

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman modern seperti sekarang ini, masyarakat umumnya sudah tidak asing dengan cerita-cerita rakyat yang menjadi legenda dan kisah secara turun-temurun. Akan tetapi tidak sedikit dari masyarakat modern sudah tidak mempercayai bahkan melupakan kisah-kisah yang telah diwariskan secara turun-temurun. Pada umumnya, kisah-kisah zaman dahulu ini hanya dianggap sebagai mitos yang terbukti kebenarannya.

Dunia di dalam kisah mitos, umumnya tidak digambarkan seperti dunia yang dikenal seperti sekarang. Latar waktu terjadinya mitos lebih menekankan latar waktu pada masa lampau dan berkaitan dengan terjadinya pada suatu tempat. Seperti, para dewa, alam semesta, adat istiadat dan dongeng suci lainnya. Mitos juga merupakan kisah yang masih di percaya di berbagai negara salah satunya adalah Negara Jepang.

Mitos merupakan kebudayaan tradisional di Jepang dan berkembang di masyarakatnya. Meski Jepang sudah memasuki era modern, akan tetapi beberapa mitos di Jepang masih di percaya oleh masyarakat Jepang. Percaya akan hal-hal mistik dari mitos, cerita rakyat, serta legenda urban tetap ada dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari bagi masyarakat Jepang (Ross, 2007, 123).

Hal ini di buktikan oleh adanya festival-festival perayaan yang diadakan serta kuil yang dibangun oleh masyarakat Jepang untuk menghormati tokoh-tokoh dari kisah-kisah yang dipercayai oleh masyarakat Jepang. Tidak hanya itu, masyarakat Jepang juga sering mengadakan upacara-upacara yang ditunjukan untuk menghindari adanya kesialan, keburukan dan gangguan dari makhluk supranatural yang di sebut *Yōkai* (Panchuk & Alekseeva, 2021, 289).

Yōkai tidak memiliki arti yang spesifik. Namun *Yōkai* sering digambarkan sebagai makhluk supranatural dan mempunyai banyak variasi. Yoda (2012, 11). Menjelaskan bahwa, selama berabad-abad *Yōkai* telah menjelajahi hutan-hutan, pegunungan, dan sungai di seluruh wilayah Jepang. Dari beberapa *Yōkai* di antaranya ada yang berbentuk abstrak menyerupai hewan, dan beberapa merupakan personifikasi dari alam.

Bentuk personifikasi alam *Yōkai* diyakini sebagai atribusi atau penjelmaan dari bentuk benda-benda alam seperti pohon, batu, sungai ke dalam bentuk manusia. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Yōkai* adalah sebutan untuk menggambarkan sosok makhluk spiritual, contohnya yaitu setan, roh, hantu, siluman dan monster (Yoda, 2012, 157).

Salah satu jenis *Yōkai* yang terkenal di Jepang adalah *Kitsune*. *Kitsune* umumnya adalah sebutan untuk rubah dalam bahasa Jepang. Bagi masyarakat Jepang kuno, *Kitsune* juga dikenal sebagai siluman rubah, dan merupakan salah satu sosok mitologi Jepang yang sangat terkenal. *Kitsune* diceritakan

dapat berubah wujud menjadi manusia dalam beberapa cerita dan budaya Jepang. Dan *kitsune* paling sering berubah menjadi seorang Wanita.

Foster (2015, 355) menjelaskan adanya kepercayaan masyarakat Jepang yang meyakini bahwa wanita yang berwajah mirip rubah dianggap sebagai wanita yang cantik. Ciri-ciri dari wanita yang memiliki wajah seperti rubah ini yaitu, wanita yang berwajah simetris dan tirus, alis tipis dan tulang pipi tinggi. Masyarakat Jepang percaya, *Kitsune* sangat cantik dan mampu membuat para pria jatuh cinta sampai ingin menikahi mereka.

Cerita mengenai *Kitsune*, merupakan salah satu dari sekian banyak cerita para dewa dan makhluk gaib di Jepang. Umumnya, cerita-cerita ini sudah ada sejak zaman Jepang kuno. Cerita-cerita ini, kemudian menjadi kepercayaan masyarakat Jepang yang kemudian diwariskan secara turun temurun. Sehingga, cerita-cerita ini menjadi bagian terpenting dari munculnya ragam budaya, festival, dan upacara yang ada di Jepang.

Salah satu *Yōkai* yang sangat diagungkan oleh masyarakat Jepang adalah *Kitsune*. Hal ini dikarenakan, pada zaman Jepang kuno terdapat salah satu kisah tentang masa dimana rubah dan manusia hidup saling berdampingan. Adanya kedekatan antara manusia dengan rubah ini memunculkan legenda tentang *Kitsune*. Masyarakat Jepang percaya bahwa asal muasal legenda ini yang muncul dari persahabatan antara manusia dan rubah (Tri Angga, 2018, 2).

