



## Penggambaran Karakteristik *Kappa* dalam Anime Yang Terdapat di Platform *Bstation*

**MUCHAMAD AKBAR JANUAR PRATAMA**

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

Email: akbarjanuar240@gmail.com

**NOVI ANDARI, SS., M.Pd**

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

Email: noviandari@untag-sby.ac.id

**Abstract.** *Kappa*, generally depicted as scaly or slimy, greenish in color, with webbed feet and hands, a shell on its back, and a hollow or white bowl on top of its head. *Kappa* in myths and anime often have different characteristic depictions. The purpose of this research is to compare the characteristic depictions of *kappa* between Japanese folklore and several anime featuring *kappa* characters on the *Bstation* platform. The research approach used in this study is a literary sociological approach focusing on the mythopoetic approach, while the research method used in this study is descriptive analysis method. Overall, *kappa* in myths are depicted as cheerful, kind, and friendly creatures towards humans. On the other hand, the characteristic depiction of *kappa* in myths portrays them as cunning, mischievous, dangerous, and capable of harming humans

**Keyword:** *kappa*, *myth*, *characteristics*, *anime*.

**Abstrak.** *Kappa* secara umum digambarkan bersisik atau berlendir, berwarna kehijauan, dengan kaki dan tangan berselaput, tempurung di punggungnya dan cekungan atau cawan putih di atas kepalanya. *Kappa* dalam mitos dan anime memiliki penggambaran karakteristik seringkali digambarkan secara berbeda. Tujuan dari penelitian adalah membandingkan penggambaran karakteristik *kappa* antara mitos menurut masyarakat Jepang dan beberapa anime yang didalamnya terdapat tokoh *kappa* di platform *Bstation*. Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan sosiologi sastra yang fokus pada pendekatan mitopoik, sedangkan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Secara keseluruhan, *kappa* dalam mitos digambarkan memiliki karakteristik sebagai makhluk yang ceria, baik dan bersahabat dengan manusia. Sementara karakteristik *kappa* dalam mitos digambarkan sebagai makhluk licik, nakal, berbahaya dan dapat membahayakan manusia.

**Kata Kunci:** *kappa*, mitos, karakteristik, anime.

## 1. PENDAHULUAN

Pada kehidupan sehari-hari, kita terbiasa dengan konsep mitos. Mitos dikembangkan dari generasi ke generasi dari mulut ke mulut. Mitos adalah sistem komunikasi yang berupa pesan (Barthes, 2006:151). Bahkan hingga saat ini, mitos yang lahir dari cerita rakyat, dongeng, dan kepercayaan kuno masih menjadi bagian alami dari kehidupan sehari-hari. Bahkan, di negara berteknologi maju seperti Jepang. Meskipun Jepang saat ini termasuk salah satu negara maju di dunia dengan kemajuan industri dan teknologi yang cepat, kepercayaan pada hal-hal mistis yang berasal dari mitos, cerita rakyat, dan legenda urban tetap ada dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat (Ross, 2007:123).

Di Jepang, terdapat cerita-cerita tentang dewa dan makhluk gaib yang sudah ada sejak zaman dahulu. Kepercayaan ini merupakan warisan kuno yang terus diturunkan dari generasi ke generasi dan telah menjadi bagian tak terpisahkan dari budaya cerita rakyat (folklor) Jepang. Dalam cerita-cerita rakyat tersebut, terdapat pula legenda (densestu) dan dongeng (mukashi banashi). Legenda dan dongeng ini sangat dipengaruhi oleh kepercayaan mendasar masyarakat Jepang terhadap dewa dan roh leluhur. Seiring berjalannya waktu, muncul cerita-cerita yang melibatkan makhluk gaib, salah satunya adalah youkai.

Menurut Yoda (2012:7) youkai adalah istilah yang tidak memiliki arti yang khusus, menggambarkan makhluk gaib atau supernatural dengan berbagai variasi. Menurut Yoda, youkai telah ada selama berabad-abad dan telah menghuni pegunungan, hutan, sawah, dan sungai di seluruh Jepang. Beberapa youkai memiliki penampilan menyerupai hewan, sementara yang lain merupakan personifikasi atau perwujudan dari alam, di mana objek alami seperti batu, pohon, dan sungai dikaitkan dengan bentuk manusia. Seiring dengan kemajuan teknologi, penggambaran youkai tidak hanya terbatas pada dongeng, legenda, atau manga. Saat ini, youkai juga sering digambarkan dalam novel, permainan, film, dan animasi Jepang yang dikenal sebagai anime. Seiring dengan perubahan pandangan masyarakat Jepang tentang youkai, telah muncul berbagai serial anime yang menekankan citra youkai. Banyak karya baru dengan tema youkai yang tetap relevan dalam era modernisasi. Contohnya, pada tahun 1960-an, manga populer tentang youkai adalah "Ge Ge Ge no Kitaro" karya Mizuki Shigeru. Karakter youkai yang diciptakan oleh Mizuki dalam karya tersebut didasarkan pada dongeng dan cerita rakyat yang sama. Selain itu, unsur youkai juga mulai muncul dalam novel dan media populer seperti anime. Meskipun keberadaannya telah memudar, youkai kembali mendapatkan perhatian sebagai bagian dari karakter manga dan anime (Yoda, 2012:9).

