BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara yang kaya akan keberagaman budaya, adat istiadat yang unik, serta memiliki berbagai macam kepercayaan dengan menjunjung tinggi sopan santun dan disiplin. Masyarakat Jepang juga sangat menghargai kebudayaannya. Keberagaman budaya tersebut dipercaya menjadi salah satu penyebab negara Jepang menjadi sangat maju dalam hal ekonomi, industri dan sumber daya manusia.

Berbagai bentuk keberagaman budaya masih bertahan dan sangat melekat pada masyarakat Jepang. Salah satunya adalah mitologi. Jika merujuk kepada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mitologi dapat diartikan menjadi "ilmu tentang bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus dalam suatu kebudayaan." Dengan mengacu pada kebudayaan yang ada sejak masa lampau, masyarakat mencoba untuk mengklasifikasikan fenomena yang ada, sehingga mitologi merupakan sebuah cermin dari suatu kebudayaan. Masyarakat berusaha memahami suatu gejala atau fenomena yang ada di lingkungannya.

Menurut Kirk (1984), istilah mitologi merupakan suatu istilah yang dapat merujuk pada studi tentang mitos secara umum. Mitologi dapat berarti kumpulan mitos. Arti dari mitos dalam konteks mitologi adalah sebuah pesan yang ingin disampaikan dalam suatu bentuk tertulis maupun bentuk tersirat. Mitos dianggap tidak hanya benar, tetapi juga dimuliakan dan disakralkan. Mitos menjelaskan kondisi kehidupan dan tatanan abadi yang mengatur keberadaan manusia.

Mitos dapat digunakan dalam masyarakat untuk membingkai dan membingkai ulang realitas dan mengembangkan visi bersama dengan cara yang mungkin dipahami, diingat, dan dimiliki (Forster, 1999). Mitos berfungsi sebagai sebuah panduan untuk upacara, ritual dan struktur sosial. Mitos sering diklasifikasikan sebagai cerita dengan muatan emosional yang tinggi, terutama

yang berkaitan dengan agama. Mitos mempertahankan hubungan tersembunyi antara dewa dan manusia, dewa dan alam, manusia dan alam. Tanpa hubungan ini, mitos tidak dapat memberikan nilai apa pun. Hubungan tersebut adalah suatu hal utama yang harus ada di dalam mitos, agar mitos tersebut memiliki pesan yang dapat disampaikan.

Mitos bukan suatu ramalan, melainkan suatu ekspresi. Mitos merupakan sesuatu hal yang menjadi sandaran pikiran, dimana fenomena dicerna dan diubah menjadi energi manusia, menjadi jaringan imajinatif. Mitos adalah kisah yang dipercaya dan dianggap penting atau sakral. Tidak ada penulis atau penulis yang dikenal, mitos berbeda dengan wahyu atau ramalan agama, atau sesuatu yang mungkin serupa. Mitos berusaha menjelaskan bagaimana alam bekerja, bagaimana mitos berevolusi dan mengapa suatu kelompok manusia terbentuk. Mitos merupakan bagian dari cerita rakyat, lebih khusus bagian dari kategori cerita atau dongeng (Winzeler, 2012).

Cerita rakyat adalah narasi prosa yang dianggap sebagai fiksi. Cerita rakyat tidak dianggap sebagai sejarah, cerita rakyat mungkin atau mungkin tidak terjadi, dan cerita rakyat tidak dianggap serius. Cerita rakyat dapat diatur kapan saja dan di mana saja, dan dalam pengertian ini cerita rakyat hampir tidak lekang oleh waktu dan tempat. Cerita rakyat juga disebut "dongeng anak-anak" tetapi di banyak masyarakat cerita rakyat tidak terbatas pada anak-anak. Suatu asumsi dasar dalam cerita rakyat adalah bahwa cerita rakyat tetap ada sampai sekarang yaitu dengan cara yang sama seperti pendahulu kuno menggunakan pertunjukan lisan.

