

Perbandingan Penggambaran Karakteristik *Youkai* Dalam Mitos Menurut Kepercayaan Masyarakat Jepang Dan *Anime Gugure! Kokkuri-San*

Nayunda Olivia^a, Novi Andari^b

a) Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

b) Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

Corresponding Author:

a) nayundaolivia@gmail.com

b) noviandari@untag-sby.ac.id

Abstrak: *Youkai* pada umumnya digambarkan sebagai makhluk yang memiliki bentuk aneh, dapat berubah bentuk, serta dapat muncul dan menghilang secara tiba-tiba. *Youkai* dalam mitos dan *anime* memiliki penggambaran yang berbeda, antara lain wujud dan karakteristik merupakan hal yang sering digambarkan secara berbeda. Tujuan dari penelitian adalah membandingkan penggambaran karakteristik *youkai* antara mitos menurut masyarakat Jepang dan *anime Gugure! Kokkuri-san*. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan mitopoik, sedangkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Kajian penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kajian penelitian *youkai* menurut Michael Foster, Matthew Meyer, Yoda dan Matt Alt. Data penelitian yang dihasilkan sebanyak 10 data yang terdiri dari 5 jenis *youkai* yakni *kitsune*, *inugami*, *tanuki*, *bakeneko*, dan *tengu* dan 2 kategori, yakni wujud dan karakteristik. Secara keseluruhan, *youkai* dalam mitos digambarkan memiliki karakteristik sebagai penipu yang mengerikan dan dapat membahayakan manusia, sementara karakteristik *youkai* dalam mitos digambarkan sebagai makhluk yang ceria, konyol, dan ramah pada manusia.

Kata kunci : *youkai*, karakteristik, mitos, *anime*.

Abstract: *Youkai* are generally described as creatures that have strange shapes, can change shape, and can appear and disappear suddenly. *Youkai* in myths and *anime* have different depictions, including form and characteristics, which are often depicted differently. The purpose of the study is to compare the depiction of *youkai* characteristics between myths according to Japanese society and the *anime Gugure! Kokkuri-san*. The research approach used is the mythopoetic approach, while the research method used in this research is the descriptive analysis method. The research studies used in this study are *youkai* research studies according to Michael Foster, Matthew Meyer, Yoda and Matt Alt. The research data generated were 10 data consisting of 5 types of *youkai* namely *kitsune*, *inugami*, *tanuki*, *bakeneko*, and *tengu* and 2 categories, namely form and characteristics. Overall, *youkai* in myths are described as having characteristics as terrible tricksters and can harm humans, while the characteristics of *youkai* in myths are described as cheerful, silly, and friendly to humans.

Keywords: *youkai*, characteristics, myths, *anime*.

1. PENDAHULUAN

Mitos merupakan bagian dari masyarakat yang hidup di tengah-tengah masyarakat dan keberadaannya mewarnai perjalanan hidup manusia. Mitos berawal dari bahasa Yunani yaitu *muthos* yang bermakna sebagai cerita atau sesuatu yang dikatakan oleh seseorang (Wadiji, 2011). Mitos merupakan kumpulan cerita tradisional yang biasanya diceritakan secara generasi ke generasi disuatu bangsa atau rumpun bangsa. Dalam bahasa Jepang mitos disebut sebagai *shinwa* (神話), yaitu cerita yang diwariskan

sebagai cerita suci yang digunakan sebagai penutur pada masa lampau ketika dunia mengalami masa yang kacau, ketika dunia tidak memiliki tatanan atau aturan hidup, dengan adanya manusia maka mitos digunakan sebagai salah satu penutur hidup (Kotobank.jp, 2022)

Youkai di Jepang termasuk dalam cerita rakyat yang belum dapat dibuktikan kebenarannya. *Youkai* muncul di Jepang sejak kesusasteraan berkembang pada zaman *Joudai* (Ambarastuti, 2018). Penggambaran *youkai* dimulai berdasarkan ritual keagamaan yang kemudian melahirkan *shinwa* (mitos Jepang). *Shinwa* paling banyak dituliskan dalam *kojiki*, legenda, cerita rakyat, dan sejarah Jepang. Beberapa karakter *youkai* digambarkan berbahaya, tetapi banyak juga yang bersifat jahil.

Perkembangan kesusasteraan Jepang membuat penggambaran karakter *youkai* berbeda dibandingkan mitos yang beredar di masyarakat sejak zaman dulu. Hal ini tampak pada karya-karya sastra di Jepang seperti *manga* dan *anime*. Hal ini karena tokoh dalam film harus mempunyai daya tarik tersendiri terhadap penonton. Keunikan mengenai sifat-sifat dan ciri-ciri membedakan dengan orang-orang biasa. Karakterisasi dalam film dapat dilihat dari segi penggunaan nama tokoh, penampilan tokoh, dialog, dan tindakan tokoh. Karakter tokoh-tokoh pada film dapat dikatakan sebagai penggerak cerita. Sifat dan gaya penampilan tokoh dapat dibentuk sesuai tema yang disajikan dalam sebuah cerita film (Wulandari, 2020)

Secara umum, *anime* dapat dikenali dari penggambaran tokoh yang berlebihan, misalnya mata besar, badan langsing, kaki jenjang, dan gaya rambut yang beragam serta berwarna-warni (Ambarastuti, 2018). Maka dari itu dalam *anime* kerap kali ditemukan karakter *youkai* yang penggambarannya hampir tidak dapat dikenali bahwa karakter tersebut merupakan karakter yang digambar berdasarkan *youkai*. Sementara dalam *anime*, *youkai* tidak digambarkan sebagai karakter yang menghantui kehidupan manusia dan memiliki bentuk yang aneh, namun digambarkan lebih lucu, sesuai dengan ciri *anime*. Bahkan, terdapat pula *anime* yang menggambarkan *youkai* sebagai karakter yang baik dan suka membantu manusia.