Sebagai salah satu hasil budaya populer Jepang, anime memiliki peran yang penting dalam memperkenalkan youkai kepada generasi modern. Budaya populer Jepang seringkali ditandai dengan seringnya munculnya tema-tema dalam cerita atau kisahnya (Craig, 2000:14). Ketika sebuah anime mengadopsi tema youkai, anime tersebut menghidupkan kembali cerita rakyat (folklor) dan secara tidak langsung berkontribusi dalam pelestarian cerita rakyat (folklor) Jepang.

Berdasarkan informasi dari situs [tsunagujapan.com](http://tsunagujapan.com), youkai yang paling terkenal dan menempati urutan pertama di Jepang adalah *kappa*. *Kappa* diasosiasikan dengan air, biasanya sungai, kolam, atau rawa. *Kappa* adalah salah satu yang paling terkenal dari semua *yokai* di Jepang. Berbagai legenda dan kepercayaan tentangnya tersebar di seluruh negeri, tetapi secara umum, *kappa* dianggap bersisik atau berlendir, berwarna kehijauan, dengan kaki dan tangan berselaput, dan cangkang di punggungnya. Terkadang menyerupai monyet, terkadang katak atau kura-kura raksasa. *Kappa* seukuran anak kecil

namun kuat meskipun memiliki tubuh tidak proporsional. Lekukan cekung atau cawan di atas kepala *kappa* berisi air; jika air ini tumpah, makhluk itu kehilangan kekuatan supernya dan mengeluarkan organ dalam mereka melalui anus (Foster, 2015:157).

*Kappa* mulai muncul dalam karya sastra seperti novel, serta produksi budaya pop seperti manga dan anime. Salah satu karya sastra yang mengangkat tema *kappa* adalah novel berjudul *Kappa* karya Ryunosuke Akutagawa. Novel *Kappa* tersebut diselesaikan oleh Ryunosuke Akutagawa pada 11 Februari 1927, sekitar 5 bulan sebelum dia bunuh diri (Foster, 2015:162).

Sedangkan untuk anime, *kappa* sudah banyak diadaptasi, contohnya pada anime *One piece*, *Sarazanmai*, *Gintama* dan lain sebagainya. Pada anime, *kappa* seringkali digambarkan sebagai sosok yang beragam, seperti lucu, baik, agresif, menggemaskan dan masih banyak lagi, *kappa* dalam anime juga seringkali digambarkan mempunyai kekuatan yang bermacam-macam.

Bersamaan dengan mulai berkembangnya anime Jepang dari masa ke masa, hal tersebut diikuti dengan mulai bermunculannya platform streaming anime. Pada platform anime tersebut menyediakan berbagai anime serta manga yang cukup beragam, salah satu platform yang menyediakan anime tersebut bernama *Bstation*. Beberapa anime yang tersedia di platform *Bstation* menampilkan unsur *kappa*. Terdapat kemiripan dan perbedaan karakteristik *kappa* digambarkan dalam anime tersebut dengan yang terdapat dalam mitologi dan cerita rakyat Jepang.

Pada anime *GeGeGe no Kitaro* didalamnya terdapat berbagai macam tokoh berwujud *youkai* yang dipercaya oleh masyarakat Jepang, dari penelitian yang dilakukan oleh Nayunda Olivia dan Novi Andari tersebut, hasil yang didapat adalah 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.