> *The oral nature of folklore became one of its crucial attributes, the touchstone of authenticity and originality. As long as stories, songs, and proverbs conformed with the principle of oral circulation and transmission, they qualified as "pure" folklore, but when, alas, somewhere along the line they came in contact with written texts, they were branded contaminated. No longer could they represent the primary expression of man. (Ben-Amos, 2020:5)*
>
> Terjemahan: Sifat lisan cerita rakyat menjadi salah satu atribut penting, standar keaslian dan orisinalitas. Selama cerita, lagu, dan peribahasa sesuai dengan prinsip sirkulasi dan transmisi lisan, mereka memenuhi syarat sebagai cerita rakyat "murni", tetapi ketika, sayangnya, di suatu tempat di sepanjang garis mereka bersentuhan dengan teks tertulis,

> mereka dicap terkontaminasi. Mereka tidak lagi dapat mewakili ekspresi utama manusia.

Berdasarkan kutipan di atas, cerita rakyat yang ditransmisikan hanya secara lisan dari generasi ke generasi, seperti sebelum kemajuan literasi adalah hal paling penting dalam konteks cerita rakyat. Cerita rakyat memiliki suatu makna tersendiri jika ditransmisikan hanya secara lisan. Secara historis, cerita rakyat berasal dari zaman dahulu kala. Ketika manusia berburu dan mengumpulkan makanannya, atau bahkan ketika manusia mulai bertani dan menggembalakan ternaknya, tetapi belum menguasai menulis, manusia sudah menceritakan dongeng dan menyanyikan lagu. Oleh karena itu, cerita rakyat diasumsikan penuh dengan simbol, tema, dan metafora yang berkaitan dengan awal peradaban manusia serta cerita rakyat memiliki karakter di dalamnya.

Di dalam cerita rakyat, karakter seperti peri, raksasa, atau bahkan dewa mungkin muncul di cerita rakyat, tetapi cerita rakyat biasanya menceritakan petualangan karakter binatang atau karakter manusia. Cerita rakyat diceritakan untuk menghibur. Cerita rakyat tidak seharusnya dipercaya sebagai benar secara harfiah. Dalam beberapa cerita, tujuannya mungkin untuk membodohi pendengar atau menciptakan ketidakpastian tentang apakah yang diceritakan itu benar atau fiksi. Dibandingkan dengan mitos, cerita rakyat tidak dianggap penting, kecuali untuk hiburan dan mungkin nilainya sebagai budaya rakyat. Cerita rakyat juga memvalidasi budaya, dalam membenarkan ritual dan institusinya bagi mereka yang melakukan dan mengamatinya. Di setiap negara, pasti memiliki cerita rakyat maupun mitos. Termasuk juga negara Jepang yang merupakan negara yang kaya akan mitos, dan cerita rakyat.

Di negara Jepang, kepercayaan masyarakat kepada mitos selalu ada dan berkembang. Banyak mitos yang masih diceritakan tentang karakter sejarah yang sebenarnya. Masyarakat Jepang mewariskan mitos secara turun-temurun di setiap generasi. Masyarakat Jepang mempertahankan nilai-nilai mitos di masyarakat sejak berabad-abad yang lalu hingga saat ini. Masyarakat mempercayai isi atau menerima pesan yang terkandung dalam mitos dengan tanpa mempertanyakan secara kritikal. Kisah mitos Jepang tidak akan lengkap tanpa memperhitungkan sejumlah besar

tokoh seperti setan, penyihir, dan hantu. Mitos ini juga memberikan pengaruh terhadap kebudayaan Jepang. Salah satu mitos yang masih melekat pada masyarakat Jepang adalah *yōkai*.

> *We are intimating that there is a living being or animated force interacting with us even though we cannot see it. We may visualize this force as a monster or a spirit or a ghost or a shape-shifting animal. In Japan such a force, and the form it takes, is often called a yōkai. (Foster, 2015:4-5)*
>
> Terjemahan: Kami mengisyaratkan bahwa ada makhluk hidup atau kekuatan animasi yang berinteraksi dengan kami meskipun kami tidak dapat melihatnya. Kita dapat memvisualisasikan kekuatan ini sebagai monster atau roh atau hantu atau hewan yang dapat berubah bentuk. Di Jepang kekuatan seperti itu, dan bentuknya, sering disebut *yōkai*.