Gugure! Kokkuri-san (繰繰れ！コックリさん) merupakan salah satu contoh *anime* yang menyisipkan *youkai* sebagai tokohnya. Terdapat lima (5) tokoh yang karakternya digambarkan berdasarkan *youkai* contohnya adalah Kokkuri. Ia merupakan tokoh yang digambarkan berdasarkan *kitsune*. Dalam *anime* Kokkuri-san memiliki sifat yang ceria dan seringkali merasa tersinggung apabila seseorang membahas umurnya, terkadang muncul sifat keibuan ketika ia mengkhawatirkan Kohina (karakter utama) akan kesehatannya. Dan ia merupakan seorang yang sangat setia akan Kohina sehingga ia menghantui Kohina dengan tujuan melindunginya. Penggambaran *kitsune* yang diangkat dalam *anime* memang sangat berbeda jika dibandingkan dengan penggambarannya dalam mitos, diceritakan dalam mitos bahwa *kitsune* merupakan makhluk yang licik.

Penelitian tentang penggambaran *youkai* telah banyak dilakukan sebelumnya. Penelitian ini juga menggunakan beberapa landasan penelitian terdahulu yang berasal dari penelitian berupa skripsi dan jurnal yakni,

“Imaji *Youkai* Dalam Novel *Shabake* Karya Hatakenaka Megumi” oleh Rima Nurul Lathifah. Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia, Depok. Tahun 2009. Penelitian ini mengkaji ungkapan imaji atau pencitraan *youkai* pada novel *Shabake* karya Hatakenaka Megumi mengenai imaji *youkai* yang memperlihatkan pengaruh kepercayaan masyarakat pada suatu zaman.

Berikut adalah kesimpulan mengenai perbedaan dan persamaan pada penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan saat ini yakni,

- a) Persamaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang saat ini adalah peneliti menggunakan penggambaran *youkai* dalam mitos yang terdapat pada suatu karya sastra sebagai objek penelitian. *Youkai* sebagai objek penelitian memiliki persamaan karakteristik yang lebih manusiawi seperti memiliki loyalitas (kesetiaan), dan memiliki kehidupan selayaknya manusia.
 - b) Perbedaan yang ditemukan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan pada saat ini adalah dalam penelitian terdahulu, peneliti menganalisis penggambaran *youkai* karakter yang mencerminkan manusia pada novel *Shabake* sebagai bukti eksistensi cerita fiktif Jepang yang berkembang. Sementara perbedaan pada penelitian yang dilakukan pada saat ini adalah peneliti menggunakan karakteristik *youkai* dalam mitos sebagai perbandingan penggambaran karakter pada anime *Gugure! Kokkuri-san* yang merupakan dasar penggambaran dalam suatu anime.
- 2) “Perbandingan Penggambaran Wujud dan Sifat *Kappa* Dalam Folklor Dan Anime Jepang” Oleh Raisa Insyirah dan Putri Elsy. Program Studi Sastra Jepang, Universitas Airlangga, Surabaya. Tahun 2018. Penggambaran sifat *kappa* dalam anime mengalami perubahan dibandingkan dengan wujud dan sifat *youkai* dalam folklor. Tidak seperti gambaran sifat *kappa* dalam folklor yang cenderung bersifat negatif dalam interaksinya dengan manusia, *kappa* dalam anime bersifat lebih bersahabat, baik itu dalam interaksinya dengan manusia maupun dengan sesama *youkai*. Sehingga perubahan ini memunculkan karakter *youkai* yang dulunya dianggap menyeramkan memiliki penggambaran baru dalam suatu bentuk animasi yang dapat diterima dan dinikmati oleh semua kalangan dari berbagai usia menjadi bentuk pengenalan kembali serta pelestarian tradisi dan kepercayaan lama (Insyirah & Elsy, 2018)

Berikut adalah kesimpulan mengenai persamaan dan perbedaan pada penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan saat ini,

- a) Persamaan yang ditemukan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang saat ini dilakukan adalah peneliti menggunakan penggambaran wujud dan sifat *youkai* sebagai perbandingan antara penggambaran *youkai* antara folklor dan *anime*.
- b) Perbedaan yang ditemukan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang saat ini dilakukan yakni, dalam penelitian terdahulu peneliti menggunakan *youkai kappa* sebagai objek penelitian yang bersumber pada 5 macam *anime* yang terdapat karakter *kappa* kelima *anime* tersebut adalah *Gege no Kitarou* (1996), *Natsume Yuujinchou* (2008), *Hanna Kappa* (2010), *Nurarihyon no Mago* (2010), dan *Youkai Watch* (2010), yang dianalisis menggunakan metode penelitian. Sementara pada penelitian yang saat ini dilakukan peneliti menggunakan 5 macam *youkai* sebagai objek penelitian yakni *kitsune*, *inugami*, *tanuki*, *nekomata*, dan *tengu* yang bersumber pada mitos dan *anime Gugure! Kokkuri-san*.