Penelitian ini mengkaji mengenai bagaimana karakteristik tokoh *kappa* pada anime yang ada di platform *Bstation*. Keberadaan persamaan dan perbedaan karakteristik ini menarik untuk diteliti lebih lanjut dalam membandingkan peran *kappa* dalam dua produk budaya dari periode yang berbeda. Penelitian ini menggunakan 6 anime yang di dalamnya terdapat tokoh *kappa* dengan porsi tampil cukup banyak yang ada dalam platform *Bstation*, 6 anime tersebut adalah *Sarazanmai*, 2019; *One piece*, 1999; *Kakuriyo no Yadomeshi*, 2018; *Nurarihyon no mago*, 2010; *Namiuchigiwa no Muromi-san*, 2013 dan *Gintama*, 2006.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 *Kappa*

*Kappa* merupakan salah satu *Yokai* paling terkenal di Jepang. Sebagai makhluk folklor yang kisahnya diturunkan dari generasi ke generasi, banyak anggapan dan pemahaman tentang *Kappa*. Dalam *The Book of Yokai*, *Kappa* atau dikenal juga dengan *Kawataro* adalah *Yokai* yang terhubung dengan air seperti sungai, kolam atau rawa. Daerah yang berbeda di Jepang memiliki legenda dan kepercayaan yang berbeda tentang *Kappa* (Foster, 2015:157).

#### Sifat dan karakteristik *kappa*

*Kappa* nakal dan terkadang mematikan, terkenal suka menarik kuda dan ternak ke dalam air, mereka juga diketahui menenggelamkan anak kecil dan mengeluarkan organ dalam mereka melalui anus (*shirikodama*). Terlepas dari kecenderungan membunuh ini, *kappa* suka bermain-main dan sangat jujur. Mereka (*kappa*) sangat menyukai

sumo/bergulat dan suka menantang orang yang lewat untuk bertanding. Satu taktik untuk mengalahkan *kappa* di *sumo* hanyalah membungkuk terlebih dahulu; ketika *kappa* membungkuk, sebagai tanggapan, ia akan menumpahkan cairan pemberi kekuatan dari cawan di atas kepalanya. *Kappa* sekaligus monster iblis yang berbahaya alasan untuk memperingatkan anak-anak tentang berenang di sungai atau kolam dan peri air yang lucu, meski menjijikkan (Foster, 2015:157).

Dalam Foster (2015:161) dikatakan kalau *kappa* juga mempunyai sifat suka membantu, salah satunya pada cerita mengenai *kappa* yang ditulis oleh dylan foster khususnya di bagian utara Jepang, *kappa* dikenal suka menarik kuda ke dalam air, di beberapa daerah disebut komahiki, atau "penarik kuda". Kecenderungan buruk untuk menenggelamkan kuda (dan terkadang ternak). Pada suatu ketika *kappa* gagal menarik seekor sapi dan hal menjadi bumerang bagi *kappa*, lengannya terputus, ditarik oleh kuda yang terkejut dan berlari kembali ke kandang. Dalam kondisi yang terpojok ini, *kappa* menerima negosiasi manusia, untuk mendapatkan lengannya kembali (lengan *kappa* dapat disambungkan kembali dalam beberapa hari), ia pun akan berjanji, untuk berhenti melecehkan orang yang lewat, untuk membantu pekerjaan di ladang, atau mungkin untuk mengajari para manusia obat-obatan rahasia dan teknik untuk patah tulang.

Sementara pengetahuan Cina telah mempengaruhi perkembangannya, dan makhluk air yang sebanding ada di tempat lain di cerita rakyat dunia, *kappa* seperti yang dijelaskan di sini dianggap sebagai ciptaan khas Jepang. *Kappa* menyukai makanan tertentu, termasuk melon, terong, dan terutama mentimun. Di banyak tempat, anak-anak diperingatkan untuk tidak berenang setelah makan ketimun, karena mereka mungkin akan diserang *kappa*; di beberapa komunitas, ada tradisi meninggalkan ketimun di kuil atau di air sebagai persembahan untuk menenangkan penduduk *kappa*. Faktanya, di Jepang dan sebagian besar dunia lainnya, sushi gulung yang dibuat dengan mentimun disebut *kappa maki*, dinamai berdasarkan kecintaan *kappa* terhadap sayuran musim panas (Foster, 2015:157).

Menurut kepercayaan, ia hidup di dalam air, dan naik ke darat pada petang hari untuk mencuri buah semangka dan mentimun. Ia gemar bergulat dan memperkosa wanita, menghisap darah sapi atau kuda melalui lubang duburnya. Ia pun gemar menyeret manusia ke dalam air untuk dicabut jantungnya melalui lubang duburnya (Danandjaja:1997:79).

