

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki banyak sekali budaya yang sudah diwariskan secara turun temurun sejak zaman dahulu dan masih dilestarikan hingga sekarang. Kepercayaan merupakan salah satu budaya yang masih melekat dalam masyarakat Jepang. Kebudayaan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara turun-temurun, yang didalamnya terkandung ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, adat istiadat, dan lain-lain serta kebiasaan yang dilakukan oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan merupakan suatu kata yang berasal dari bahasa Sansekerta *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).

Di dalam kebudayaan Jepang, ada yang disebut *folklore*. *Folklore* merupakan cerita rakyat yang merupakan bagian dari kepercayaan masyarakat. *Folklore* dibagi menjadi 3 kelompok besar, yaitu yang pertama adalah *folklore* lisan, seperti ujaran rakyat, ungkapan tradisional, teka-teki tradisional, puisi rakyat, cerita prosa dan nyanyian rakyat. Yang kedua ialah *folklore* sebagian lisan seperti religi, permainan rakyat, teater rakyat, tari rakyat, adat istiadat, upacara, pesta rakyat, dan lain sebagainya. Yang terakhir ialah *folklore* bukan lisan, seperti arsitektur rakyat, seni

kriya, pakaian atau perhiasan, makanan atau minuman, obat-obatan tradisional, gerak isyarat tradisional dan musik tradisional (Danandjaja, 1997) .Lalu untuk kepercayaan yang terjadi di masyarakat termasuk kedalam *folklore* lisan yaitu cerita prosa yang merupakan awal penyebaran dari *folklore* yaitu secara lisan.

Dalam cerita prosa rakyat Jepang mengandung tipe cerita dan motif cerita yang universal. Hal tersebut dikarenakan kebudayaan Jepang merupakan hasil kebudayaan bangsa di daratan Asia seperti Cina, Korea, dan lain sebagainya. Cerita prosa dikategorikan menjadi 3 kelompok yaitu mitos, legenda, dan dongeng. Mitos Jepang atau *shinwa* (神話) yang berarti “kisah mengenai para dewa”. Mitos Jepang merupakan gabungan tema-tema pribumi yang berasal dari daratan Asia, dan dipengaruhi oleh ajaran Budhisme dan Taoisme. Bahan untuk menyusun mitos Jepang pada umumnya bersumber pada dua sumber tertulis, yaitu *Kojiki* (berasal dari 712 M dan merupakan catatan kuno), dan *Nihon Shiki* (720 M). Dalam mitos Jepang tidak ada Dewa yang antagonis yang ada hanya Dewa penipu. Sifat kompromistis lebih ditunjukkan dalam mitos Jepang daripada sifat konfrontatif. Selanjutnya, legenda atau *densetsu* yang masih hidup sampai sekarang. Menurut Richard M. Dorson dalam (Danandjaja, 1997), banyaknya legenda di Jepang disebabkan karena negara itu telah lama mengucilkan dirinya dari negara lain. Namun, seiring berjalannya waktu, Jepang akhirnya membuka diri terhadap dunia luar. Biasanya legenda Jepang menceritakan tentang siluman, binatang gaib, dan makhluk jadi-jadian lainnya. Legenda masih merupakan *folklore* hidup dikarenakan

penyebaran cerita legenda ditanamkan kepada individu sejak dini. Dongeng Jepang tidak dianggap benar-benar terjadi atau fiktif dan terikat oleh waktu maupun tempat, namun mengandung pesan-pesan yang merupakan nilai-nilai dari bangsa yang mendukungnya sehingga dapat berfungsi sebagai alat pedagogi atau pembelajaran (Dananjaja, 1997). Jadi dapat disimpulkan bahwa awal penyebaran *folklore* yaitu melalui lisan dalam bentuk cerita prosa yang merupakan bagian dari *folklore* itu sendiri. Cerita prosa memiliki 3 kategori yaitu mitos, legenda dan dongeng. Mitos terdapat cerita tentang Dewa-Dewa, Legenda terdapat cerita mengenai makhluk-makhluk gaib, siluman dan lain-lain. Selain itu, terdapat dongeng yang memiliki pesan moral pada setiap cerita yang disajikan. Dari hal tersebut kita dapat mengetahui hubungan dari *folklore* dengan cerita prosa yaitu sebagai perekat masyarakat yang dapat menjelaskan realitas dan pelestarian budaya sejak dini, serta penanaman nilai-nilai moral kepada setiap individu.