Berdasarkan kutipan di atas, *Yōkai* adalah salah satu kelas dari makhluk supranatural Jepang dengan berbagai bentuk wujud, *yōkai* pun digambarkan memiliki kekuatan yang luar biasa. Manusia dapat memvisualisasikan kekuatan ini sebagai monster, roh, hantu dan hewan yang dapat berubah bentuk. *Yōkai* adalah bagian dari mitologi dan suatu budaya populer di Jepang. Makhluk-makhluk supranatural seperti itu, telah menjadi bagian dari budaya Jepang dan meresap dalam tradisi Jepang. *Yōkai* umumnya diasosiasikan dengan desa kecil, kota tua, jalur gunung yang sepi. *Yōkai* telah melintasi lautan dan benua untuk menjadi bagian dari budaya populer di negara-negara yang jauh dari Jepang.

Yōkai tinggal di zona kontak antara fakta dan fiksi, antara keyakinan dan keraguan (Foster, 2015). *Yōkai* adalah bagian dari budaya yang cenderung dianggap sebagai "hanya cerita mitologi". *Yōkai* jarang berhasil masuk ke dalam catatan publik yang resmi. *Yōkai* bukan milik siapa pun. Selama budaya manusia bertahan, demikian juga, dalam satu atau lain bentuk, *Yōkai* akan berkembang.

Salah satu makhluk mitologi yang terdapat dalam *yōkai* dan keberadaannya dipercaya oleh masyarakat Jepang adalah *tengu* 天狗（てんぐ）. *Tengu* adalah tokoh utama yang sering disebutkan dalam tradisi lisan dan kesenian rakyat, serta berperan penting sebagai simbol budaya Jepang dalam lukisan, patung, dan seni pertunjukan (Foster, 2015). *Tengu* adalah salah satu makhluk mitologis Jepang yang

paling aneh dan juga yang tertua. Ada yang mengatakan *tengu* adalah keturunan *Susano*, saudara dari *amaterasu*, yang merupakan dewa kecil, dihormati dan ditakuti serta kepercayaan lama terhadap *tengu* masih bertahan (Piggott, 1973). *Tengu* tinggal di pegunungan tetapi juga mungkin turun secara khusus untuk mengunjungi tempat tinggal manusia. *Tengu* sering dikaitkan dengan Buddhisme dan pertapa gunung. *Tengu* tertarik pada pertapa yang pergi ke pegunungan untuk bermeditasi.

Tengu memiliki 2 jenis yaitu *daitengu (大天狗)*, jenis ini memiliki nama lain yaitu *yamabushi tengu (山仏師天狗)* dan *konoha tengu (木の葉天狗)*. Jenis *tengu* ini memiliki fisik manusia tetapi dengan sayap, wajah merah, hidung panjang dan tinggi serta memakai pakaian biksu yang memakai jubah. Jenis yang kedua adalah *kotengu (小天狗)* atau *karasu tengu (烏天狗)*, yaitu makhluk mirip burung gagak dengan sayap, mulut berparuh dan kemampuan terbang. Meski disebut gagak, *karasu tengu* sering digambarkan sebagai *tonbi* (burung pemangsa). Namun, jenis *tengu* yang sering muncul dan dikenal oleh masyarakat adalah *dai tengu*, *tengu* yang berbentuk seperti manusia (Foster, 2015).

Dari pengertian, sifat, dan jenis *tengu*, masyarakat Jepang percaya bahwa mitologi *tengu* benar-benar ada. Selain itu, masyarakat Jepang juga mempercayai *tengu* karena adanya banyak seniman yang menggambarkan *tengu* secara visual. Seiring berjalannya waktu, *tengu* berevolusi menjadi pelindung Dharma dan hanya bersifat jahat kepada biksu-biksu yang sombong dan angkuh. Oleh karena itu, ada banyak legenda yang menceritakan tentang *tengu* yang berhubungan dengan manusia dan dengan biksu-biksu Buddha, seperti *tengu* dapat menyembuhkan seseorang dengan kekuatan yang dimilikinya serta legenda yang menceritakan bahwa *tengu* menghukum biksu-biksu Buddha yang dapat menyesatkan orang lain.