Penelitian ini dilakukan guna mengkaji perbandingan penggambaran karakteristik *youkai* antara *anime* dan mitos menurut kepercayaan orang Jepang. Penelitian ini dilakukan guna memberikan kontribusi ilmu pengetahuan mengenai kesusastraan Jepang khususnya dalam mitos mengenai *youkai* kepada masyarakat umum dan mahasiswa sastra Jepang, sehingga *youkai* dapat dikenal sebagai makhluk mitos dan bukan hanya sebagai karakter dalam *anime*.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Batasan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah perbandingan penggambaran karakteristik *youkai* dalam *anime Gugure! Kokkuri-san*. Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan guna mengumpulkan data penelitian yakni, 1) Menganalisis penggambaran *youkai* dalam buku kumpulan mitos menurut masyarakat dan jurnal, 2) Menganalisis penggambaran karakteristik *youkai* dalam *anime Gugure! Kokkuri-San*, 3) Mengumpulkan kedua hasil analisis sebelumnya dan kemudian dibandingkan antara perbedaan dan persamaan penggambaran karakteristik *youkai* dalam mitos dan *anime Gugure! Kokkuri-san*, 4) Menyusun hasil perbandingan kedalam bentuk tabel dan deskripsi. Kemudian dilakukan langkah-langkah analisis data sebagai berikut, 1) Menganalisis perbandingan penggambaran karakteristik pada data verbal tertulis (buku dan jurnal) dan data verbal lisan (*anime*), 2) Menjabarkan hasil analisis perbedaan dan persamaan karakteristik *youkai* dalam bentuk tabel dan deskripsi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini telah diidentifikasi terdapat sebanyak 5 jenis karakter yang karakteristiknya digambarkan berdasarkan pada penggambaran *youkai* pada mitos yakni *kitsune*, *inugami*, *tanuki*, *nekomata*/*bakeneko*, dan *tengu*. Berikut adalah penjabaran hasil perbandingan karakteristik *youkai*,

1. Karakteristik *Kitsune* (狐) Dalam Mitos dan *Anime Gugure! Kokkuri-san*

Karakteristik *kitsune* dimaknai sebagai penipu yang menawan dan licik yang memancarkan aura, bahaya, dan kebencian dikagumi, disembah, dan ditakuti (Foster, 2015). Berbeda dengan pernyataan Foster diatas, (Meyer, 2015) menyatakan bahwa sebagian besar cerita dari *kitsune* ialah mengenai rubah yang menghukum pendeta jahat, pedagang serakah dan pemabuk yang sombong. Mereka mengganggu mangsa mereka dengan menciptakan suara dan penampakan hantu, mencuri atau mempermalukan mereka di depan umum. Terkadang gangguan mental tertentu juga dikaitkan dengan *kitsune* atau dapat dikenal sebagai *kitsunetsuki*. Cahaya aneh di langit dikatakan sebabkan oleh sihir mereka, cahaya tersebut sering dikenal sebagai *kitsunebi* atau api rubah.

Sementara dalam *anime*, *kitsune* digambarkan memiliki karakteristik yang jauh berbeda dengan penggambarannya dalam mitos, yakni *kitsune* digambarkan sebagai seorang yang memiliki karakteristik narsistik, posesif dan keibuan. *Kitsune* pada *anime* memiliki kehidupan selayaknya manusia dan memiliki nama manusia, ia lebih sering dipanggil sebagai Kokkuri-san

1) Keibuan

こひな： カップメンは人形の州燃料なので

コックリさん： 許せねー 育ち盛りこんな食事じゃあー ダメだ！

コックリさん： 一日三食 50 品目！ 俺が作ってやる！ おまえは、然りした大人が側にいてやるべきだ！

(*Gugure! Kokkuri-san* 2014, Episode 1, Menit 05:05 - 05:21)

Kohina : Ramen cup adalah sumber kekuatan dari boneka.

Kokkuri-san : Tidak bisa dimaafkan. Seorang gadis yang sedang dalam masa pertumbuhan tidak boleh makan sampah ini!.

Kokkuri-san : Akan ku buat makan, tiga kali sehari dengan 50 bahan makanan yang berbeda!

Ibu adalah seorang yang mempunyai peran mendidik, mengasuh atau merawat dan memberikan kasih sayang, dan diharapkan dapat ditiru oleh anaknya (Werdiningsih & Astarani, 2012). Sifat keibuan Kokkuri-san ia ditunjukkan pada episode ke-1, dalam pertemuan pertama Kokkuri-san dengan Kohina. Kokkuri-san langsung mengungkapkan kekhawatirannya pada kesehatan dan keadaan karakter utama, atau ketika karakter utama tidak memperdulikan kesehatannya. Dalam analisis karakteristik keibuan Kokkuri-san,

karakter keibuan ditujukan dengan perilaku Kokkuri-san yang selalu mengkhawatirkan kondisi kesehatan Kohina dengan cara merawat dan mengasuh Kohina selayaknya orang tua, khususnya seorang ibu.

2) Posesif

コックリさん： 保護者が子供が可哀想な目に遭っていないか見守る義務があるのだ。そして、意中の男子なんぞいたら顔を眼病おかないとなあー。やましい気持ちなど一切ない。

(*Gugure! Kokkuri-san* 2014. Episode 4. Menit 14:34 - 14:47)

Kokkuri-san : Seorang wali memiliki tanggung jawab untuk memastikan anaknya tidak terluka. Dan jika ada anak laki-laki yang dia sukai, maka aku perlu mengawasi wajahnya. Aku tidak memiliki perasaan bersalah sama sekali.

Possesive instinct (insting memiliki) dalam psikoanalisis adalah dorongan untuk mendapatkan kekuasaan, desakan keinginan untuk mendominasi objek yang dicintainya. Reaksi yang didapat akibat dari karakteristik posesif pada Kokkuri-san adalah rasa cemburu yang tidak rasional (Chaplin J.P, 2006). Menurut (Surbakti, 2009), perasaan cemburu muncul dikarenakan adanya rasa ingin memiliki sendiri pasangannya dan perasaan terancam karena kehadiran orang lain dalam hubungannya. Saat mengalami rasa cemburu biasanya sistem rasionalnya tidak bekerja sebagaimana mestinya. Hasil analisis mengenai karakter posesif Kokkuri-san adalah dengan digambarkannya rasa memiliki layak orang tua posesif terhadap Kohina, yakni ketika ia mengkhawatirkan kehidupan bersosialisasi Kohina, baik di lingkungan antar tetangga maupun kehidupan di sekolah.