Banyak sekali berdatangan para musafir dari luar teritorial Jepang dan turut menyebarkan cerita rakyat mereka masing-masing, yang pada akhirnya dapat dengan mudah beradaptasi ke dalam masyarakat yang mereka kunjungi. Akibatnya terdapat banyak legenda yang pada umumnya mengandung tema-tema yang identik (Dorson 1962) dalam (Danandjaja, 1997) Legenda yang sering terdengar di telinga masyarakat adalah legenda alam gaib. dan legenda mengenai orang suci. Legenda tentang alam gaib ini biasanya menceritakan tentang makhluk-makhluk alam gaib dan cukup sering didengar oleh masyarakat sekitar. Tokoh legenda yang cukup

terkenal hingga saat ini antara lain *tanuki*, *kappa*, dan *kitsune*. Contoh dari cerita legenda mengenai orang suci adalah karya Akutagawa yang berjudul *Martir*. Yang terakhir ada dongeng. Sebagaimana dongeng bangsa lain, dongeng Jepang juga tidak dianggap benar-benar terjadi (fiktif) dan terikat oleh waktu maupun tempat. Namun, dongeng mengandung pesan-pesan yang merupakan nilai-nilai dari bangsa yang mempercayainya.

Dari ketiga kategori tersebut yang sampai sekarang cukup sering menjadi referensi seseorang dalam membuat karya adalah legenda alam gaib. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya *anime* yang bertemakan legenda khususnya tentang makhluk-makhluk gaib atau orang Jepang menyebutnya dengan sebutan *youkai*.

Youkai dalam cerita rakyat digambarkan sebagai makhluk gaib, roh, iblis atau setan seperti hewan, benda mati, dan ada juga yang memiliki bentuk yang tidak jelas. *Youkai* memiliki berbagai macam sifat. Dari yang jahat hingga yang baik seperti membawa keberuntungan bagi manusia yang bertemu dengan mereka (Nasution 2019). *Youkai* (妖怪) merupakan beberapa makhluk gaib, roh dan iblis atau setan dalam cerita rakyat Jepang. Kata *youkai* (妖怪) berasal dari kanji 妖 (*you*) dan 怪 (*ayashii*) yang jika digabung berarti “mempesona, menarik, malapetaka” dan “hantu, penampakan, misteri, mencurigakan (Briliani 2018). *Youkai* dapat ditemukan diseluruh cerita rakyat Jepang dengan berbagai macam cerita yang disajikan di dalamnya. Pada zaman sekarang ini, cerita *youkai* dapat

ditemukan dalam bentuk berbagai macam karya sastra seperti novel, dongeng, begitu juga *anime*. Media yang dipakai untuk menyebarkan cerita *youkai* melalui *anime* seperti sekarang ini dapat menarik masyarakat serta menjadikan masyarakat lebih imajinatif (Nasution 2019).

Terdapat pula pengertian lain dari *youkai* yaitu fenomena alam semesta, hal-hal yang tidak dibicarakan kapanpun, tidak bisa dijelaskan oleh logika, dan tidak dapat ditafsirkan oleh aturan umum. *Youkai* dibagi menjadi dua yaitu fisik dan psikologi. *Youkai* fisik merupakan *youkai* yang muncul lalu berubah wujud menjadi zat berwujud, sedangkan *youkai* psikologis adalah *youkai* yang muncul dari transformasi roh tidak berwujud. (Inoue Enryou, 1891)

Anime adalah *animation* dalam bahasa Inggris yang merupakan salah satu media komunikasi untuk memvisualisasikan kehidupan sekitar masyarakat Jepang dengan bentuk gambar yang dapat bergerak atau dapat disebut *anime*. Melalui *anime* kepercayaan rakyat Jepang dapat dilestarikan dan dikembangkan. Seiring berkembangnya teknologi dan munculnya ide-ide baru yang berasal dari para pembuat *anime* ini, semakin berkembang juga *anime* yang mengangkat tema *youkai*. Banyak sekali bentuk *anime* yang berkembang di masyarakat. Ada yang berbentuk serial yang terdiri dari beberapa episode berdurasi pendek dan ada juga yang berbentuk film berdurasi panjang.