Walaupun *tengu* adalah sebuah mitologi dan makhluk supranatural yang sudah ada sejak dahulu kala, tetapi kepercayaan masyarakat modern Jepang terhadap *tengu* masih ada. Hal ini ditandai dengan masih adanya ritual-ritual yang dilakukan masyarakat modern Jepang untuk menghormati *tengu*, *tengu* dipercayai menjaga mikoshi, serta penggunaan nama *tengu* untuk gunung dan permainan yang

masih dimainkan sampai saat ini. Kepercayaan *tengu* di masyarakat Jepang masih ada sampai sekarang dan *tengu* sangat mempengaruhi budaya di Jepang serta mempengaruhi kehidupan masyarakat.

Ketertarikan penulis terhadap mitologi, sejarah dan kebudayaan Jepang, membuat penulis ingin meneliti tentang kepercayaan masyarakat modern Jepang terhadap mitologi *tengu*. Oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil analisis yang lengkap, penulis tertarik untuk menganalisis unsur-unsur sejarah dan kebudayaan mitologi *tengu* yang terdapat pada mitologi Jepang dengan judul penelitian: " Kepercayaan Masyarakat Modern Jepang Terhadap Mitologi *Tengu*"

1.2 Penelitian yang Relevan

Pada penelitian ini digunakan dua penelitian terdahulu yang sangat bermanfaat sebagai rujukan yaitu:

a) Penelitian I - Tri Angga Tody (2018)

Penelitian terdahulu pertama yang dilakukan oleh Tri Angga Tody pada tahun 2018 dengan mengambil judul "Perkembangan Kepercayaan Masyarakat Jepang terhadap Sosok Mitologi *Kitsune* pada Masa Sekarang (Masa Heisei)." Permasalahan yang dibahas adalah mengenai mitologi *kitsune* pada masa sekarang (masa Heisei). Tujuan dari penelitian ini adalah sejarah awal kepercayaan masyarakat Jepang terhadap sosok *kitsune*, perkembangan kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *kitsune* pada masa sekarang (masa Heisei). 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.

Hasil dari penelitian ini adalah bahwa sampai saat ini sosok mitologi *kitsune* 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, dalam acara pentas teater *kabuki*, permainan, dan festival di Jepang. Perkembangan kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *kitsune* juga dapat dilihat dengan adanya festival yang sampai saat ini masih dilaksanakan yaitu festival *Oji Kitsune-no-gyoretsu*.

b) Penelitian II - Muhammad Erdiansyah (2020)

Penelitian terdahulu pertama yang dilakukan oleh Muhammad Erdiansyah pada tahun 2020 dengan mengambil judul "Kepercayaan Masyarakat Jepang Terhadap Mitologi *Tanuki*." Permasalahan yang dibahas adalah mengenai kepercayaan masyarakat Jepang terhadap mitologi *tanuki*. Tujuan dari penelitian ini adalah sejarah awal kepercayaan masyarakat Jepang terhadap sosok *tanuki*, perkembangan kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *tanuki* pada masa sekarang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Serta, metode kepustakaan adalah data yang digunakan diperoleh dengan cara mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan penelitian terdiri dari buku, jurnal, dan *website*. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah ada di jenis makhluk yang diteliti, *kitsune* dan *tanuki*.

Hasil penelitian ini adalah kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *tanuki* terus berkembang, hal ini dapat diketahui bahwa sampai saat ini sosok mitologi *tanuki* dikenal oleh masyarakat luas bukan hanya di Jepang, tetapi di luar Jepang bahkan Indonesia. Mereka mengetahuinya melalui *manga* atau seri film animasi, teater, permainan, dan festival di Jepang.

