

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Jepang adalah negara maju yang mengalami perubahan dalam waktu cepat dan dikenal kaya akan budayanya yang kental. Meskipun negaranya sudah memasuki era modern, masyarakat di sana sangat menjaga kelestarian budayanya. Hal yang mengagumkan dari Jepang salah satunya terlihat dari kebudayaannya baik yang tradisional maupun modern. Salah satu tradisinya adalah cerita rakyat Jepang yang menjadi sebuah legenda. Cerita rakyat Jepang adalah folklor lisan yang terlahir dan beredar di kalangan rakyat Jepang. Berdasarkan buku The Yanagita Kunio Guide to the Japanese Folk Tale (1985) konsep pembagian cerita rakyat menjadi *mukashi-banashi* (昔話) berarti cerita zaman dahulu, *densetsu* (伝説) yang berarti legenda, dan *seken-banashi* (世間話) yang berarti cerita masyarakat. Dalam kebudayaan tradisional, Jepang memiliki jumlah cerita rakyat yang banyak, dan diteruskan secara turun-temurun Bahkan beberapa orang Jepang masih mempercayai bahwa legenda ini nyata akan keberadaannya. Cerita rakyat Jepang memiliki perspektif yang berbeda-beda di tiap daerah maupun tiap pulau-pulau di Jepang.

Orang-orang Jepang pada zaman dulu ramai menyebarkan maupun menangkap cerita hantu ataupun fenomena aneh di Jepang yang disebarkan dari mulut ke mulut. Dalam sebagian besar cerita rakyat Jepang, terdapat hal yang berbau mistis, atau hal yang tidak dapat dijelaskan dengan ilmiah. *Youkai* (妖怪), yaitu nama yang diberikan kepada makhluk mistis yang ada pada legenda serta cerita rakyat Jepang. Menurut Hiroko Yoda dan Matt Alt (2012 : 7) *youkai* ialah hal-hal yang dapat ditemukan pada malam hari di Jepang, mereka adalah sosok di balik fenomena yang tidak dapat dijelaskan, karakter yang berada di belakang perbuatan aneh yang sering kali kita hadapi. Berdasarkan cerita rakyat lokal, *youkai* sangat terkenal dengan fenomena spiritual di Jepang pada masa lalu.

Menurut Michael Dylan Foster (2015: 34) orang Jepang sudah menganggap *youkai* ada sejak Periode Heian (794 – 1185) atau Kamakura (1185 – 1333), atau bahkan para pedagang kota dari Periode Edo (1600 – 1868). Adapun *youkai* memiliki sifat yang baik, dan ada pula *youkai* yang jahat. Mereka ada yang menyembah *youkai* yang suka membantu manusia, dan ada pula yang takut akan *youkai* jahat yang suka mengganggu manusia. Namun, sifat *youkai* di dalam cerita rakyat Jepang terdapat perbedaan di tiap daerah di Jepang. Seperti sebagai contoh sifat *youkai* di salah satu daerah dikenal akan kekejamannya terhadap manusia, tetapi di daerah lain masyarakat lokal justru menyembah karena *youkai* yang dipercayai melindungi manusia.

Seiring berjalannya waktu, Jepang memasuki zaman modern di mana Jepang terkenal akan budaya populernya hingga ke seluruh dunia. Kepercayaan masyarakat mulai pudar terhadap makhluk mitologis lokal dan hanya menganggapnya sebagai mitos belaka. Meskipun demikian, makhluk supernatural seperti *youkai* dan hal berbau mistis lainnya masih menjadi topik hiburan yang masih banyak digemari banyak orang hingga saat ini. Pergeseran makna *youkai* dari sosok yang murni menakutkan menjadi lebih kompleks terjadi melalui media populer ini. Pada zaman modern saat ini, sudah banyak perusahaan yang menggunakan karakter bergaya *anime* untuk menarik perhatian. Dengan cara modern seperti ini, menggabungkan sebuah legenda kuno dan memasukkan sedikit unsur fiksi pada suatu karya, karakter *youkai* sering kali diberi latar belakang, motivasi, dan bahkan sisi humanis yang membuat mereka tidak lagi sepenuhnya jahat. Secara tidak langsung dapat menarik perhatian orang luar Jepang untuk memperkenalkan budaya lokal zaman dahulu baik dalam wujud komik, animasi, lagu, *game*, dan beragam karya lainnya.

