tulisan Jepang memiliki 3 jenis huruf yaitu kanji, hiragana, dan katakana. Huruf Jepang sendiri merupakan salah satu karakteristik bahasa Jepang yang cukup menarik dan penting, hal tersebut tidak pernah ditemukan dalam bahasa asing lainnya (Renariah, 2002).

2.4.1.2 Sistem Pengetahuan

Koentjaraningrat (2015:289-291) menyatakan bahwa kebudayaan memang selalu mempunyai suatu kompleks himpunan pengetahuan tentang alam, tentang segala tumbuh-tumbuhan, binatang, benda, dan manusia di sekitarnya, yang berasal dari pengalaman-pengalaman mereka lalu diabstraksikan menjadi konsep-konsep, teori-teori, dan pendirian-pendirian. Sistem pengetahuan sangat luas batasannya karena mencakup pengetahuan manusia tentang berbagai unsur yang digunakan dalam kehidupan. Ilmu pengetahuan merupakan langkah terakhir dalam perkembangan mental manusia dan dapat dianggap sebagai pencapaian tertinggi dan paling karakteristik dalam kebudayaan manusia. Dalam sistem pengetahuan setiap suku bangsa biasanya memiliki pengetahuan tentang alam sekitar, flora di daerah tempat tinggalnya, fauna di daerah tempat tinggalnya, zat-zat, bahan mentah, benda-benda dalam lingkungannya, tubuh manusia, sifat-sifat, tingkah laku sesama manusia, ruang, dan waktu.

Negara Jepang dikenal sebagai negara yang detail mengenai informasinya. Salah satunya dapat dilihat dari *deshin jiten* atau kamus elektronik khas Jepang. Dibandingkan dengan kamus elektronik yang ada di Indonesia seperti alfalink, kamus elektronik milik Jepang mempunyai informasi yang lebih banyak dan lengkap (Leopard, 2022:13).

2.4.1.3 Organisasi Sosial

Sistem kemasyarakatan biasanya meliputi kelompok atau organisasi, hubungan kerabat, peraturan-peraturan, dan hukum. Masyarakat yang memiliki maksud tertentu biasanya akan membentuk suatu kelompok-kelompok atau organisasi tertentu. Organisasi tersebut dibentuk sesuai dengan kebutuhan masyarakat atau anggota, misalnya guna mencapai tujuan-tujuan tertentu yang tidak dapat mereka capai secara individual. Dalam sebuah organisasi sosial terjadi interaksi serta bertukar pendapat setiap anggota untuk mencapai atau mewujudkan tujuan tersebut (Kurniasih, 2016:21). Setiap kehidupan masyarakat di organisasi atau diatur oleh adat-istiadat dan aturan-aturan mengenai berbagai macam kesatuan di dalam lingkungan tempat individu hidup dan bergaul dari hari ke hari. Kesatuan sosial yang paling dekat dan mesra adalah kesatuan kekerabatannya, yaitu keluarga inti yang dekat dan kaum kerabat lain.

Negara Jepang memiliki budaya untuk lingkungan masyarakat atau komunitas sendiri, yaitu konsep *uchi-soto*. Dapat dikatakan bahwa konsep ini adalah sebuah kunci untuk memahami seperti apa masyarakat Jepang. Konsep *uchi-soto* adalah salah satu konsep yang mewakili bahwa bahasa dan budaya saling berkaitan satu dengan yang lain (Wiyatasari, 2017:38). Pence (2007:12), masyarakat Jepang memiliki kecenderungan untuk memandang orang yang di sekitarnya dalam kelompok.

Uchi merupakan lingkup atau wilayah yang memiliki sangkut paut dengan pembicara, tidak putus karna saling berhubungan, dapat dikatakan *uchi* merupakan ruang lingkup seperti keluarga, kelompok, perusahaan atau apapun itu di mana diri kita atau pembicara menjadi bagiannya. Sedangkan *soto* sebaliknya, lingkup di luar pembicara, atau dengan kata lain tidak memiliki hubungan yang dekat atau sangkut pautnya dengan pembicara.