Dari 2 penelitian terdahulu memiliki kesamaan dari berbagai aspek, seperti tema, tujuan penelitian. Yang berbeda ada pada jenis mitologi utama yang dibahas yaitu *kitsune* dan *tanuki*. Untuk hasil dari kedua penelitian ini sama, yaitu adalah kepercayaan masyarakat Jepang terhadap mitologi *kitsune* dan *tanuki* terus berkembang sampai sekarang, hal ini dapat diketahui bahwa sampai saat ini sosok mitologi *kitsune* dan *tanuki* masih digunakan di dalam *Manga* atau film seri animasi dan bahkan sosok mitologi *kitsune* dan *tanuki* terdapat di dalam festival di Jepang.

1.3 Identifikasi Masalah

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

1. Kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *yōkai*
2. *Tengu* yang merupakan sosok *yōkai*
3. Kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *tengu*
4. *Tengu* di dalam kepercayaan masyarakat modern Jepang

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah dalam penelitian ini *Tengu* di dalam kepercayaan masyarakat modern Jepang

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sejarah awal *yōkai* di Jepang?
2. Bagaimana sejarah awal mitologi *tengu* di Jepang?
3. Bagaimana kepercayaan masyarakat modern Jepang terhadap mitologi *tengu*?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Sejarah awal kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *yōkai*.
2. Sejarah awal kepercayaan masyarakat Jepang terhadap mitologi *tengu*.
3. Kepercayaan masyarakat modern Jepang terhadap mitologi *tengu.*

1.7 Landasan Teori

1. Kepercayaan

Menurut Huxley (2009), kepercayaan adalah mengandalkan sesuatu kepada orang tertentu. Memiliki keyakinan bahwa seseorang akan dipercayai oleh orang lain serta menggantungkan dirinya kepada orang lain. Kepercayaan atau keyakinan adalah sesuatu yang dipercaya itu benar atau nyata, sesuatu yang dipercaya, harapan dan keyakinan akan kejujuran, kebaikan, dan sebagainya.

Keyakinan adalah sikap subjektif bahwa suatu proposisi itu benar atau suatu keadaan memang benar adanya. Sikap subjektif adalah keadaan mental yang mempunyai pendirian, pendapat, atau pendapat tertentu tentang sesuatu. (Primmer, 2018)

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa kepercayaan adalah suatu sikap seseorang yang yakin bahwa akan menemukan suatu hal yang diinginkan dan menggantungkan diri pada orang lain secara benar dan nyata.

2. Mitologi

Bagian penyusun kata mitologi adalah mitos dan logo, merujuk langsung pada tindakan penyebaran lisan yang disengaja. Logos, turunan etimologis dari kata kerja lego, yang berarti menceritakan, menceritakan, membacakan, menetapkan kerangka untuk memahami sifat dan fungsi mitos. Mitos adalah cerita tradisional yang mengungkapkan persepsi dan reaksi manusia terhadap berbagai aspek dunia. Oleh karena itu, *mythologia*, sebagai kata benda kolektif, dapat dipahami sebagai kumpulan mitos standar yang diciptakan, dibacakan dan dipahami dalam suatu komunitas (Bispham, 2010).

Mitologi berisikan tentang makhluk gaib, misalnya, merupakan cerita yang tidak dapat dipisahkan dari suatu budaya mulai dari budaya klasik hingga budaya populer dan dunia digital. Mitologi adalah kisah multiperan, tentang asal-usul yang diceritakan oleh satu orang ke orang lain. Agar sebuah cerita menjadi mitos, seseorang harus percaya pada keberadaan karena seseorang telah diberitahu tentang mitos dan diminta untuk mempercayai oleh orang-orang yang seseorang percaya. (Bahr, 1993).

Menurut Doty (2003), Mitos itu rumit. Beberapa mungkin mencoba menjelaskan, yang lain mungkin memenuhi kebutuhan manusia tertentu, melambangkan sesuatu, terdiri dari struktur biner, atau mengkomunikasikan makna tersembunyi. Di dalam mitologi mencakup karakter dan memberikan sebuah pesan kepada masyarakat, yang selalu diwarisi dari mitologi tradisional. Keefektifan mitologi sebagai media yang digunakan untuk memahami dan menjelaskan dunia.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa mitologi adalah suatu ilmu mempelajari tentang kisah mengenai tokoh-tokoh di masa lampau, baik itu, dewa, makhluk halus, serta melibatkan gagasan tentang legenda dan misteri, mitologi juga mengembangkan hubungan yang mendalam dengan dunia di sekitar kita dan juga mitologi mempengaruhi gaya hidup manusia.