3) Narsistik

コックリさん： 俺は市松 こひなに取りついた、びっけな物の怪、コックリさん。

(*Gugure! Kokkuri-san* 2014. Episode 2. Menit 00:13-00:17)

Kokkuri-san : Aku adalah Kokkuri-san, siluman tampan yang menghantui Ichimatsu Kohina.

Narsistik merupakan gambaran orang yang mencintai dirinya sendiri. Dalam batas-batas tertentu, kecintaan pada diri sendiri dapat dianggap normal, namun bila dilakukan secara berlebihan dan bersifat mengganggu orang lain ataupun diri sendiri maka hal tersebut dianggap sebagai penyimpangan atau gangguan kepribadian (Kristanto, 2012). Kokkuri-san digambarkan memiliki sifat narsistik, karena ia memiliki percaya diri berlebih akan ketampanan, kecantikan, dan bentuk fisiknya. Baik dalam wujud laki-laki maupun wujud perempuan. Hasil analisis yang didapat pada karakteristik narsistik yang dimiliki Kokkuri-san adalah

Kokkuri-san memiliki kepercayaan diri yang berlebih sehingga hal tersebut menjadikannya seorang narsistik, contohnya ketika ia mulai memuji dirinya sendiri seraca terang-terangan pada episode 2.

Dalam proses analisis juga ditemukan hasil persamaan karakteristik *kitsune* dalam mitos dan *anime Gugure! Kokkuri-san*, yakni karakteristik tersebut digambarkan sangat berbeda contohnya *kitsune* dalam mitos menggunakan wujud perempuannya untuk menipu laki-laki hingga mengajak laki-laki tersebut menikah, sebaliknya wujud *kitsune* dalam *anime* tidak digunakan untuk menipu laki-laki, justru ia takut apabila terdapat laki-laki yang tertarik dengannya dalam wujud perempuan.

2. Karakteristik *Inugami* (犬神) Dalam Mitos dan *Anime Gugure! Kokkuri-san*

Inugami diperlakukan seperti anggota keluarga oleh keluarga *inugami mochi*, dan sebagian besar waktu akan segera berlari keluar untuk melakukan perintah tuannya setiap kali tuannya menginginkan sesuatu. *Inugami* juga melayani tuannya dengan setia, melakukan tugas-tugas selayaknya anjing yang setia. Mereka setia kepada satu orang atau satu keluarga saja, meskipun mereka mendapat perlakuan kasar, mereka tetap setia kepada tuannya. Namun, seperti anjing pada umumnya, terkadang *inugami* yang kesal besar kemungkinan akan mengkhianati tuannya yang bersifat terlalu kasar atau mendominasi, dengan kejam menggigitnya sampai mati (Meyer, 2015).

Sementara itu, karakteristik *inugami* dalam *anime* terdapat beberapa penggambaran karakteristik yang jauh berbeda dengan penggambaran karakteristiknya dalam mitos, contohnya seperti yang dijelaskan oleh Kokkuri-san bahwa *Inugami* merupakan siluman anjing yang dikorbankan untuk sebuah kutukan berbahaya. *Inugami* adalah siluman yang pada awalnya patuh kepada tuannya dan dapat memberikan segalanya, namun pada akhirnya apabila tuan dari *Inugami* tidak dapat mempertahankan *Inugami* maka *Inugami* dapat membawa malapetaka dan akan memakan tuannya sendiri. Berikut adalah hasil analisis terhadap perbandingan karakteristik *inugami* dalam mitos dan *anime* :

1) Berbahaya

Dalam KBBI arti kata berbahaya adalah sesuatu yang mungkin mendatangkan bahaya, atau terancam bahaya. Karakteristik berbahaya diidentifikasi sebagai salah satu karakter *inugami* karena pada dasarnya *inugami* merupakan *youkai* kutukan dan dapat mengancam tuannya sendiri, maka ia dianggap sebagai *youkai* yang berbahaya bagi siapa saja yang melakukan kontrak dengannya.

コックリさん： 犬神が、故実の一種で犬を呪詛の要として犠牲者使役する資料したものだ、犬神は呪詛とれ樂出してご主人主に家を栄えさせるか、多くの犬神崇神は力をマスター犬神を維持手傷に推定し転んでしまう。あいつは従順なふりをしてやがて宿主を食いつぶす獣だ。

(*Gugure! Kokkuri-san* 2014. Episode 2. Menit 12:25 - 12:46)

Kokkuri-san : *Inugami* adalah siluman anjing yang dikorbankan untuk memberikan kutukan pada seseorang. Sembari ia membawa kemakmuran pada tuannya melalui kutukan dan perampasan, kebanyakan tuan (dari) *Inugami* tidak dapat mempertahankan *Inugami* setelah kekuasaannya bertambah dan mereka akhirnya binasa. Ia (*Inugami*) berpura-pura patuh, namun pada akhirnya memakan tuannya.

2) Penguntit

Menguntit bukanlah gangguan mental melainkan suatu perilaku. Namun gangguan mental juga memiliki peran dalam tindakan menguntit, pengaruhnya sangat bervariasi tergantung pada sifat gejala yang dialami, situasi di mana gejala tersebut muncul, dan peran faktor pribadi serta faktor lingkungan (Mohandie dkk., 2006). *Inugami* pada dasarnya adalah *yukai* yang memiliki kesetiaan terhadap tuannya namun kesetiaan ini berubah menjadi kearah yang lebih negatif yakni *inugami* berubah menjadi *yukai* penguntit. Hasil analisis karakter penguntit pada karakter *inugami* ditujukan pada episode 2 yakni ketika *inugami* secara tiba-tiba mengetahui hal apa saja yang disukai Kohina.

コックリさん : こひなの名前や好物ことと一貴様ただの犬神じゃないな!?