2.4.1.4 Sistem Teknologi

Warsito (2012:71) menyatakan bahwa sistem teknologi dari suku bangsa, selalu mengandung unsur-unsur khusus. Hal ini dikarenakan teknologi menyangkut mengenai dasar-dasar dari bahan dan cara pembuatan, serta tujuan pemakaian dari

alat-alat tersebut. Kurniasih (2016:21-22) menambahkan bahwa peralatan serta perlengkapan hidup merupakan semua sarana dan prasarana yang digunakan oleh manusia dalam setiap proses kehidupan terutama dalam hal memenuhi kebutuhan hidup.

Menurut Koentjaraningrat (2009:264) teknologi tradisional mengenai paling sedikit delapan macam sistem peralatan dan unsur kebudayaan fisik yang dipakai oleh manusia yang hidup dalam masyarakat kecil berpindah-pindah atau masyarakat pedesaan yang hidup dari pertanian, yaitu;

1) Alat-alat produksi

Alat-alat produksi yang dimaksud di sini adalah alat-alat untuk melaksanakan suatu pekerjaan mulai dari alat sederhana seperti batu untuk menumbuk terigu, sampai yang kompleks seperti alat untuk menenun kain (Koentjaraningrat, 2009:264).

2) Alat pembuat api

Alat pembuat api masuk dalam kategori alat-alat produksi. Alat pembuat api yang menggunakan gesekan batu dan gesekan kayu yang diraut (Koentjaraningrat, 2009:265).

3) Senjata

Menurut Koentjaraningrat (2009:266) serupa dengan alat-alat produksi, senjata dapat dikelaskan menurut bahan mentahnya, teknik pembuatannya. Dalam kebudayaan manusia dapat pula dikelaskan menurut fungsi dan lapangan pemakaiannya. Menurut fungsi, ada senjata potong, senjata tusuk, senjata lempar, dan senjata penolak, sementara menurut lapangan pemakaiannya ada senjata untuk berburu serta menangkap ikan, dan senjata untuk berkelahi dan berperang.

4) Wadah

Menurut Koentjaraningrat (2009:266) wadah atau alat dan tempat untuk menimbun, membuat, dan menyimpan barang (*container*). Berbagai macam wadah juga dapat dikelaskan menurut bahan mentahnya, yaitu kayu, bamboo, kulit kayu, tempurung, serat-seratan atau tanah liat.

5) Makanan

Makanan dapat juga dianggap sebagai barang yang dalam ilmu antropologi dapat dibicarakan dalam teknologi dan kebudayaan fisik. Makanan dapat dipandang dari sudut bahan mentahnya, yaitu, sayur-sayuran dan daun-daunan, buah-buahan, akar-akaran, biji-bijian, daging, susu, dan hasil susu (*dairy product*), ikan, dan sebagainya (Koentjaraningrat, 2009:267).

6) Pakaian

Pakaian dalam arti seluas-luasnya juga merupakan suatu benda kebudayaan yang sangat penting untuk hampir semua suku bangsa di dunia. Dipandang dari sudut bahan mentahnya pakaian dapat dikelaskan ke dalam pakaian dari bahan tenun, pakaian dari kulit pohon, pakaian dari kulit binatang, dan lain-lain. Ditinjau dari sudut fungsi dan pemakaiannya, pakaian itu dapat dibagi paling sedikit empat golongan yaitu, pakaian semata-mata sebagai alat untuk menahan pengaruh dari sekitaran alam, pakaian sebagai lambang keunggulan dan gengsi, pakaian sebagai perhiasan badan (Koentjaraningrat, 2009:268).

7) Tempat berlindung dan perumahan

Beragam jenis tempat berlindung, seperti tenda dan rumah dari beribu-ribu suku bangsa di seluruh muka bumi dapat pula digolongkan menurut bahan mentahnya. Berfungsi sebagai tempat tinggal atau hunian yang dilengkapi dengan prasarana lingkungan. Dipandang dari sudut fungsi sosialnya, berbagai rumah dapat dibagi menjadi rumah tempat tinggal keluarga kecil, rumah tempat tinggal keluarga besar, rumah suci, rumah pemujaan, rumah tempat berkumpul umum, dan rumah pertahanan (Koentjaraningrat, 2015:269).