Studio Ghibli merupakan sebuah studio film animasi Jepang atau *anime* yang terletak di Koganei, Tokyo. Studio yang berdiri sejak Juni 1985 didirikan oleh

Hayao Miyazaki, Isao Takahata, Toshio Suzuki dan Yasuyoshi Tokuma. Hayao Miyazaki dan Toshio Suzuki merupakan dua tokoh kunci dalam hal penyutradaraan *anime* Studio Ghibli. Nama Ghibli sendiri diambil dari istilah-istilah kalangan pilot Italia untuk menyebutkan angin panas yang berhembus di sepanjang Gurun Sahara. Awalnya, nama tersebut terinspirasi dari keinginan pelopor Studio Ghibli yang ingin memberikan inovasi baru melalui industri anime Jepang. Pada umumnya anime yang dirilis oleh Studio Ghibli dibuat dalam format film berdurasi panjang, bukan berupa serial. Studio Ghibli dikenal dengan produksi film-film animasi layar lebar yang kerap mendapat nominasi dan meraih berbagai penghargaan. Beberapa di antaranya adalah “*Hauru no Ugoku Shiro*” (ハウルの動く城), “*Mononoke Hime*” (もののけ姫), “*Tonari no Totoro*” (となりのトトロ), “*Majo no Takkyuubin*” (魔女の宅急便) yang juga dipasarkan oleh Disney di Amerika Serikat. “*Sen to Chihiro no Kamikakushi*” (千と千尋の神隠し) yang diproduksi tahun 2001 memenangkan penghargaan Oscar untuk kategori Best Animated Feature Film pada ajang 2002 *Academy Awards* di Hollywood (Addis 1985). Yang akan saya teliti ialah *anime* berdurasi panjang yang berjudul *Heisei Tanuki Gassen Pompoko* (平成狸合戦ぽんぽこ). *Anime* tersebut merupakan salah satu *anime* yang memiliki mitos *youkai*. Dalam *anime* tersebut terdapat 2 jenis *youkai* dalam mitologi Jepang, yaitu rakun dan rubah atau dalam bahasa Jepang *tanuki* (狸) dan *kitsune* (狐).

Tanuki (狸) merupakan *youkai* yang memiliki wujud rakun dan konon katanya mempunyai buah zakar yang sangat besar yang juga dapat bertransformasi. Menurut (Yoda and Matt 2013) dalam bukunya *Yokai Attack! The Japanese Monster Survival Guide*, yang dikutip oleh (Briliani 2018) mengatakan *tanuki* adalah makhluk jahil yang gemar berubah wujud atau bertransformasi (Foster 2015) dalam (Briliani 2018). *Tanuki* pada zaman kontemporer di Jepang dapat dipercaya merupakan simbol kesuburan, kemakmuran dan keberuntungan. Patung *tanuki* dapat ditemukan di berbagai tempat seperti di depan restoran, bar atau toko *sake* agar membawa keberuntungan bagi pemilik toko. Keahlian *tanuki* tidak hanya dapat melakukan transformasi atau berubah wujud. *Tanuki* juga dapat mengubah bentuk pemandangan di sekitarnya. Selain itu, *tanuki* juga sangat terkenal dapat membuat suara drum dengan memukul perut mereka yang besar (Foster 2015) dalam (Briliani 2018).