Dari berbagai komunitas media di Jepang, ada sebuah seri *game* yang hingga saat ini masih banyak peminatnya di Jepang. Nama seri dari permainan tersebut adalah *Touhou Project* (東方プロジェクト), ialah judul dari sebuah seri permainan *doujin* (同人) yang menggunakan konsep makhluk supernatural di Jepang untuk cerita, dan tokoh karakternya. Permainan *doujin* atau dalam bahasa Inggris dapat disebut dengan *game indie* merujuk pada *game* yang dikembangkan secara independen oleh *developer* yang biasanya masih memiliki tim kecil. *Touhou Project* memikat banyak peminat

dengan karakter-karakter yang menarik, dan musik latar luar biasa yang dibuat oleh ZUN, satu-satunya anggota dalam lingkaran Shanghai Alice Genkakudan (上海アリス幻楽団). *Touhou Project* terkenal akan jenis permainannya yang klasik tembak-menembak vertikal yang biasa disebut *danmaku* (弹幕). *Danmaku* dianggap klasik karena berakar pada permainan *shoot 'em up* arkade dari tahun 1980-an dan 1990-an, namun dikembangkan menjadi subgenre unik di mana musuh menembakkan peluru dalam pola yang sangat padat hingga memenuhi layar.

ZUN menginformasikan di akun pribadinya saat ia ingin merilis permainan hasil tangannya sendiri secara resmi melalui acara *Comiket*, yaitu acara penjualan dan pameran produk *doujin* yang diadakan 2 kali setahun di Jepang. Hingga saat skripsi ini ditulis seri permainan *Touhou Project* memiliki 18 buah permainan utama, dan 7 permainan *spin-off*. Selain terkenal dengan permainan *gamenya*, *Touhou Project* juga terdapat karya fisik lainnya seperti *manga*, *art book*, majalah, serta *CD* musik. ZUN sebagai *developer* dari seri *Touhou Project* mengizinkan *fans* menggunakan aset dari *Touhou Project* pada kegiatan *fanwork* baik dalam bentuk *manga*, *game*, musik aransemen, hingga barang pernak-pernik yang dapat ditemukan pada acara konvensi *doujin*.

Dalam seri *Touhou Project* memiliki cerita berlatar pada dunia yang bernama *Gensokyo* (幻想郷) yang secara mentah memiliki arti 'tanah fantasi'. Dunia di *Touhou Project* bernama *Gensokyo* sebagai latar inti untuk cerita di setiap seri *Touhou Project*, termasuk dalam *game* yang akan diteliti. *Gensokyo* mengambil dari unsur cerita rakyat Jepang dengan tambahan bumbu fiksi di dalamnya. Di *Gensokyo* awalnya adalah wilayah Jepang yang sunyi dan banyak ditempati makhluk supernatural yang biasa disebut *youkai* sejak lama. *Youkai* yang tinggal di *Gensokyo* membuat kekacauan daerah-daerah sekitar yang mengharuskan manusia yang kuat seperti *miko* (巫女) sang gadis kuil untuk mengalahkan *youkai-youkai* jahat di sana. Sang *miko* juga ditemani dengan teman-temannya yang memiliki tujuan sama dengannya yaitu untuk menyelesaikan insiden apa pun yang dilakukan oleh *youkai*. Seiring berjalannya waktu, media modern mulai melakukan reinterpretasi terhadap figur *oni*. Penggambaran mereka tidak lagi terbatas pada simbol kejahatan, tetapi telah berkembang menjadi

tokoh dengan motivasi, moralitas, dan sisi manusiawi yang dapat dipahami oleh audiens modern. Hal ini memperkuat hubungan masyarakat Jepang dengan makhluk mistis seperti *oni* hingga masa kini.

Keakraban masyarakat Jepang modern dengan sosok mitologis ini juga tercermin dalam budaya permainan anak-anak. Contohnya adalah *onigokko* (鬼ごっこ), yang secara harfiah berarti 'bermain menjadi *oni*'. Permainan kejar-kejaran tradisional ini, yang jejaknya dapat ditelusuri kembali hingga Periode Edo (Mori, 2011: 78), menunjukkan bagaimana konsep *oni* yang sudah dikenal oleh masyarakat Jepang sejak usia dini. Dalam permainan ini, *oni* berperan sebagai pengejar, yang menyimbolkan sifat *oni* sebagai sosok makhluk yang ditakuti namun tetap akrab di tengah masyarakat. Hal ini memperkuat hubungan masyarakat Jepang dengan makhluk mistis seperti *oni* hingga masa kini. Hingga sekarang di zaman modern ini, konsep *youkai* masih populer digunakan pada karya fiktif di Jepang sampai ke mancanegara. Penulis mencoba memainkan salah satu seri *Game Touhou Project* setelah permainannya diumumkan rilis secara global dalam bentuk digital. Hal ini juga termasuk alasan penulis berkeinginan untuk membahas representasi *youkai* lebih lanjut. Pada salah satu *Game Touhou* yang berjudul *Touhou Chiireiden ~ Subterranean Animism* terdapat tokoh karakter *youkai oni*. *Oni* dalam cerita rakyat Jepang mirip dengan makhluk seperti iblis atau *ogre* dalam budaya Barat. *Oni* biasanya digambarkan sebagai makhluk dengan kekuatan dan kekuasaan luar biasa, serta memiliki tanduk di kepalanya. Dalam cerita rakyat awal, *oni* dianggap makhluk yang baik, bertugas mengusir kejahatan dan menghukum yang jahat. Namun, seiring waktu *oni* mulai dipandang sebagai makhluk yang kejam dan jahat, yang hanya ingin menghancurkan.