8) Alat-alat Transportasi

Alat-alat transportasi menduduki peranan penting dalam kehidupan manusia. Transportasi sebagai sarana penghubung antara satu tempat dengan yang lainnya (Kuniasih, 2016:25). Alat-alat transportasi dalam kebudayaan manusia agak sukar dikelaskan menurut bahan mentahnya, tetapi lebih praktis untuk membicarakannya langsung menurut fungsi.

Berdasarkan fungsinya, alat-alat transportasi yang terpenting adalah sepatu, binatang, alat seret, kereta beroda, rakit, dan perahu (Koentjaraningrat, 2009:270).

2.4.1.5 Sistem Mata Pencarian

Koentjaraningrat (2009: 275) menyebutkan sistem mata pencarian yaitu seperangkat unsur yang berkaitan dengan profesi atau pekerjaan manusia. Sistem mata pencarian atau sistem ekonomi hanya terbatas pada sistem-sistem yang bersifat tradisional. Terutama dalam rangka perhatian terhadap kebudayaan suatu suku bangsa secara holistik. Berbagai sistem antara lain berburu dan meramu, berternak, bercocok tanam di ladang, menangkap ikan dan bercocok tanam menetap dengan irigasi.

Alfan (2013, 92-93) menyebutkan dalam kerangka kebudayaan, ekonomi meliputi perilaku dan lembaga-lembaga yang melaksanakan dalam bidang produksi, konsumsi keperluan hidup manusia berupa makanan, pakaian, tempat tinggal dan sebagainya, termasuk kebutuhan pelayanannya, Jepang negara yang mengikuti dasar teori sistem mata pencarian (Leopard, 2022: 16).

2.4.1.6 Sistem Religi

Koentjaraningrat (2015: 294) menyebutkan asal mula berasal dari suatu unsur universal seperti religi, artinya masalah penyebab manusia percaya pada adanya suatu kekuatan gaib yang dianggap lebih tinggi dari padanya. Menurut Warsito (2012: 76) ada unsur penting dalam religi yaitu sistem kepercayaan dalam segala gagasan, pelajaran, aturan-aturan agama, dongeng suci riwayat dan kelakuan dewa, yang biasanya tertera dalam suatu kumpulan buku.

Data yang berasal dari *Central Intelligence Agency* (2021), menyebutkan kepercayaan atau sistem religi di Jepang terdiri dari 70,5% penganut agama Shinto; 67,2 agama Budha; 1,5% agama Kristen; 5,9% agama lainnya. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar masyarakat Jepang lebih condong menganut agama Shinto dan Budha yang dapat terlihat dari banyaknya kuil-kuil yang tersebar.

2.4.1.7 Kesenian

Warsito (2012: 73) menyebutkan kesenian dapat dibagi ke dalam dua bagian besar yaitu seni rupa dan seni suara. Pertama, seni rupa atau kesenian yang dapat dinikmati oleh mata kita, yaitu patung, seni relief (termasuk seni ukir), seni lukis, seni rias, dan seni olahraga. Kedua, seni suara atau kesenian yang dapat dinikmati dengan telinga kita, yaitu seni musik, seni sastra (puisi). Kesenian juga merupakan ciptaan manusia untuk memenuhi atau menunjukkan rasa keindahan. Kesenian menjadi sebuah alat atau sarana bagi manusia untuk mengekspresikan dirinya (Kurniasih, 2016: 27).

Hasil kesenian Jepang merupakan salah satu hal yang sangat dikenal hampir di seluruh dunia (Leopard, 2022:17). Beberapa contoh kesenian Jepang adalah *kabuki*, *katana*, origami, kipas *uchiwa*.