Selanjutnya adalah *kitsune* (狐) atau dalam bahasa Indonesia memiliki arti rubah. *Kitsune* merupakan salah satu sosok mitologi didalam legenda yang terkenal dikalangan masyarakat Jepang. *Kitsune* tidak jauh berbeda dengan *tanuki* yaitu dapat berubah wujud menjadi manusia. *Kitsune* juga merupakan *youkai* yang jahil dan selalu mengelabui manusia dengan berubah wujud atau bertransformasi menjadi wanita. Kisah *Kitsune* banyak muncul dari cerita masyarakat di beberapa tempat di Jepang, catatan sejarah, teks sastra, penampilan teatrikal dan budaya populer kontemporer (Foster 2015) yang dikutip dari (Tody 2018)

Di Jepang, *kitsune* memiliki makna tersendiri karena di zaman Jepang kuno *kitsune* dan manusia hidup saling berdekatan. Dari hal tersebut muncul legenda yang menceritakan tentang kedekatan *kitsune* dan manusia. Dalam kepercayaan *Shinto*, *Kitsune* disebut *Inari* atau dapat diartikan sebagai Dewa Padi yang memiliki tugas sebagai pembawa pesan dari *Kami* atau Dewa. Hubungan antara *Kitsune* dengan *Inari* yang bukanlah sebuah kebetulan. Pada kenyataannya *Kitsune* berhubungan dengan penyembahan *Inari*. Tergantung pada tempat dan waktu. *Inari* berhubungan dengan kegiatan pertanian dan kesuburan. Hubungan antara *Inari* dan *Kitsune* makin memperkuat kedudukan *Kitsune* dalam dunia supranatural (Mayer 2012) dalam (Tody 2018).

Sebagian orang yang memberi persembahan untuk *Kitsune* karena dipercaya memiliki kekuatan gaib. *Kitsune* dipercaya memiliki kecerdasan, kekuatan sihir dan memiliki umur yang panjang. Sebagai salah satu *youkai* atau makhluk halus yang berbentuk rubah namun berbeda dengan hantu, bentuk fisik dari *youkai* ini tidak jauh berbeda dengan rubah asli. Beberapa masyarakat Jepang percaya bahwa semua rubah yang memiliki umur panjang memiliki kekuatan supranatural. Selain dapat memiliki kekuatan supranatural, kemampuan *Kitsune* yang terkenal adalah berubah wujud atau bertransformasi menjadi seorang manusia. Perubahan wujud dapat dilakukan setelah *kitsune* mencapai usia 50 sampai 100 tahun (Mayer 2012) dalam (Tody 2018).

Dapat disimpulkan bahwa *tanuki* dan *kitsune* merupakan sosok *youkai* yang menyerupai binatang dan memiliki kekuatan gaib dapat berubah wujud, serta dua *youkai* tersebut merupakan makhluk mitologi yang masih dipercaya oleh masyarakat Jepang bahkan menjadi inspirasi seniman di Jepang untuk membuat suatu karya. Berikut merupakan ringkasan cerita *anime Heisei Tanuki Gassen pompoko*.

Anime Heisei Tanuki Gassen Pompoko diproduksi studio Ghibli dan dirilis pada 16 Juli 1994 (Briliani 2018). Isao Takahata merupakan sutradara dan penulis skenario asli *anime* tersebut. Dalam *anime* tersebut menceritakan tentang sekelompok rakun atau *tanuki* (狸) yang hidup aman tentram di sekitar pemukiman warga yang masih asri. Namun, suatu hari kenyamanan mereka diganggu oleh manusia yang sedang melakukan pembangunan kota. Dengan terpaksa para rakun harus mencari tempat baru. Di sela-sela pencarian tempat baru mereka, mereka bertemu sekelompok rakun lain yang mengakibatkan terjadinya perebutan makanan dan tempat tinggal. Lalu ada salah satu rakun yang menengahi peperangan antar kelompok tersebut dan menghimbau untuk melakukan aliansi demi melindungi hutan mereka dari manusia. Diawal cerita rakun sudah diceritakan memiliki kekuatan berubah wujud seperti menjadi benda mati maupun benda hidup lainnya. Namun, ada juga yang tidak dapat berubah wujud dan menjadi rakun biasa diantara rakun yang memiliki kekuatan berubah wujud. Mulai dari peristiwa tersebut para rakun yang memiliki kekuatan dapat berubah bentuk tubuhnya menjadi benda mati

atau benda hidup bahkan menjadi tokoh mitologi (*youkai*) berlatih keras untuk menghentikan konstruksi yang sedang berlangsung untuk mendapatkan habitat mereka kembali.