3. Masyarakat Modern

Menurut Forgeard (2023), masyarakat modern adalah keadaan masyarakat yang ditandai dengan kemajuan teknologi, globalisasi, multikulturalisme, dan perubahan masyarakat yang cepat. Masyarakat modern mengacu pada masa kini dan bagaimana orang berinteraksi satu sama lain dan dunia di sekitar mereka. Hal ini mencakup berbagai faktor budaya, sosial, ekonomi, dan politik yang membentuk kehidupan individu dan masyarakat.

Menurut Wright (2015), masyarakat modern itu dinamis, ekonominya berputar-putar. Semua institusi terkena dampaknya. Harapan hidup masyarakat meningkat seiring dengan membaiknya kesehatan mereka. Institusi politik berubah menjadi model pemerintahan modern. Keragaman budaya meningkat, begitu pula mobilitas sosial. Kota-kota besar muncul sebagai tempat mencari pekerjaan di pabrik-pabrik. Kekuasaan sosial berpindah ke tangan elit bisnis dan pejabat pemerintah, yang menyebabkan pertikaian antara industrialis dan pekerja.

Berdasarkan uraian di atas masyarakat modern adalah masyarakat yang yang mengalami perubahan dari tradisional menjadi lebih maju, ditandai dengan teknologi yang telah berkembang sangat pesat, masyarakat sangat terbuka dengan penemuan-penemuan baru dengan, baik di bidang teknologi, budaya, maupun pendidikan.

4. *Tengu* yang Merupakan Bagian Dari *Yōkai*

Tengu adalah salah satu makhluk yang terkenal di dalam *yōkai*. Sering dicirikan sebagai "makhluk gunung," *tengu* cenderung memiliki karakteristik seperti burung dan keterampilan seni bela serta sering dikaitkan dengan praktik

pertapaan Buddha dan gunung (Foster, 2015) . Kata *tengu* secara harfiah berarti "anjing surgawi", tetapi *tengu* paling sering dianggap sebagai sejenis makhluk gunung, terkadang digambarkan berpenampilan seperti burung gagak, terkadang digambarkan sebagai sosok mirip biksu dengan wajah merah dan hidung memanjang (Foster, 2008)

> *「人智で測り難い力を有し世を惑わすとされる天狗が、深山幽谷を自在に踏破し特異な姿で世人に呪法を示す山伏と相通ずるかのごとく畏怖され、さらには天狗が山伏に憑き、これを動かして世人を愚弄するのだという幻覚も現れた」*
> *(Takahashi dalam Yukiko, 2001:64)*
>
> *`Jinchi de hakari gatai chikara o yū shi yo o madowasu to sa reru tengu ga, shinzan'yūkoku o jizai ni tōha shi tokuina sugata de sejin ni juhō o shimesu yamabushi to ai tsūzuru ka nogotoku ifu sa re, sarani wa ten inu ga yamabushi ni tsuki, kore o ugokashite sejin o gurō suru noda to iu genkaku mo arawareta'*
>
> Terjemahan: "*Tengu*, yang dikatakan memiliki kekuatan di luar pemahaman manusia dan menipu dunia, sungguh menakjubkan, seolah-olah mereka memiliki kesamaan dengan *yamabushi*, yang dengan bebas melintasi pegunungan dalam dan lembah rahasia serta menunjukkan kutukan mereka kepada publik dengan penampilan mereka yang aneh. *Tengu* juga berhalusinasi bahwa dirinya memiliki *yamabushi* dan menggerakkannya untuk mengolok-olok orang."

Berdasarkan kutipan diatas, *tengu* dikenal memiliki kekuatan supranatural yang tidak dapat dipahami oleh manusia. *Yamabushi tengu* berperilaku sebagaimana *yamabushi* yang sebenarnya, yaitu melintasi pegunungan dan memiliki suatu kekuatan. *Tengu* juga menguasai hutan serta pohon. *Yamabushi tengu* berbentuk seperti manusia dengan wajah merah dan hidung panjang.