Tabel 2. Kesimpulan unsur kebudayaan Jepang

Unsur Budaya Jepang	Deskripsi Kesimpulan
Bahasa	Bahasa Jepang adalah bahasa resmi dan utama yang digunakan di Jepang. Serta tulisan Jepang memiliki 3 jenis huruf yaitu kanji, hiragana, dan katakana.
Sistem Pengetahuan	Sistem pengetahuan Jepang meliputi tradisi, cerita rakyat, pengetahuan teknologi, dan ilmiah.
Organisasi Sosial	Jepang memiliki budaya untuk lingkungan masyarakat atau komunitas sendiri yaitu konsep <i>uchi-soto</i>
Sistem Teknologi	Jepang dikenal dengan kemajuan teknologinya yang inovatif dan terintegrasi dengan budaya, memengaruhi kehidupan sehari-hari.
Sistem Mata Pencaharian	Sistem mata pencaharian yang beragam mulai dari industri manufaktur hingga sektor jasa, mencerminkan fleksibilitas Jepang.
Sistem Religi	Pada umumnya masyarakat Jepang menganut agama Shinto, Buddha, dan agama lainnya.
Kesenian	Kesenian tradisional Jepang seperti kabuki, origami, dan katana.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa budaya Jepang memiliki unsur-unsur yang sangat beragam dan kaya, yang mencerminkan identitas

suatu bangsa. Serta unsur-unsur tersebut memiliki peran signifikan dalam pembentukan budaya Jepang yang unik dan memengaruhi banyak aspek kehidupan masyarakat di tersebut.

2.5 *Youkai*

Youkai secara sederhana adalah makhluk supernatural dalam cerita rakyat Jepang. Kata *youkai* dalam bahasa Jepang merupakan gabungan dari kata *you* yang berarti “menyihir” dan *kai* yang berarti “aneh”. *Youkai* mencakupi lebih dari sekadar monster atau setan. *Youkai* juga mencakupi beberapa jenis dewa (kami), hantu (bakemono), hewan ajaib, manusia yang bertransformasi, urban legenda, dan fenomena tidak normal lainnya. Selama bertahun-tahun, banyak kata yang berbeda telah digunakan sebagai terjemahan seperti setan, monster, goblin, dan roh, namun masing-masing kata ini membawa muatan budaya (Meyer, 2012: 13). Hal ini sesuai dengan kutipan di bawah ini.

妖怪とは、人間の理解を超えた不思議な自然現象や非日常的な存在を、人間、動物、物体などの変身した姿に仮託したもの。日本では、人間の恐怖心や好奇心が生み出した妖怪が各地で出没し、中国などの外来種も交えて伝承されてきた。名前のよく知られたセブな妖怪には、天狗（てんぐ）、河童（かっぱ）、一つ目小僧、ろくろ首らがいる。

Yōkai to wa, ningen no rikai o koeta fushigina shizen genshō ya hinichijōtekina sonzai o, ningen, dōbutsu, buttai nado no henshin shita sugata ni kataku shita mono. Nihonde wa, ningen no kyōfu kokoro ya kōkishin ga umidashita yōkai ga kakuchi de shutsubotsu shi, Chūgoku nado no gairai-shu mo majiete denshō sa rete kita. Namae no yoku shira reta serebuna yōkai ni wa, tengu (tengu), kappa (kappa), hitotsumekozō, rokurokubi-ra ga iru.
(<https://www.fleapedia.com/>)

Youkai adalah fenomena alam yang misterius dan makhluk di luar pemahaman manusia, yang menyara sebagai bentuk transformasi dari manusia, hewan, atau benda. Di Jepang, *youkai* diciptakan oleh rasa takut dan keingintahuan manusia dan telah diwariskan dari generasi ke generasi di berbagai pejuruan negeri, dengan beberapa spesies eksotis dari china dan negara lain. Nama-nama *youkai* yang paling terkenal termasuk *tengu*, *kappa*, bocah bermata satu, dan *rokurokubi*.



Gambar 1. *Youkai*
Sumber: japan-experience.com

Mitologi Jepang merupakan gabungan dari beberapa tradisi. Dasarnya berasal dari agama-agama rakyat dari suku-suku terpencil yang tinggal di seluruh Jepang serta pulau-pulau. Kemudian suku-suku ini bergabung dan memadukan kepercayaan mereka ke dalam agama Shinto. Sejarah tertua yang tercatat di Jepang mengenai *youkai* bersala dari abad ke-8. Buku-buku ini berisikan mitos penciptaan dan prasejarah legendaris Jepang, termasuk cerita kaisar-kaisar yang merupakan keturunan para dewa. Selama berabad-abad, buku-buku lain dan gulungan ditulis yang mengatalogkan legenda dan cerita rakyat Jepang. Karya-karya ini berisi catatan paling awal tentang dewa-dewa, setan, dan makhluk gaib lainnya (Meyer, 2012: 14).