犬神 : おや、分かりますか、そう、私はこひな様のストーカーでございます!!

(*Gugure! Kokkuri-san* 2014. Episode 2. Menit 13:42 - 13:53)

Kokkuri-san : Bagaimana kau bisa tahu nama dan makanan kesukaan Kohina? Kau pasti bukanlah *Inugami* biasa!

Inugami : Wah kau menyadarinya. Ya. Saya adalah stalker nona Kohina!

3) Obsesi

Dalam konteks hubungan, obsesi dapat diartikan sebagai pikiran atau bayangan mengenai “objek cinta”, serta dorongan menjalin hubungan dengan “objek cinta”. Seseorang yang terobsesi dengan “objek cinta” akan berusaha keras untuk menekan atau menghilangkan dorongan tersebut. Salah satu cara menghilangkannya adalah dengan mengejar dan berusaha mendekati sang “objek cinta” (Sholikhah, 2021).

Inugami merupakan seorang penguntit juga digambarkan memiliki karakteristik sebagai orang memiliki obsesi berlebih terhadap Kohina, hal ini terungkap dalam episode 3 ketika Kokkuri-san tidak sengaja memasuki ruangan pribadinya yang tampak pada isi seluruh ruangan tersebut dipenuhi oleh dekorasi bertemakan Kohina, misalnya seperti poster dan boneka. Dengan sikapnya yang juga sebagai penguntit, koleksi pada ruangan pribadinya yang keseluruhannya bertemakan Kohina maka hal ini diidentifikasi bahwa *inugami* memiliki obsesi besar terhadap Kohina.

犬神： 驚きましたか？、この部屋はわたくしの霊力でワイルドライフになっている
ございます。

コックリさん： いや、俺がびっくりのポイントはそこじゃない。よく物なこんなにたくさ
ん。

犬神： すべて手作りいたしました、my こひな様に手皮らし手で触るな。ついで
に、狐殿の人形ストレス解消ように作っております。

コックリさん： やめってよ！

(Gugure! Kokkuri-san 2014. Episode 3. Menit 04:54-05:18)

Inugami： Apakah anda terkejut?. Ruangan ini adalah kehidupan liar dengan kekuatan
spiritual saya!

Kokkuri-san： Tidak, bukan itu yang membuat saya terkejut. Terdapat banyak benda (disini).

Inugami： Semuanya buatan tangan, jangan sentuh boneka saya dengan tangan kurus anda!.
Selain itu, saya juga membuat boneka untuk tuan rubah untuk menghilangkan
stres.

Kokkuri-san： Hentikan!.

4) Masokis

Masokisme adalah seseorang dengan sengaja membiarkan dirinya tersakiti atau disiksa untuk memperoleh kepuasan seksual (Freud, 2003). Dalam episode ke-6, ketika ia membayangkan mendapat perlakuan kasar dari Kohina, *Inugami* berfantasi mengenai Kohina yang sedang membencinya dan kemudian Kohina memperlakukannya secara kasar dengan mencambuknya, meskipun hanya sekedar imajinasi, *inugami* merasa senang dan puas (secara seksual) akan tersebut. Hal inilah yang menyebabkan *inugami* dapat di identifikasikan memiliki karakteristik sebagai masokis, yakni karena ia merasa puas secara seksual dengan perlakuan kasar yang ia dapat.

犬神： 私の場合、我が君がついてくだされば、少しだけいろいろ好きになれるかも
しれませんが、逆にもし我が君行け嫌いされたらと思うと…

こひな： 汚いらしいだけは目障りです。

犬神： 興奮してせしまります!!

(Gugure! Kokkuri-san 2014. Episode 6, menit 23:20 – 23:32)

Inugami： Namun apabila sewaktu aku membayangkan cinta ku membenciku...

Kohina： Kau merusak pemandangan, anjing kotor.

Inugami : Itu membuat ku bergairah.

3. *Tanuki* (狸) Dalam Mitos dan *Anime Gugure! Kokkuri-san*

Menurut(Foster, 2015), karakteristik *tanuki* tergambar baik dalam dunia manusia maupun dunia lain. Dalam cerita rakyat, *tanuki* digambarkan sebagai penipu, sering digambarkan sebagai orang yang agak kikuk dan berperut buncit, dengan kebiasaan minum *sake*, berubah bentuk, dan menyamar sebagai biksu Buddha. Dilanjut pernyataan (Foster, 2015) *tanuki* juga ahli dalam menyesatkan orang dengan meniru suara, menciptakan apa yang kita sebut fatamorgana. Mereka sangat terkenal karena membuat suara-suara drum yang luar biasa dengan menggebuk perut mereka yang besar (*hara-tsutsumi*). Menurut Meyer (2015), beberapa *tanuki* memiliki reputasi sebagai pencuri, pemabuk, pembohong, dan penipu. Selain itu, banyak dari mereka yang menggunakan kekuatan pengubah wujud untuk berubah menjadi batu, pohon, patung, dan bahkan barang-barang rumah tangga untuk mempermainkan manusia.

Sementara dalam *anime*, *tanuki* digambarkan sama seperti *kitsune* yang memiliki nama manusia selayaknya manusia yakni Shigaraki. Karakteristik *tanuki* dalam *anime* digambarkan sebagai seorang yang pemalas, seringkali menipu dengan cara berjudi serta ia merupakan seorang pemabuk, dalam kemunculannya pertama kali, ia sudah dalam kondisi mabuk dengan memegang botol *sake*.