> *Tengu are a form of goblin (the word itself is not exact, because tengu are amoral rather than evil) who reside in the deep woods, and who can cast spells upon the unwary. They particularly afflict those who do not show them proper respect. The reverse of the coin is that they are able to provide the well-behaved, determined individual with great* gifts. *(Ashkenazi, 2003: 57)*
>
> Terjemahan: *Tengu* adalah salah satu wujud goblin (kata itu sendiri tidak tepat, karena *tengu* lebih bersifat amoral daripada jahat) yang tinggal di dalam hutan, dan dapat memberikan mantra kepada orang

> yang tidak waspada. Mereka terutama mengganggu orang-orang yang tidak menunjukkan rasa hormat yang pantas kepada mereka. Dari sudut pandang yang berbeda, mereka mampu memberikan individu yang berperilaku baik dan bertekad dengan hadiah yang luar biasa.

Berdasarkan kutipan diatas, *tengu* merupakan makhluk mitologi yang bersifat amoral, dimana *tengu* bersifat netral, tidak jahat juga tidak baik. *Tengu* disebut amoral karena belum tentu seorang penjahat. Namun, *tengu* tetap berperilaku tidak tau atau tidak peduli dengan peraturan yang ada. *Tengu* mengganggu orang-orang yang tidak menghormatinya dan orang-orang yang menganggap remeh kekuatan nya.

Tengu tidak semuanya jahat. Jika didoakan dengan benar dan diberi rasa hormat, mereka mungkin akan menyebarkan beberapa keterampilan legendaris mereka, seperti ilmu pedang, jimat atau mantra magis, dan pengetahuan tentang pegunungan yang akan diberikan kepada orang yang tepat (Ashkenazi, 2003)

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa *tengu* adalah adalah sesosok makhluk mitologi Jepang. Tidak semua makhluk supranatural bersifat jahat, misalnya seperti *tengu*. Memang *tengu* cenderung dikenal dengan sifat pemarah yang dimilikinya. Namun, *tengu* tetap memiliki sisi baik jika diberikan suatu kehormatan dan, *tengu* akan memberikan keterampilan positif kepada masyarakat yang menghormatinya.

1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif, yaitu mendeskripsikan permasalahan penelitian kemudian dianalisis. Untuk pengumpulan data tentang karakteristik dan pengaruh *Tengu* di masyarakat modern Jepang akan menggunakan teknik studi pustaka untuk mencari data-data relevan akan digunakan sebagai parameter untuk mengkaji masalah-masalah dalam penelitian seperti buku, jurnal, dan lain-lain. Sebagai referensi utama yang digunakan adalah buku *The Book of Yōkai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore (1st ed.)* (2015) dengan pengarang Michael Dylan Foster, *Handbook of Japanese Mythology* (2003) karangan Michael Ashkenazi dan buku *The Seven*

Tengu Scrolls: Evil and the Rhetoric of Legitimacy in Medieval Japanese Buddhism (2012) karangan Haruko Wakabayashi, serta jurnal karya Nobuhiro Ito（信博伊藤）yang berjudul *Image Generation of Tengu : Focusing on the latter half of the twelfth century* (2007).

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan, baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya:

1. Manfaat teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan mengetahui tentang mitologi *tengu* yang merupakan bagian dari *yōkai* yang sudah melegenda di Jepang.

2. Manfaat praktis
   a. Bagi penulis penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang bermanfaat dalam mengimplementasikan pengetahuan penulis tentang kebudayaan, mitologi, dan *Tengu*.
   b. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi pengembangan penelitian selanjutnya.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Bab I Bab ini merupakan bab yang berisi latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Bab ini merupakan bab yang berisi tentang mitologi Jepang, sejarah lahirnya *yōkai*, sejarah lahirnya mitologi *Tengu* yang merupakan bagian dari *yōkai*.

Bab III Bab ini merupakan bab pembahasan tentang kepercayaan masyarakat modern Jepang terhadap mitologi *Tengu*.

Bab IV Bab ini berisi mengenai kesimpulan dari hasil penelitian.