Youkai dapat dibagi dalam bentuknya, pada cerita yang beredar *youkai* memiliki bentuk yang berbeda-beda seperti bentuknya yang menyerupai hewan, benda, makhluk halus, manusia, dan lain-lainnya. Ada banyak versi yang menjelaskan terbentuknya sebuah *youkai*, sebagian besar *youkai* terbentuk atau lahir dari emosi manusia, entah itu emosi yang kuat, rasa takut, kerinduan, atau kebencian (Davisson, 2010). Ada beberapa kategori *youkai* yang dapat diketahui, akan dijelaskan pada bagian di bawah ini.

2.5.1 Yuurei (Hantu)

Yuurei (幽霊) dalam terjemahan umum berarti “hantu”. Dalam kebanyakan kasus, *yuurei* muncul tergantung dengan bagaimana keadaan mereka saat kematian. Mereka memertahankan ciri-ciri dan pakaian yang mereka kenakan saat mereka meninggal atau dikuburkan, yang berarti mereka mengenakan kimono pemakaman putih atau seragam prajurit yang gugur. Terkadang mereka memiliki luka yang menunjukkan cara mereka meninggal, rambut yang panjang dan acak-acakan, sering kali menutupi wajah mereka dengan penampilan yang mengganggu. *Yuurei*

tidak tembus pandang dan hanya terlihat samar-samar, dalam banyak kasus mereka sangat samar sehingga mereka tidak terlihat memiliki kaki (Meyer, 2012: 198). Hal ini sesuai dengan kutipan di bawah ini.

幽霊とは「死んだ人の霊」や「成仏できなかった魂の姿」のことを指します。どこかかわいらしく、ユーモラスな姿をした妖怪たちに比べると、日本の幽霊は、おどろおどろしい不気味な姿で描かれてきました。それは、幽霊は「この世の未練（復讐や執着、怨念）を晴らすために現れる者」と定義されてきたため、凄惨な印象が強くなったことから生まれたイメージとされています。

Yūrei to wa 'shinda hito no rei' ya 'jōbutsu dekinakatta tamashī no sugata' no koto o sashimasu. Doko ka kawairashiku, yūmorasuna sugata o shita yōkai-tachi ni kuraberu to, Nihon no yūrei wa, odorōdoroshī bukimina sugata de egaka rete kimashita. Sore wa, yūrei wa 'konoyo no miren (fukushū ya shūchaku, on'nen) o harasu tame ni arawareru mono' to teigi sa rete kita tame, seisan'na inshō ga tsuyoku natta koto kara umareta imēji to sa rete imasu. (<https://intojapanwaraku.com>)

Hantu adalah 'roh orang mati' atau 'wujud dari jiwa yang gagal mencapai ke-buddha-an'. Dibandingkan dengan youkai yang terlihat lucu dan imut, hantu Jepang digambarkan sebagai sosok yang menakutkan dan menyeramkan. Citra ini konon muncul dari fakta bahwa hantu telah didefinisikan sebagai 'mereka yang muncul untuk menghapus penyesalan duniawi (balas dendam, obsesi, dendam) yang telah memberi mereka kesan yang kuat tentang kengerian.



Gambar 2. Yuurei
Sumber: yokai.com

Yuurei mampu mengeluarkan kutukan yang kuat, mereka juga tidak berkeliaran namun menghantui satu tempat atau orang tertentu. Untuk kasus tempat, sering kali tempat di mana mereka meninggal atau dimakamkan. Sering kali mereka adalah pembunuh mereka atau orang yang mereka cintai. Mereka tetap terjebak di dunia ini sampai mereka dapat diistirahatkan. Mereka akan dapat tenang jika pembunuh mereka diadili, atau menemukan anggota tubuh mereka yang hilang, dan hal sederhana seperti menyapaikan pesan kepada orang yang dicintai. Beberapa dari *yuurei* tidak menerima kematian mereka sendiri dan menghantui keluarga

mereka yang masih hidup, membawa kemalangan dan ketidakbahagiaan selama sisa hidup anggota keluarga mereka (Meyer, 2012: 198). Beberapa jenis *yuurei* yang cukup populer seperti *ame-onna*, *ao-andon*, *jikininki*, *kuchisake-onna*, *kyonshi*.