Terdapat juga karakter lain yang berwujud rubah atau *kitsune*. Dalam *anime* tersebut tidak diceritakan secara detail tentang *kitsune*. Namun, ada bagian *kitsune* dapat bertahan hidup dari hilangnya habitat mereka. Dalam *anime* tersebut pun sedikit dijelaskan bahwa *kitsune* juga hidup berkelompok. Di dalam kelompok tersebut ada *kitsune* yang berubah bentuk dan ada yang tidak memiliki kekuatan. Cara dari *kitsune* dapat bertahan hidup ialah meninggalkan anggotanya yang dianggap lemah dalam arti tidak dapat berubah wujud dan anggota lain yang memiliki kekuatan memutuskan untuk hidup berdampingan bersama dengan manusia dengan cara merubah wujudnya menjadi seperti manusia.

Dari sinopsis di atas terdapat perbedaan karakteristik dan sifat antara *tanuki* dan *kitsune* meskipun keduanya merupakan *youkai* dan keduanya kurang lebih memiliki kekuatan yang sama. Hal tersebut membuat penulis tertarik untuk meneliti penggambaran karakteristik, sifat, dan kekuatan *youkai tanuki* dan *kitsune* yang terdapat dalam anime tersebut.

Kata Karakteristik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti mempunyai sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu. Ditemukan juga pengertian lain dari karakteristik yaitu ciri tertentu dari individu untuk dibedakan satu dengan lainnya, baik dalam hal sikap maupun perilaku (Mathis dan Jackson

2002) dalam (Amir, Abdul Wahid Syafar dan Saharuddin Kaseng 2016). Sifat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti rupa dan keadaan yang tampak pada suatu benda atau tanda lahiriah. Kekuatan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu perihal kuat tentang tenaga.

1.2 Rumusan masalah

Bagaimana penggambaran karakteristik, sifat, dan kekuatan *youkai tanuki* dan *kitsune* di dalam *anime Heisei Tanuki Gassen Pompoko*?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk menganalisis dan mendeskripsikan penggambaran karakteristik, sifat, dan kekuatan yang dimiliki oleh *youkai tanuki* dan *kitsune* yang terdapat di dalam *anime Heisei Tanuki Gassen Pompoko*.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah menambah wawasan dan referensi tentang *youkai tanuki* dan *kitsune* seperti definisi dan penggambarannya. Penelitian ini juga diharapkan untuk dapat membantu peneliti lain dalam melakukan penelitian dengan tema yang serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah referensi dalam memahami tentang penggambaran *youkai* yang terdapat dalam

anime. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan untuk dapat menambah pengetahuan kepada pembaca.

1.5 Landasan Teori

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan *folklore* menurut Danandjaja untuk menganalisis penggambaran karakteristik, sifat, dan kekuatan dalam *anime Heisei Tanuki Gassen pompoko* produksi studio Ghibli. Karena *anime* yang memiliki tema *youkai* juga merupakan *Folklore* yang divisualisasikan dalam bentuk *anime*. Konsep *folklore* akan dijadikan landasan atau dasar dalam menganalisis karakteristik, sifat, dan kekuatan tokoh dalam *anime* tersebut. *Folklore* adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang disebarakan dan diwariskan turun-temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat, atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*) (Danandjaja, 1986). Untuk kata *lor* dalam kata folklor merupakan penyebaran cerita rakyat secara lisan (Danandjaja, 1991).