Terdapat banyak versi terkait nama dan penyebutan *Kitsune* dalam *folklore* yang beredar di Jepang. Dalam kepercayaan Shinto, *kitsune* sering di

sebut sebagai *inari* yang bertugas sebagai pembawa pesan dari *kami* (tuhan). *Kami* sendiri merupakan sebutan untuk Tuhan, dewa, maupun segala sesuatu yang memiliki kuasa akan alam semesta (Nozaki, 1961,12).

Sebagai makhluk pembawa pesan dari sang penguasa alam, orang-orang Jepang memberi persembahan untuk *kitsune*, karena dianggap memiliki kekuatan gaib. Dalam berbagai cerita rakyat Jepang, rubah atau *kitsune* sering dikemukakan sebagai makhluk yang cerdas dengan kemampuan sihirnya. *Kitsune* dikenal sebagai makhluk yang dapat memiliki ekor hingga sebanyak 9 ekor. Dan masyarakat Jepang percaya jika *kitsune* semakin banyak memiliki ekor, semakin bertambah tua, dan bijak maka *kitsune* itu akan semakin kuat. Selain itu *kitsune* pada zaman dahulu dipecaya oleh masyarakat Jepang dapat membantu petani membasmi hama yang ada di ladang, dengan cara memakan tikus-tikus tersebut.

Khususnya para petani pada zaman dahulu sangat menghargai *kitsune*. Penghargaan itu dituangkan dalam patung-patung berbentuk *kitsune* di kuil-kuil sebagai dewa *inari* dalam legendanya, rubah juga sering diceritakan sebagai penjaga yang setia, teman, kekasih, hingga istri. Akan tetapi, tidak sedikit pula cerita mengenai *Kitsune* yang menipu dan mencelakakan manusia.

Kisah buruk tentang *kitsune* yang lainnya yaitu kerasukan, masyarakat Jepang menyebutnya *kitsune-tsuki* jika seseorang dirasuki *kitsune* mereka akan berperilaku aneh seperti sifat rubah, berlari kencang, tidur dan telanjang di jalanan, mulutnya berbusa, dan menyalak seperti rubah. Dan Wanita lebih

rentan terhadap kerasukan *kitsune* daripada pria. Dan *kitsune* juga dikatakan merasuki orang-orang yang berpikiran lemah. (mayer, 2018, 208)

Dalam cerita populer yang muncul pada abad pertengahan *kitsune* sering kali di tampilkan sebagai *kitsune* yang lihai dalam merubah bentuk menjadi seorang Wanita cantik. Dahulu kala, orang jepang beranggapan bahwa jika ada seorang Wanita cantik berada sendirian di suatu tempat pada saat senja atau malam hari kemungkinan wanita itu adalah jelmaan *kitsune*. Kisah itu sangat populer dan melegenda hingga zaman modern seperti saat ini. Perubahan bentuk *kitsune* menjadi manusia ini tidak terpaku pada satu jenis kelamin saja. *Kitsune* juga dapat berubah bentuk kapan saja, dan apa saja. Bahkan *kitsune* dapat merubah bentuk dirinya menjadi kembaran seseorang (Yoda, 2012 : 157).

Di zaman modern seperti sekarang ini, *kitsune* masih menjadi populer di Jepang. Hal ini terbukti dari beberapa cerita *kitsune* yang telah menginspirasi beberapa cerita karya seperti manga, serial anime. Terdapat beberapa manga dan serial anime yang menceritakan tentang *Kitsune* yang terkenal tidak hanya di Jepang saja, namun di seluruh penjuru dunia. Salah satu diantaranya yaitu serial manga dan anime *Naruto* karya dari Masashi Kishimoto pada tahun 1999. *Kitsune* juga sudah masuk ke dalam pertunjukan teatrikal, serta beberapa pementasan acara teater.



Gambar 1.1 Wujud *Kitsune* sebagai seorang Perempuan
Sumber Anime *Sewaayaki Kitsune no Senkosan*

Seperti yang sudah di paparkan pada penjelasan di atas, bahwa dalam *folklore* Jepang dijelaskan *Kitsune* dapat berubah menjadi sosok Wanita yang cantik. Di dalam anime *Sewaayaki Kitsune no Senkosan* ini pun perwujudan *Kitsune* memiliki wujud yang serupa dengan apa yang di gambarkan dalam *folklore* Jepang. Namun, terdapat perbedaan secara sifat dalam perwujudan *Kitsune* pada anime *Sewaayaki Kitsune no Senkosan* ini. Dimana, karakter Senko (sosok *kitsune*) memiliki perbedaan sifat dengan apa yang digambarkan dalam *folklore* Jepang. Pada anime ini, karakter *Senko* menjadi seorang yang akan memenuhi kebutuhan sehari hari seperti memasak, membersihkan kamar layaknya seorang pembantu.

Di beberapa anime yang memiliki karakter *kitsune* ada terdapat persamaan dan perbedaan penggambaran wujud dan sifat *kitsune* dengan gambaran *kitsune* dalam mitos dan cerita rakyat Jepang. Adanya persamaan dan perbedaan ini membuat penulis tertarik untuk menganalisis penanda, petanda dan mitos pada *kitsune* dalam anime Jepang.