2.5.2 *Bakemono* atau *Obake* (Monster)

Selama era Edo, *bakemono* mulai muncul dalam berbagai macam konteks, mulai dari buku bergambar hingga drama kabuki hingga pertunjukan tontonan (misemono). Secara harfiah berarti “hal yang berubah”, *bakemono* menekankan pada transformasi, sebuah karakteristik yang umum pada banyak *yokai*. Namun *bakemono* tidak hanya terbatas pada perubahan bentuk, namun juga digunakan untuk segala macam makhluk yang berbentuk aneh, menakutkan, atau anomali. Terkait dengan itu istilah *obake* masih populer terutama di kalangan anak-anak. *Bakemono* atau *obake* juga memiliki kesamaan dengan istilah *monster* dalam bahasa Inggris, yang merujuk pada sesuatu yang jahat, mengerikan, atau sangat besar (Foster, 2015: 45-46). Beberapa jenis *bakemono* atau *obake* yang populer seperti, *kitsune*, *bakeneko*, *bake-tanuki*, *oni*, *tengu*, *kappa*. Hal ini sesuai dengan kutipan di bawah ini.

お化けとは、本来ある姿から大きく変化したもののこと。普通は、タヌキやキツネなどの動物が変化したものや、物を粗末にした時に出てくるという「もったいないお化け」など、人以外のものが変化し、危害を加えたり恐怖感を与えるものをいうが、幽霊や妖怪も含めて「お化け」ということも多い。幽霊や妖怪は、人間によって創造・創作されたもので、実在する可能性は低いものであるが、お化けは「お化けカボチャ」や「お化けメダカ」というように、通常より大きく変化した実在するものに対して使われる。

Obake to wa, honrai aru sugata kara ōkiku henka shita mono no koto. Futsū wa, tanuki ya kitsune nado no dōbutsu ga henka shita mono ya, mono o somatsu ni shita toki ni detekuru to iu 'mottainai obake' nado, hito igai no mono ga henka shi, kigai o kuwae tari kyōfu-kan o ataeru mono o iuga, yūrei ya yōkai mo fukumete 'obake' to iu koto mo ōi. Yūrei ya yōkai wa, ningen ni yotte sōzō sōsaku sa reta mono de, jitsuzai suru kanōsei wa hikui monodearuga, obake wa 'obake kabocha' ya 'obake medaka' to iu yō ni, tsūjō yori ōkiku henka shita jitsuzai suru mono ni taishite mo tsukawa reru.
(<https://chigai-allguide.com/cw0301/>)

Hantu (*obake*) adalah entitas yang mengalami perubahan drastis dari penampilan aslinya. Istilah umumnya digunakan untuk menggambarkan

makhluk selain manusia, seperti rakun, rubah, dan hewan lainnya yang mengalami transformasi, serta hal-hal non-manusia seperti '*mottainai obake*' yang muncul ketika sesuatu diabaikan, menyebabkan bahaya dan ketakutan. Namun seringkali hantu dan *youkai* juga disebut sebagai '*obake*'. Meskipun diciptakan dan tidak mungkin nyata, *obake* digunakan untuk hal-hal yang telah berubah secara signifikan dari biasanya seperti '*obake kabocha*' dan '*obake medaka*'.



Gambar 3. *Bakemono* atau *Obake*
Sumber: bakemono.lib.byu.edu

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *bakemono* atau *obake* merupakan istilah dari makhluk supranatural di Jepang (*youkai*) yang merujuk pada perubahan bentuk atau transformasi. Selain itu, mereka memiliki beragam penampilan seperti *kitsune*, *bake-tanuki*, dan *kappa* yang merupakan *youkai* populer. Sering kali *bakemono* dan *obake* dianggap sebagai sesuatu yang jahat dan mengerikan.