Youkai adalah sebuah karakter yang dapat diartikan sebagai setan, hantu atau makhluk halus. *Youkai* digambarkan sebagai makhluk supranatural yang terdapat dalam cerita rakyat Jepang. *Youkai* biasanya ada di daerah pegunungan, hutan, ladang, sungai, dan garis pantai di daerah Jepang. Beberapa memiliki wujud seperti hewan dan ada juga yang memiliki wujud seperti manusia. Beberapa juga ada yang menyerupai bentuk alam seperti pohon, batu, dan lain-lain. Ada beberapa dari

mereka yang memiliki sifat baik dan ada juga yang memiliki sifat buruk. Keberadaan mereka dapat dirasakan ketika kegelapan datang (Yoda and Matt 2013)

Cerita rakyat Jepang pada zaman modern ini yang masih kental akan tokoh-tokoh mitologi seperti *tanuki* dan *kitsune* yang divisualisasikan dalam bentuk *anime* yang memberikan gambaran bahwa sesuatu yang dilakukan oleh manusia yang mengancam kondisi alam akan menjadi bumerang bagi manusia sendiri lewat suatu hal yang tidak dapat dijelaskan oleh akal sehat manusia. Akibat terancamnya habitat mereka, sifat asli *youkai* keluar namun ada juga perbedaan dalam menghadapi masalah tersebut.

1.6 Tinjauan Pustaka

Berdasarkan penelitian terdahulu tentang *youkai* yang terdapat dalam *folklore* baik dalam bentuk *anime* atau cerita masyarakat, yang dilakukan oleh Insyirah (2016) dengan judul “Analisis Perbandingan Penggambaran wujud dan Sifat antara *youkai* Dalam Folklor Jepang Dengan *Youkai* Dalam Anime”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui perbandingan penggambaran wujud dan sifat *youkai* di dalam *folklore* dan juga di dalam *anime*. Dalam penelitian tersebut juga disebutkan beberapa *youkai* yang dinilai cukup terkenal lalu juga adanya penjelasan tiap *youkai*. Dalam penelitian tersebut peneliti memiliki kesimpulan bahwa di Jepang cerita-cerita mengenai *youkai* telah ada sejak zaman dahulu dan penyebaran ceritanya melalui mulut ke mulut atau secara lisan. Namun, pada zaman sekarang sosok

youkai dapat dikenal melalui layar kaca yang memiliki hasil produk budaya populer seperti *anime*.

Berdasarkan dongeng dan mitos yang beredar di masyarakat Jepang tentang *youkai*, masyarakat lebih mengenal sosok *youkai* sebagai makhluk yang memiliki wujud negatif. Namun, akan berbeda pemikiran apabila masyarakat mengenal wujud *youkai* dari *anime* yang cenderung memiliki wujud yang tidak menakutkan dan terlihat bersahabat dengan manusia. Penggambaran wujud dan sifat *youkai* dalam *anime* mengalami perubahan dibandingkan dengan wujud dan sifat *youkai* dalam *anime*. Hal tersebut dikarenakan penyesuaian target konsumen dari *anime* agar dapat diterima oleh semua kalangan. Dari hal tersebut pula cerita rakyat atau *folklore* dapat dilestarikan.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang penulis sekarang lakukan adalah membahas tentang sifat karakter *youkai* yang berada ada dalam *anime* lalu dikaitkan dengan *folklore*. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang penulis lakukan adalah terdapat penjelasan tentang berbagai macam *youkai* namun dengan referensi film yang berbeda. Terdapat pula perbedaan lain yaitu tidak terdapat penggambaran kekuatan pada karakter *youkai* tersebut.

Penelitian kedua dilakukan oleh (Tody 2018) dengan judul “Perkembangan Kepercayaan Masyarakat Jepang Terhadap Sosok Mitologi *Kitsune* Pada Masa Sekarang (Masa *Heisei*)”. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis

tentang sejarah awal kepercayaan masyarakat Jepang terhadap sosok *kitsune*. Lalu tujuan lainnya ialah untuk mengetahui perkembangan kepercayaan masyarakat Jepang terhadap sosok mitologi *kitsune*. Penelitian ini menggunakan metode teori historis yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian ini. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa masyarakat Jepang memiliki kepercayaan terhadap *kitsune* karena dianggap tangan kanan Dewa *Inari*. Sebelum itu, penulis menjelaskan asal muasal mitologi *kitsune* yang terdiri dari asal kata, sejarah, legenda, serta kelemahan. Pada masa *Heisei* pun masyarakat masih mempercayai mitos *kitsune* yang terdapat dalam cerita rakyat. Hal ini terbukti dengan berkembangnya karya sastra yang mengambil tokoh *youkai kitsune*, pementasan teater *kabuki*, dan *anime*. Sampai sekarang pun masih terlihat patung-patung *kitsune* yang ada di sekitar kuil-kuil *Inari* yang ada di Jepang.