Dari beberapa poin yang telah disebutkan di atas, terdapat sebuah garis yang dapat dijadikan sebagai nilai penelitian, yaitu dengan menghubungkan mitos *kitsune* yang ada dalam anime dan meneliti karakter tersebut dengan menggunakan teori semiotika visual dari Roland Barthes.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, penulis mengambil judul “Analisis Semiotika Roland Barthes Pada *Kitsune* Dalam Anime Jepang”.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

- a) Bagaimana penanda dan petanda pada *kitsune* dalam Anime ?
- b) Bagaimana mitos yang terkandung pada *kitsune* dalam Anime?

2. Fokus Masalah

Penulis membatasi masalah yang akan penulis teliti pada skripsi ini yaitu : Mendeskripsikan penanda, petanda, dan mitos yang ada pada *kitsune* didalam Anime .

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a) Mendeskripsikan penanda, petanda pada *kitsune* dalam Anime
- b) Mendeskripsikan mitos yang terkandung pada *kitsune* dalam Anime

2. Manfaat Penelitian

a) Manfaat Teoretis

1. Untuk para pembaca dan pembelajar Bahasa Jepang khususnya budaya, Penelitian ini diharapkan bisa membantu untuk memahami lebih dalam mengenai penanda, petanda pada *kitsune* menggunakan teori semiotika Roland Barthes.
2. Bagi penulis sendiri untuk memperdalam pengetahuan mengenai penanda, petanda pada *kitsune* menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

b) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan yang lebih sebagai referensi mengenai penanda, petanda pada *kitsune* menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Penelitian ini juga diharapkan mampu membantu budaya Jepang lainnya yang tertarik untuk meneliti tema yang serupa.

D. Definisi Operasional

1. Semiotik Roland Barthes

Menurut Roland Barthes (2017, 132). semiotika merupakan suatu sistem tanda yang mencerminkan citra dari asumsi masyarakat yang dipercayainya pada suatu periode tertentu. Roland Barthes juga menjelaskan bahwasanya semiotika dapat dianalisis menjadi tiga bagian. Yaitu, denotasi, konotasi, dan mitos.

2. *Kitsune*

Kitsune dalam Bahasa Jepang adalah sebutan untuk binatang rubah. *Kitsune* dalam bahasa Jepang adalah sebutan untuk binatang rubah. Akan tetapi, *Kitsune* juga digunakan sebagai penyebutan untuk siluman rubah. Siluman rubah ini dipercaya oleh masyarakat Jepang sebagai sosok supranatural berwujud rubah yang cerdas dan juga memiliki sihir yang kuat. Meski begitu, *kitsune* atau siluman rubah ini diceritakan memiliki berbagai sikap. (Meyyer, 2015, 188)

3. Anime

Anime merupakan singkatan yang digunakan oleh masyarakat Jepang untuk menyebut seluruh bentuk animasi di dunia. Dengan seiring berjalannya waktu, perkembangan anime menjadi bahasa umum yang digunakan warga dunia untuk seluruh karya animasi buatan Jepang. Menurut John Allen (2015, 5), anime merupakan animasi yang di buat di Jepang, baik yang digambar tangan secara tradisional atau berupa *computer generated*. Oleh karena itu, tidak sedikit orang yang menjadikan kata anime sebagai pembeda antara animasi buatan Jepang, dan animasi buatan dari luar Jepang.

4. Mitos

Menurut Barthes (2004, 151) mitos bukanlah sembarang tipe, bahasa membutuhkan isyarat khusus agar bisa menjadi mitos, mitos merupakan sistem komunikasi, bahwa dia adalah sebuah pesan, dan akan berpandang bahwa mitos tidak bisa menjadi sebuah objek, konsep, atau ide. Mitos

adalah cara penandaan (*signification*) mendeskripsikannya sebagai sebuah bentuk, memberi batasan historis, syarat penggunaannya dan mengembalikan syarat kepadanya.

Dalam mitos kita mendapati pola dimensi yaitu : penanda, petanda dan tanda. Namun mitos adalah suatu system khusus, karena dia terbentuk dari serangkaian semiologis yang telah ada sebelumnya : mitos adalah *system semiologis tingkat kedua*.

E. Sistematika Penulisan

Penulisan ini terdiri dari lima bab yang masing-masing memiliki kaitan antara satu dengan yang lainnya.

Bab I adalah pendahuluan yang berisi tentang Latar Belakang di tulisnya penelitian ini serta alasan mengapa sumber data diambil dari anime, kemudian penjabaran Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Batas/Fokus Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Definisi Oprasional, dan Sistematika penulisan yang menjadi dasar penulisan dalam penelitian selanjutnya. Bab II berisi Landasan teoretis yang digunakan untuk menganalisa data dalam penelitian ini. Bab III berisi Metodologi penelitian, yaitu metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. Bab IV berisi Analisa Data, Dalam bab ini akan dijelaskan penanda dan petanda pada *kitsune* dalam Anime menggunakan teori semiotika Roland Barthes, dan kemudian menjelaskan mitos *kitsune*. Bab V yang berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan ringkasan dari

keseluruhan hasil penelitian yang dibahas oleh peneliti, kemudian ditutup dengan saran yang diberikan oleh peneliti.