2.5.3 *Tsukumogami* (Objek/benda)

Ketika barang-barang rumah tangga, peralatan, pakaian, dan semacamnya mencapai usia lanjut secara tradisional seratus tahun diyakini mereka akan berkembang jiwa dan berubah menjadi kami. *Tsukumogami* yang berarti "Sembilan puluh sembilan tahun dewa" hanya satu tahun kurang dari seratus tahun, benda-benda ini dibuang satu tahun terlalu cepat, mereka tidak akan berubah menjadi kami melainkan menjadi roh-roh rendah. *Tsukumogami* (付喪神) ditulis dalam karakter yang berarti keterikatan dan kesengsaraan, setelah bekerja keras selama sembilan puluh tahun sebelum tanpa pamrih dibuang, emosi ini menyebabkan *tsukumogami* menjadi hidup. Ada banyak jenis *tsukumogami* seperti barang-barang rumah tangga, masing-masing berbeda satu sama lain benda-benda individual. Seringkali *tsukumogami* senang mengerjai atau meneror manusia sebagai bentuk dari balas dendam atau kelalaian atau perlakuan buruk pada mereka (Meyer, 2012: 250).

Beberapa jenis *tsukumogami* seperti *bakezori*, *karakasa*, *kameosa*, *zorigami*. Hal ini sesuai dengan kutipan berikut.

付喪神は、長い年月を経ることで物に宿る神や精霊とされています。物に付喪神が宿るまでの年月はおよそ 100 年。そして付喪神は「九十九神（つくもがみ）」と書かれることもあります。

Tsukumogami wa, nagai nengetsu o heru koto de mono ni yadoru kami ya seirei to iwa rete imasu. -Mono ni tsukumogami ga yadoru made no nengetsu wa oyoso 100-nen. Soshite tsukumogami wa `tsukumokami (tsukumogami)' to kaka reru koto mo arimasu. (<https://thegate12.com/jp/article/427>)

Tsukumogami dapat dikatakan sebagai dewa atau roh yang mendiami benda-benda dalam jangka waktu yang lama. Dibutuhkan waktu sekitar 100 tahun bagi *tsukumogami* untuk mendiami objek. *Tsukumogami* terkadang ditulis sebagai '99 dewa'.



Gambar 4. *Tsukumogami*
Sumber: Wikipedia.com

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa *tsukumogami* adalah istilah dalam mitologi Jepang (*youkai*) yang merujuk pada benda-benda mati yang menjadi hidup dan memiliki jiwa setelah mencapai usia seratus tahun. Benda-benda ini diyakini memiliki kekuatan supranatural serta dapat menimbulkan berbagai peristiwa atau fenomena aneh.

Berdasarkan pemaparan dan kajian pustaka yang telah dilakukan di atas, dapat disimpulkan bahwa kebudayaan populer Jepang mengalami perkembangan yang sangat signifikan pada abad ke-19 hingga sekarang. Kebudayaan populer Jepang juga memiliki pengaruh besar dalam konteks global, dengan memperkenalkan elemen-elemen yang unik dan menarik kepada masyarakat Internasional. Melalui *anime*, *manga*, *idol*, dan *cosplay* kebudayaan populer Jepang berhasil menciptakan fenomena global yang dikenal luas. Selain itu, *video game*

atau *game* yang merupakan salah satu kebudayaan populer Jepang yang menjadi sebuah media hiburan yang banyak digemari oleh berbagai kalangan, dengan berkembangnya berbagai genre, *game* memiliki banyak pilihan serta dijadikan sebagai ajang kompetisi.

Kemudian budaya Jepang tidak hanya meliputi kebudayaan populer saja melainkan hal dalam bentuk kehidupan sehari-hari sebagai bentuk identitas suatu negara yang merujuk pada unsur kebudayaan seperti bahasa, sistem pengetahuan, organisasi social, sistem teknologi, sistem mata pencaharian, sistem realigi, dan kesenian. Adapun hal diluar unsur tersebut yang merupakan bagian dari budaya Jepang itu sendiri yaitu cerita rakyat yang dikenal dengan sebutan *youkai*, merupakan makhluk supranatural yang mencakupi setan, monster, dan juga beberapa dewa (*kami*) dalam kepercayaan masyarakat Jepang.