Persamaan yang terdapat dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang sekarang sedang penulis lakukan adalah penelitian terdahulu tersebut membahas tentang beberapa sifat *youkai kitsune* yang populer dalam *anime*. Perbedaan penelitian penulis saat ini dengan penelitian tersebut adalah tidak terdapat *youkai* lain pada penelitian tersebut, dan penelitian tersebut meneliti sejarah perkembangan kepercayaan masyarakat tentang *kitsune* dari zaman ke zaman secara spesifik, sedangkan penelitian penulis lakukan menganalisis tentang karakteristik, sifat, dan kekuatan *youkai kitsune* dan *tanuki*.

Penelitian yang ketiga yang ditulis oleh Novitskaia (2015) yang berjudul “*Tanuki In Folklore As a Mirror Of Japanese Society*”. Dalam penelitian tersebut Novitskaia menjelaskan tentang perkembangan cerita rakyat *tanuki* di Jepang. Dalam penelitian tersebut peneliti menjelaskan bahwa sejak pertama kali *tanuki* muncul menjadi subjek cerita rakyat, Jepang mengalami perubahan dalam beberapa bidang seperti agama, seni, perubahan industri sebagai suatu bangsa. Buddhisme direformasi dan berdampingan dengan *Shintoisme* selama periode *Kamakura* yang memungkinkan cerita rakyat tentang dewa-dewa hewan berkembang pesat”. Kesimpulan lain yang dapat didapat ialah penjelasan tentang berkembangnya cerita rakyat *tanuki* dari zaman ke zaman dan sekarang sudah menjadi tradisi di Jepang karena di dalam cerita rakyat Jepang terdapat pesan moral yang di tujukan untuk anak-anak maupun orang dewasa dan dapat menjadi cerminan dari suatu individu dalam masyarakat tertentu.

Persamaan yang terdapat dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang sekarang penulis lakukan adalah membahas tentang *youkai tanuki* beserta kekuatannya yang terkenal yaitu perubahan bentuk dan juga terdapat contoh *anime* yang sama dengan penulis sebagai referensi penelitian. Perbedaan yang terdapat pada penelitian tersebut dengan penelitian yang dengan penulis lakukan adalah penelitian tersebut menganalisis tentang perkembangan sejarah, cerita rakyat, seni karya, dan kepercayaan tentang *youkai tanuki* di dalam masyarakat Jepang dari zaman ke zaman.

Penelitian yang keempat yang di tulis oleh Toru Takahashi (2022) dari Universitas Shinshu dengan judul 高畑勲監督『平成狸合戦ぽんぽこ』の意図 (*takahata isao kantoku “Heisei Tanuki Gassen Pompoko” no ito* atau dalam bahasa Indonesia memiliki arti “Makna dari *Anime* Pertempuran *Heisei* Anjing Rakun Yang Di Sutradarai Oleh Isao Takahata”. Dalam penelitian tersebut, membahas sebuah pesan pada *anime Heisei Tanuki Gassen: Pompoko* dari sang sutradara sebagai metafora, Ia juga menunjukkan masa remajanya dan Hayao Miyazaki yang terjadi pada periode sebelum “dekade kreatif” yaitu Isao Takahata.