Terdapat beberapa cerita rakyat Jepang mengenai *oni* dengan berbagai sudut pandang. Ada sebuah kisah di mana *oni* menyamar sebagai manusia untuk menyerang manusia lain, namun ada juga cerita di mana manusia yang berubah menjadi *oni* yang diakibatkan oleh rasa penuh kebencian, dengki, ataupun iri hati. Ada penampilan *Noh* yang mengisahkan wanita yang berubah menjadi *oni* karena rasa cemburu yang mendalam, rasa cemburu itu divisualisasikan dengan topeng *Hannya* (般若). Topeng

Hannya sangat menggambarkan *oni* yang sekarang dikenal oleh masyarakat luas di mana topeng ini membawakan ekspresi mengerikan dengan tanduk, gigi runcing, dan tatapan marah yang sangat menampakkan emosional yang kuat dari seorang yang berubah menjadi makhluk mengerikan.

Oni dalam seri *Touhou Project* sebagai *youkai* yang ceria dan gemar minum-minum, berpesta, serta bersaing dengan manusia dalam berbagai jenis tantangan, mulai dari pertarungan fisik hingga permainan minum. Jika seorang *oni* tertarik dengan seorang manusia, mereka akan mengajak manusia itu untuk menantang *oni* dalam jenis kompetisi apa pun yang diinginkan manusia tersebut. Jika manusia kalah, mereka akan diculik oleh *oni*. Karena manusia biasa tidak memiliki kemampuan yang setara dengan *oni*, mereka sering menggunakan cara-cara licik untuk mengalahkan *oni*. Merasa lelah terus-menerus ditipu dan kalah dengan cara tidak jujur, *oni* akhirnya berjanji untuk menjauhi manusia dan pergi ke tempat yang tidak dapat dijangkau oleh manusia. Terdapat kesamaan antara kisah mitologi dengan adaptasinya dalam fiksi, yaitu bagaimana *oni* diposisikan dalam kehidupan manusia. Namun, pergeseran makna yang signifikan terlihat jelas di mana *oni* tidak lagi semata-mata digambarkan sebagai sosok jahat dan menyeramkan. Dalam media modern seperti *Game Touhou Project*, mereka justru direpresentasikan dengan sifat-sifat yang lebih kompleks dan bahkan positif, seperti kejujuran, sportivitas, dan kekuatan yang terhormat. Transformasi representasi dari figur yang ditakuti menjadi karakter yang dapat dipahami inilah yang menjadi fokus utama penulis dengan judul *Analisis Representasi Youkai Oni pada Mitologi Jepang dalam Game Touhou Chiireiden Subterranean Animism*.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penulis ingin meneliti lebih dalam tentang bagaimana penggambaran karakter makhluk mistis Jepang dalam seri permainan *Touhou Project* ini terinspirasi dari beberapa artikel dan penelitian sebagai berikut:

1. Artikel yang ditulis oleh Anggara Ramadhani dan Endang Poerbowati, berjudul *Penggambaran Wujud dan Karakteristik Youkai Dalam Manga Touhou Suichouka ~ Lotus Eater karya Jun'ya Ota*. Pada artikel ini memfokuskan pada 4 *youkai*, yaitu *tengu*, *oni*, *tanuki*, dan *zashiki-warashi*.

Persamaan dari artikel dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas *youkai* yang terdapat dalam seri *Touhou Project*. Perbedaan artikel dengan penelitian ini adalah artikel tersebut menggunakan *manga* sebagai objek, sedangkan penelitian ini menggunakan salah satu *game* dari seri yang sama.