1) Pemalas

Dalam KBBI arti kata pemalas adalah seorang yang bersifat malas. Pada awal kemunculan tokoh *tanuki* dalam *anime*, diceritakan oleh Kokkuri-san bahwa ketika mereka tinggal bertetangga Shigaraki jarang sekali pulang dan membersihkan kamarnya sehingga hal tersebut mengundang banyak serangga, karena Kokkuri-san terganggu dengan hal tersebut maka ialah yang membersihkan kamarnya. Ia bahkan terlalu malas untuk melakukan pekerjaan sederhana, Shigaraki juga merupakan seorang *NEET*. Kata *NEET* berasal dari singkatan kata *not in education, employment, or training* yang berarti tidak berpendidikan, tidak bekerja, dan tidak terlatih, atau dapat disebut sebagai pengangguran. Berdasarkan hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa Shigaraki memiliki karakteristik yang pemalas dengan tingkah lakunya yang tidak pernah membersihkan kamar dan malas untuk bekerja.

信楽 : おい、口のきき方に気をつけろ。なんでもかんでも無職はニートかい？ 働きたくても働けねえ無職はなァ、ニートって言わねエのよ？

コックリさん : ん？ お前働く気あるのか？

信楽 : は？ あるわけねエだろ

コックリさん : テメエこそ口のきき方気をつけろ！！

(*Gugure! Kokkuri-san* 2014. Episode 4. Menit ke 08:20 - 08:38)

Shigaraki : Hei, jaga mulutmu. Apakah NEET jika Anda tidak memiliki pekerjaan? Anda tidak bisa bekerja bahkan jika Anda ingin, Anda bukan seorang NEET, bukan?.

Kokkuri-san : Hmm? Apakah kau akan bekerja?.

Shigaraki : Hah? Tentu saja tidak.

Kokkuri-san : Kau yang lebih baik menjaga mulut mu!.

2) Gemar Berjudi

Dalam KBBI, judi adalah permainan yang menggunakan uang atau barang berharga sebagai taruhan, sementara berjudi adalah kegiatan yang mempertaruhkan sejumlah uang atau harta dalam sebuah permainan tebakan berdasarkan kebetulan dengan tujuan mendapatkan sejumlah uang atau harta yang lebih besar daripada jumlah uang atau harta semula. Shigaraki digambarkan sebagai *youkai* yang gemar bertaruh atau berjudi. Ia pun bertaruh agar dapat tinggal bersama Kohina dan lainnya di rumah Kohina. Namun hal tersebut ditolak oleh Kokkuri-san karena Shigaraki merupakan orang yang licik dan menyusahkan. Sehingga dapat dari hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa Shigaraki merupakan *youkai* yang gemar berjudi.

信楽 : そんなに言うならよ。陰で決めようぜ、狐。このコインを殴って思っ
て表が出れば俺はこの家に、着く。裏側でればでて行く、それでどうだい？

コックリさん : どうせ両面の思っ
てのイカサマコイン何だろう？

信楽 : うん、そうだよ。

(Gugure! Kokkuri-san 2014. Episode 4. Menit 03:27 - 03:45)

Shigaraki : Jangan bicara seperti itu, ayo kita bertaruh, rubah. Aku akan melempar koin ini, kalau muncul kepala aku akan tinggal dirumah ini. Kalau muncul ekor aku akan pergi. Bagaimana menurutmu?

Kokkuri-san : Aku tebak kedua sisi koin nya adalah kepala.

Shigaraki : Ya, itu benar.

3) Penipu

Dalam KBBI kata penipu adalah disebutkan bahwa tipu berarti kecoh, daya cara, perbuatan atau perkataan yang tidak jujur (bohong, palsu, dsb), dengan maksud untuk menyesatkan, mengakali, atau mencari untung. Shigaraki merupakan salah satu *youkai* yang digambarkan memiliki kekuatan sihir, contohnya adalah sihir untuk menipu. Tipuan ini ia gunakan ketika sedang bernegosiasi dengan Kohina, ia meminta kepada Kohina selaku tuan rumah untuk membiarkannya tinggal di rumah Kohina. Sehingga ia menipu Kohina dengan selebar uang dan *ramen cup* yang kemudian berubah menjadi daun kering. Karena

hal ini ia dianggap sebagai penipu oleh Kohina. Dalam adegan tersebut dapat diidentifikasi bahwa Shigaraki memiliki karakteristik sebagai penipu.

こひな : 許せません、狸め。

コックリさん : まあ、あいつは狸だから人を惑わす好きなんだ。

(*Gugure! Kokkuri-san* 2014. Episode 4. Menit 06:48 – 06:55)

Kohina : Tanuki, tidak akan ku maafkan.

Kokkuri-san : Sudahlah, tanuki memang seperti itu, mereka suka menipu orang.

4) Peduli Terhadap Anak-Anak

Dalam KBBI kata peduli diartikan sebagai mengindahkan, memperhatikan, menghiraukan. Meskipun karakteristik Shigaraki diatas digambarkan kearah yang lebih negatif, Shigaraki juga digambarkan memiliki sisi baik tersendiri khususnya kepeduliannya terhadap anak-anak yang merupakan korban tersisa dari keluarga yang ia hantui. Kepedulianya terhadap anak kecil ia tunjukan dalam episode ke-4 ketika ia berkunjung ke panti asuhan. Pengurus panti asuhan berterima kasih atas bantuan Shigaraki.

コックリさん : あの、彼はいつも感じるのですか？

女の人 : ええ、毎月寄付をしてくださって本当に立つかっています。信楽さんがい
なかったら施設を維持できないくらいで。

(*Gugure! Kokkuri-san* 2014. Episode 4. Menit 10:53 – 11:05)

Kokkuri-san : Apakah dia (Shigaraki) selalu seperti itu?

Perempuan A: Ya, dia selalu menyumbang tiap bulannya. kami tidak akan mampu merawat panti asuhan tanpa tuan Shigaraki.