Pesan yang diberikan oleh sang sutradara pada *anime* tersebut adalah penggambaran tokoh *tanuki* yang mirip seperti kepribadian dari sang sutradara dan kawan-kawan seperjuangannya antara lain, Isao Takahata sebagai pemeran utama yaitu Shokichi. Selain itu, Hayao Miyazaki sebagai Gonta, Seizaemon sebagai Yasuo Otsuka yang merupakan animator senior Hayao Miyazaki dan Isao Takahata dari era Toei Douga yang memiliki kepribadiannya yang optimis dan santai, Tsurukame Osho sebagai Koji Mori yang juga merupakan senior dari Hayao Miyazaki dan Isao Takahata, Tamasaburo sebagai Yoshifumi Kondo, Tokoh yang terakhir Bunta sebagai Tomonaga Kazuhide. Hal tersebut dapat dibuktikan dari perkataan Toshio Suzuki pada tahun 2015, yaitu:

『。。というのも、登場する狸たちが、東映動画時代の高畑さんと宮さんの仲間たちをモデルにしていたんです。』

“Toiunomo, toujyousuru tanukitachi ga, Toueidouga jidai no Takahata-san to Miya-san no nakamatachi o moderu ni shite itandesu.”

“Ini karena teman-teman Takahata-san dan Miya-san dari era Animasi Toei dimodelkan sebagai anjing rakun.”

Persamaan pada penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang penulis lakukan adalah objek *anime* yang digunakan sama yaitu “*Heisei Tanuki Gassen Pompoko*”. Untuk perbedaannya adalah penelitian tersebut berfokus pada pesan yang disampaikan oleh Isao Takahata kepada Hayao Mizaki pada *anime* “*Heisei Tanuki Gassen Pompoko*” sedangkan penelitian yang sedang penulis lakukan berfokus pada karakteristik, sifat, dan kekuatan yang terdapat pada *anime* yang serupa.

1.7 Metode Penelitian

Untuk menganalisis *youkai* dalam *anime Heisei Tanuki Gassen Pompoko*, penulis menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif analisis. Penelitian kualitatif adalah proses untuk menyaring informasi dan kondisi yang sebenarnya dalam suatu kehidupan objek yang dapat dijadikan pemecah dalam sebuah permasalahan, yaitu dari sudut pandang secara teoritis maupun praktis (Nawawi 1993).

1.7.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam metode pengumpulan data penelitian ini menggunakan metode studi pustaka. Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan menelaah buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang akan

menjadi sumber untuk menyelesaikan permasalahan (Nazir 1988, 111). Pada penelitian ini, penulis mengumpulkan data dari sumber seperti buku-buku, jurnal, film, dan artikel yang berasal dari internet. Data utama yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah film *Heisei Tanuki Gassen Pompoko*.

1.7.2 Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif analisis. Oleh karena itu, langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini antara lain:

1. Peneliti mencari adegan yang menggambarkan karakteristik *youkai tanuki* dan *kitsune* yang terdapat dalam *anime Heisei Tanuki Gassen Pompoko*. Serta mengumpulkan data-data melalui sumber referensi seperti jurnal, buku-buku, dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini.
2. Menjelaskan tentang unsur *folklore youkai tanuki* dan *kitsune* yang terdapat di dalam *anime pompoko* untuk membantu memahami karakter dan alur dalam *anime* tersebut.
3. Hasil analisis disajikan dalam bentuk deskripsi.

1.8 SISTEMATIKA PENULISAN

Penelitian ini terdiri dari 4 bab, yaitu

1. Bab I Pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Kerangka Teori, terdiri dari penjelasan lebih detail terkait dengan penggambaran sifat, karakteristik, dan kekuatan *tanuki* dan *kitsune* dalam *anime Heisei Tanuki Gassen Pompoko*, sinopsis film *Heisei Tanuki Gassen Pompoko*, dan teori folklore menurut Danandjaja.
3. Bab III Analisis Data, terdiri dari pemaparan jawaban atas masalah yang sudah dijabarkan pada rumusan masalah dengan memberikan hasil berupa *screenshots* adegan yang terdapat pada *anime Heisei Tanuki Gassen Pompoko* disertai waktu. Lalu setiap subbab diberikan dialog yang disesuaikan dengan gambar yang sudah dilampirkan. Subbab yang tertera dalam bab III yaitu menjelaskan tentang penggambaran karakteristik, sifat, dan kekuatan dari *tanuki* dan *kitsune* secara berurutan dan yang terakhir diberikan kesimpulan di bawah dialog tersebut.
4. Bab IV Penutup, terdiri dari simpulan dan saran atas penelitian ini.