2. Artikel yang ditulis oleh Retno Dewi Ambarastuti, Mahasiswa Universitas Barawijaya yang berjudul *Penggambaran Youkai Dalam Kesusastraan Jepang Dari Periode Joudai hingga Modern*. Persamaan dari artikel dengan penelitian ini adalah membahas bagaimana penggambaran *youkai* yang terdapat dalam cerita rakyat. Perbedaannya adalah isi artikel membahas bagaimana *youkai* berevolusi dalam berbagai karya sastra Jepang, sedangkan pada penelitian ini membahas *youkai* yang berfokus pada *oni* dalam konteks *game* dengan bumbu fiksi.
3. Skripsi yang ditulis oleh Raisa Insyirah, Mahasiswa Universitas Airlangga pada tahun 2016 yang berjudul *Analisis Perbandingan Penggambaran Wujud dan Sifat antara Youkai dalam Folklor Jepang dengan Youkai dalam Anime*. Persamaan penelitian Raisa dengan penelitian penulis adalah meneliti wujud dan sifat *youkai* seperti yang sering muncul dalam salah satu budaya populer Jepang. Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan perbandingan dengan penggambaran *youkai* asli dengan yang muncul dalam sebagian besar *anime*, sedangkan penelitian penulis membandingkan *youkai* dalam cerita rakyat Jepang dengan salah satu gambaran *youkai* dari seri *game*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diuraikan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut

1. Terjadi pergeseran makna dan peran *oni* antara dalam cerita rakyat dan dalam media modern
2. Perubahan sifat *oni* yang dikenal oleh manusia dulu dengan sekarang.
3. Perbedaan penggambaran karakter *oni* dalam cerita rakyat tradisional dan media modern

4. Faktor budaya populer mendorong transformasi gambaran *oni* dalam mitologi dan budaya modern
5. Proses adaptasi dan reinterpretasi *youkai oni* dari mitologi tradisional ke dalam media *game* modern memengaruhi persepsi audiens masa kini terhadap warisan budaya Jepang

1.4 Pembatasan Masalah

Supaya tujuan penelitian ini mengarah dengan tepat, penulis membatasi penelitian ini hanya berfokus pada *youkai* yang terdapat dalam *Touhou Chiireiden Subterranean Animism*.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas dapat diuraikan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana representasi visual *youkai oni* dalam *Touhou Chiireiden Subterranean Animism*?
2. Bagaimana peran *youkai oni* dalam *Touhou Chiireiden Subterranean Animism*?
3. Bagaimana persamaan serta perbedaan *youkai oni* dalam *Touhou Chiireiden Subterranean Animism* dengan *youkai* yang terdapat pada mitologi Jepang secara keseluruhan?

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui representasi visual *youkai oni* dalam *Touhou Chiireiden Subterranean Animism*
2. Menguraikan peran *youkai oni* dalam *Touhou Chiireiden Subterranean Animism*

- 3 Untuk menganalisis persamaan serta perbedaan *youkai* dalam *Touhou Chiireiden Subterranean Animism* dengan *youkai* yang terdapat pada mitologi Jepang secara keseluruhan

1.7 Landasan Teori

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diperlukan beberapa teori pendekatan yang sesuai dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. *Youkai*

Michael Dylan Foster (2015:5) menyatakan pengertian *youkai* seperti berikut:

For now, let us just say that a yokai is a weird or mysterious creature, a monster or fantastic being, a spirit or a sprite.

Untuk saat ini, mari kita katakan saja bahwa *youkai* adalah makhluk aneh atau misterius, monster atau makhluk fantastis, roh atau peri.

Situs thegate12.com menyatakan:

妖怪は、人間の理解を超える奇怪で異常な現象や、それらを起こす不思議な力を持つ非日常的・非科学的な存在のこと。「妖（あやかし）」「物の怪（もののけ）」などとも呼ばれています。主に人間以外の動物や物から変化したもので、特定の場所から出現し、誰でも見境いなく脅かすとされています。古代では、自然物にはすべて精霊が宿っていると信じられてきました。人の力の及ばない自然災害などは、人間を超越した存在のせいにする事で説明されてきたと考えられています。

Pernyataan di atas memiliki arti bahwa *youkai* adalah makhluk yang tidak biasa dan tidak ilmiah dengan fenomena aneh dan tidak normal di luar akal sehat manusia dan kekuatan misterius yang memicunya. Mereka juga disebut '*ayakashi*' atau '*mononoke*'. Mereka umumnya menjelma dari hewan atau benda non-manusia, muncul dari tempat tertentu dan dikatakan mengancam siapa pun tanpa pandang bulu.