4. *Nekomata* (猫又) / *Bakeneko* (化け猫) Dalam Mitos dan *Anime Gugure! Kokkuri-san*

Meskipun tingkah *bakeneko* terdengar konyol dan lucu *bakeneko* adalah ancaman bagi tiap rumah yang mereka tinggal atau di dekatnya. Mereka dapat memakan benda-benda yang jauh lebih besar dari mereka dan bahkan dan memakan benda-benda beracun tanpa kesulitan. Sangat memungkinkan bagi *bakeneko* untuk memakan tuannya sendiri dan kemudian mengambil bentuknya, tinggal di tempatnya. Jika mereka tidak secara langsung membunuh pemiliknya, mereka dapat menurunkan kutukan dan kemalangan yang besar (Meyer, 2015).

Nekomata sangat ditakuti karena ia memiliki kemampuan membangkitkan dan mengendalikan orang mati. Mereka mencapai kemampuan ini dengan melompati kepala mayat yang masih segar. *Nekomata*

menggunakan tubuh yang dihidupkan kembali untuk membalas dendam pada individu atau keluarga yang mereka yakini telah berbuat salah kepada mereka. *Nekomata* telah diketahui menyerang dan bahkan melahap manusia yang masih hidup (Yoda & Matt, 2012).

Dalam *anime*, karakter *nekomata* pun memiliki nama selayaknya manusia yakni Tama. Tama merupakan sosok *bakeneko* yang eksentrik yang sama halnya memiliki obsesi Kohina yang berperilaku menyerupai boneka, namun obsesi Tama lebih condong ke arah yang menyimpang dibanding loyalitas.

1) Obsesi Berlebih

Dalam *anime*, Tama merupakan sosok *bakeneko* yang eksentrik yang sama halnya seperti *inugami* yang memiliki obsesi terhadap Kohina. Terdapat sedikit perbedaan dalam karakteristik Tama, yakni Tama hanya terobsesi dengan rupa dan perilaku Kohina yang menyerupai boneka, Obsesinya terhadap boneka ia tunjukan pada banyaknya koleksi boneka Jepang yang menyeramkan. Contohnya pada episode 7, dimana Tama menyatakan ketertarikannya terhadap Kohina di depan Kokkuri-san, yang kemudian Kokkuri-san salah sangka akan pernyataan Tama dan mengira Kokkuri-san akan mendapat pernyataan cinta dari Tama. Hal ini menunjukkan bahwa karakter obsesi berlebih merupakan karakter yang dimiliki Tama yang hanya ditujukan kepada Kohina.

タマ： 一目惚れですにゃ、欲しいくて欲しいくてしなくて...

コックリさん： 女の子泣かすのは苦って何だよな。

タマ： もしよろしかったら、そのお人形さ譲てくださる？

コックリさん： は？え？告白じゃないのか？

タマ： 告白するとすれば、わたくし薪お人形のフェチだにゃ。ええ、まさか、ご自分を求められたと思ったにゃ？、ふあ。

コックリさん： 感じがい恥ずかしい！

(*Gugure! Kokkuri-san* 2014. Episode 7, menit 03:23 – 04:04)

Tama : Ini merupakan cinta pada pandangan pertama. Aku sangat ingin, aku sangat ingin, sangat ingin sekali...

Kokkuri-san : Aku tidak ingin membuat anak perempuan menangis.

Tama : Kalau tidak apa-apa bagimu bisakah kau memberikan boneka itu?

Kokkuri-san : Ha? Eh? Jadi ini bukan pengakuan cinta?

Tama : Kalau ini merupakan pengakuan cinta, ini adalah ketertarikanku terhadap boneka itu. Eh? Jangan-jangan kau pikir aku menginginkanmu? Ugh.

Kokkuri-san : Sial, memalukan!

5. *Tengu* (天狗) Dalam Mitos dan *Anime Gugure! Kokkuri-san*

Kemudian dilanjutkan dengan pernyataan oleh Foster (2015: 135) bahwa kejahatan *tengu* dibuktikan dalam berbagai cerita yang beredar di masyarakat Jepang contohnya adalah cerita mengenai *tengu* yang seringkali menjadi pelaku dari *kamikakushi* atau yang dapat diartikan sebagai penculikan oleh dewa. Cerita ini diceritakan dalam berbagai macam versi namun cerita yang paling sering diceritakan yaitu mengenai seorang anak laki-laki atau remaja yang tiba-tiba menghilang lalu keluarga dan penduduk desa panik, sehingga mereka mencari anak tersebut ke seluruh tempat namun mereka tidak berhasil menemukan anak tersebut. Hingga beberapa hari kemudian ia muncul di suatu tempat, atau ia muncul di atas pohon atau di atap rumah dalam keadaan linglung dan tidak terluka, selain itu terkadang diceritakan pelaku penculikan merupakan seorang pria tua.

Karakteristik jenis *tengu* yakni *daitengu* digambarkan tidak terlalu bengis dan menakutkan seperti *karasu tengu*, terkadang sosok *daitengu* di gambarkan juga membantu manusia, meskipun *daitengu* hidup menyendiri di puncak gunung terpencil, jauh dari kemanusiaan. Hidup mereka dihabiskan dalam meditasi, berniat untuk menyempurnakan diri mereka. *Daitengu* memiliki kebanggaan, kebijaksanaan, dan kekuatan yang lebih besar daripada sepupunya (*kotengu*), meskipun *daitengu* juga sama buas dan tidak terduga. Kebiadabannya setara dengan kecerdasan yang dimiliki sehingga membuat *daitengu* lebih berbahaya (Meyer, 2015).