Berdasarkan definisi di atas dapat dipahami bahwa *youkai* adalah makhluk halus supranatural berupa roh yang juga dapat menjelma menjadi barang sehari-hari manusia.

2. Mitologi

Menurut William (1993: 75), mitologi ialah sebuah bentuk cerita tentang peristiwa semi historis yang menerangkan tentang kehidupan manusia yang kebanyakannya tidak masuk akal. Ada pula kutipan dari buku yang ditulis oleh Joseph Campbell (1949: xxiii), menyatakan mitos sebagai berikut:

Myth is the secret opening through which the inexhaustible energies of the cosmos pour into human cultural manifestation.

Mitos adalah perwujudan dari peristiwa misterius yang terus-menerus diberikan alam semesta ke dalam kebudayaan manusia

Lalu menurut Harsojo (1988: 3), mitos adalah sistem kepercayaan dari suatu kelompok manusia yang berdiri atas sebuah landasan yang menjelaskan cerita-cerita yang suci yang berhubungan dengan masa lalu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa mitologi ialah sebuah ilmu yang mempelajari tentang mitos. Mitos merupakan sebuah kepercayaan manusia akan cerita berlatar masa lampau yang mengisahkan peristiwa yang tidak masuk akal.

3. Video Game

Menurut Arif Wibisono (2017: 393) *game* merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan kepada masyarakat umum dalam bentuk permainan yang dapat menghibur. Selain sebagai media hiburan, *game* juga dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang. Menurut Anggra (Zulfadli Fahrul Rozi, 2010: 6), *game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *video game* adalah sebuah suatu hal yang dapat dimainkan sebagai hiburan dengan aturan tertentu hingga ada pemenang dan yang kalah.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengobservasi karakter *youkai oni* dalam *Game Touhou Chiireiden ~ Subterranean Animism*, serta membandingkannya dengan konsep *oni* dalam mitologi Jepang. Penelitian difokuskan pada analisis karakter Hoshiguma Yuugi, seorang *youkai oni* dalam *game* tersebut. Peneliti menganalisis aspek visual, naratif, simbolik, serta nilai budaya yang melekat pada karakter Yuugi, serta membandingkannya dengan berbagai representasi *oni* dalam cerita rakyat Jepang, seperti Shuten Doji, Hashihime, dan Yamauba.

Selain dengan menyimak percakapan dialog dalam *game*, peneliti juga mencari perbedaan dari *youkai* asli melalui berbagai sumber bacaan serta artikel, kemudian menceritakannya kembali dalam bentuk tulisan. Pengolahan data dilakukan dengan mengumpulkan sumber data dari *youkai* asli dalam budaya Jepang yang juga muncul pada *Game Touhou Chiireiden Subterranean Animism* melalui observasi permainan yang dilakukan selama kurun waktu satu bulan. Buku yang akan digunakan sebagai referensi mengenai dunia *gensokyo* salah satunya adalah buku resmi seri *Touhou Project* yang berjudul *Perfect Memento in Strict Sense* yang ditulis oleh ZUN.

1.9 Manfaat Penelitian

Penulis berharap pembaca dan peneliti selanjutnya mendapatkan manfaat seperti berikut:

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya, khususnya dalam analisis representasi mitologi dalam

media populer. Penelitian ini dapat memperkaya pemahaman tentang proses adaptasi, reinterpretasi, dan transformasi figur mitologis seperti *youkai oni* dalam konteks media modern. Penelitian ini dapat menjadi referensi akademis bagi kajian sastra dan budaya Jepang, terutama yang berfokus pada dinamika antara tradisi dan modernitas dalam produk budaya kontemporer.

2. Manfaat Praktis

Pembaca dapat memperoleh pemahaman lebih dalam tentang bagaimana budaya dan mitologi Jepang tercermin dalam karya fiksi seperti *Touhou Project*. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman tentang latar belakang budaya di balik cerita-cerita dalam berbagai seri fiktif dengan tema serupa.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Bab I : merupakan pendahuluan, yang terdiri dari latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat teoretis dan manfaat praktis, serta sistematika penyusunan skripsi.

Bab II : merupakan gambaran umum tentang objek penelitian, mencakup pembahasan mengenai *youkai* pada dunia *Touhou Project*.

Bab III : merupakan analisis representasi karakter *youkai oni* yang muncul dalam seri *Game Touhou Chiireiden ~ Subterranean Animism*.

Bab IV : merupakan kesimpulan dari keseluruhan analisis hasil penelitian.