Tengu dalam *anime* digambarkan sebagai dewa gunung yang mengetahui segalanya mengenai gunung dan kisah-kisah di gunung, namun ia merupakan *yokai* dengan karakter sebagai pedofil. Pedofilia merupakan gangguan atau kelainan jiwa pada seseorang untuk bertindak dengan menjadikan anak-anak sebagai sasaran dari suatu tindakan. Umumnya bentuk tindakan ini adalah berupa pelampiasan nafsu seksual (Juanita B & Mokale, 2013). Berikut adalah contoh percakapan antara *Kokkuri-san* dan *Tengu*. Karakter pedofil *Tengu* ditujukan pada ketertarikannya pada anak laki-laki dan hanya bersedia membantu dengan imbalan foto anak laki-laki.

天狗 : ただでは教えられるの。

コックリさん : いくらだ？

天狗 : 3枚じゃ、シヨタ美少年のブロマイド三枚出て打ってやる。

コックリさん : 持ってねよ！

(*Gugure! Kokkuri-san* 2014. Episode 10. Menit 10:42 – 10:55)

Tengu : Tetapi aku tidak akan memberitahu dengan gratis.

Kokkuri-san : Berapa?

Tengu : Tiga lembar, aku membutuhkan foto anak laki-laki sebanyak tiga lembar.

Kokkuri-san : Aku tidak memilikinya!

1) KESIMPULAN

Dasar penggambaran karakter dan penggambaran dari suatu karakter *anime* mulai dari karakteristik dan latar belakangnya. *Youkai* dalam mitos dan *anime* memiliki penggambaran yang berbeda contoh yang paling sering digambarkan secara berbeda adalah wujud fisiknya, hal ini tidak dapat dihindari karena ini merupakan salah satu cara agar penggambaran tersebut dapat mendukung alur cerita sehingga lebih menarik.

Meskipun wujud merupakan perbandingan yang dapat dilihat dengan jelas, karakteristik juga merupakan salah satu peran penting dalam penggambaran karakter, contohnya dalam mitos *youkai* digambarkan sebagai makhluk misterius, mengerikan, dan berbahaya. Penggambaran ini jauh berbeda dengan penggambaran karakter *youkai* dalam *anime* yang digambarkan dengan karakteristik yang konyol, ceria, dan ramah kepada manusia. Dengan menggunakan penggambaran karakteristik yang tepat dan alur cerita yang baik, maka pelukis dapat menyampaikan pesan dan informasi kepada penonton melalui karakter sehingga alur cerita tidak membingungkan penonton.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Ambarastuti, Retno Dewi. 2018. *Penggambaran Yokai dalam Kesusastraan Jepang dari Periode Joudai hingga Modern Journal Puitika*. Prodi Sastra Jepang. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Brawijaya. Indonesia.
- Ananda, S. 2009. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kartika.
- Danandjaja, James. 1986. *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti Press.
- Foster, Michael Dylan 2015. *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. California: The Regents of The Univeristy of California.
- Freud, Sigmund. 2003. *Teori seks*. Jendela. : Yogyakarta.
- Jakob, Sumardjo, K.M Saini. 1988. *Apresiasi Kesusastraan*. Gramedia.
- Juanita B., Mokale. 2013. *Pedofilia sebagai salah satu bentuk kejahatan kekerasan seksual terhadap anak*. Lex Crimen Vol II No.5
- Kristanto, S. 2012. *Tingkat Kecenderungan Narsistik Pengguna Facebook*. Jurnal of Social and Industrial Psychology 1, No.1.
- Meyer, Matthew 2015. *The Night Parade of One Hundred Demon: a Field Guide to Japanese Yokai*.

- Sholikhah, Zumrotun. 2021. *Gambaran Perilaku Obsesi Terhadap Selebriti Pada Remaja Penggemar K-Pop Di Kota Surakarta*. Program Studi Psikologi. Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Tody, Tri Angga. 2018. *Perkembangan Kepercayaan Masyarakat Jepang Terhadap Sosok Mitologi Kitsune Pada Masa Sekarang (Masa Heisei)*. Program Studi Sastra Jepang. Fakultas Sastra. Universitas Darma Persada, Jakarta.
- Wadiji. 2011. *Akulturasasi Budaya Banjar di Banua Halat*. Yogyakarta : Pustaka Book Publisher.
- Werdiningsih, A. T. A., Astarani, K. 2012. *Peran ibu dalam pemenuhan kebutuhan dasar anak terhadap perkembangan anak usia prasekolah*. Jurnal STIKES, 5(1), 82-98.
- Wulandari, Tri Ratna. 2020. *Kajian Ekranisasi Penggambaran Karakter Tokoh Utama Dalam Novel Ketika Mas Gagah Pergi Karya Helvy Tiana Rosa Dan Film Ketika Mas Gagah Pergi Karya Sutradara Firman Syah*. Program Pascasarjana. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yoda, Hiroko. Matt, Alt. 2012. *Yokai Attack!: Japanese Monster Survival Guide*. Singapore : Tuttle Publishing.

Sumber Internet :

2017. *Internasional Britannica Small Entry Encyclopedia*. kotobank.jp (diakses pada tanggal 2 September 2022).
2018. [Kokkuri-san | Gugure! Kokkuri-san Wiki | Fandom](#) (diakses pada tanggal 04 September 2022).
2022. [見立東海道五拾三次 岡部 猫石の由来 | ToMuCo - Tokyo Museum Collection](#) (diakses pada tanggal 16 September 2022).
- Davisson, Zack. 2010. <https://hyakumonogatari.com> (diakses pada tanggal 18 Oktober 2022)
- Mohandie, K., Meloy, J.R., Green McGowan, M., & Williams, J. 2006. *The RECON typology of stalking: Reliability and validity based upon a large sample of North American stalkers*. Journal of Forensic Sciences, 51, 147-155. [Stalking and Mental Illness | Stalking Risk Profile](#) (diakses pada tanggal 8 november 2022)
- Reinoryokushiken. [2022. xn--230ao56b.com](#) (diakses pada tanggal 20 Oktober 2022)