Danandjaja (1997:84) dalam buku Folklor Jepang dilihat dari kaca mata Indonesia menyebutkan bahwa *kappa* suka membalas budi, hal tersebut dibuktikan pada salah satu cerita *kappa* sebagai berikut, Di distrik utara dari prefecture Miyazaki, orang sering menyebut *kappa* dengan istilah hyosubo. Di daerah ini ada banyak cerita mengenai hyosubo Salah satu di antaranya seperti dikisahkan berikut ini. Hatta di tempat pemujaan Nakayama, yang terletak di daerah yang kini disebut Kadokawamachi (di desa Higashi Usuki-gun), pernah hidup seorang pendeta Shinto (Shinto), bernama Kimaru. Kendati seorang pendeta, ia sangat ahli dalam permainan pedang, dan keberaniannya terkenal sampai di kota-kota tetangga. Pada suatu hari, ia berjalan-jalan tanpa tujuan tertentu, hingga tiba di kaki jembatan yang terbuat dari tanah tiba-tiba ia rasakan ada sesuatu di sana, sehingga ia berhenti, dan melihat seekor *kappa* sedang mengintip dari bawah jembatan. "apakah engkau itu hyosubo? jangan bandel ya!" Setelah melontarkan kata-kata itu pada sang *kappa*, ia segera melanjutkan perjalanannya. Tiba-tiba terdengar suara pilu sang *kappa*, yang mengikutinya dari belakang. "Tuan pendeta, dengarkanlah kemalangan saya!" mendengar itu sang pendeta pun berhenti dan menoleh untuk melihat sang *kappa* yang kedua matanya berlinang-linang dengan air mata. "Pak Pendeta! saya

pernah memiliki banyak anak, buah hati saya, tetapi seekor ular besar yang hidup di sungai, setiap malam keluar untuk menyantap satu per satu anak-anak saya. Hingga kini anak saya tinggal satu. Saya dengar Pak Pendeta ahli main pedang, maka tolonglah singkirkan ular itu dengan sabetan pedangmu!" Jawab sang Pendeta: "Saya turut berduka cita mendengar kemalanganmu! Akan saya bunuh ular jahanam itu". Sesuai dengan janjinya, malam itu Kimmaru kembali ke atas jembatan itu untuk menghadapi sang ular. Dan sewaktu ia lihat ular itu siap menerkam anak sang *kappa*, dengan satu sabetan yang telak, ia berhasil membelah ular itu menjadi dua bagian dan segera mati. Sewaktu Kimmaru sedang memasukan pedangnya ke dalam sarung, ia lihat sang *kappa* muncul kembali untuk mengucapkan terima kasihnya. "Terima kasih banyak Tuan Pendeta, sejak malam ini kami sekeluarga dapat tidur dengan nyenyak lagi. Saya akan membalas budi Tuan. Apakah Tuan menginginkan sesuatu? Tolong beritahukan pada saya." Kimmaru kemudian teringat akan gangguan sang *kappa* pada anak-anak desa, maka ia pun berkata: "Nah! apakah engkau mau berjanji untuk tidak mengganggu lagi keturunan saya, seperti misalnya menyeret mereka agar terbenam di dalam air?" "Tentu Tuan Pendeta, saya berjanji untuk tidak lagi mengganggu keturunanmu. Percayalah!" Setelah mengucapkan janji itu sang *kappa* lenyap dalam kegelapan malam. Sampai hari ini pun, apabila anak-anak dari desa itu hendak terjun ke dalam air sungai untuk berenang, mereka akan mengucapkan mantra ini: "Tuan Hyosubo, kami termasuk keluarga Kimmaru, harap jangan ganggu kami ya!" Kebiasaan ini konon berasal dari masa lalu itu.

### 3. METODE

Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif dan kualitatif dengan pendekatan sosiologi sastra yang fokus pada pendekatan mitopoik. Dalam penelitian ini menggunakan dua sumber data, (a) data verbal tertulis berupa buku mengenai kumpulan kisah-kisah mitos youkai dalam masyarakat Jepang yakni, *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore* karya Dylan Foster (2015), *Folklor Jepang Dilihat dari Kacamata Indonesia* karya James Djanandjaja (1997), dan *Handbook of Japanese Mythology* karya Michael Ashkenazi (2003).

Selanjutnya sumber data yang digunakan untuk mengkaji perbandingan penggambaran karakteristik youkai dalam kategori (b) data verbal lisan yakni diambil dari beberapa anime yang ada di platform *Bstation* dengan judul sebagai berikut :

1. *Sarazanmai*
2. *One piece*
3. *Kakuriyo no Yadomeshi*
4. *Namiuchigiwa no Muromi-san*
5. *Gintama*
6. *Nurarihyon no mago*

Alasan mengapa menggunakan 6 anime tersebut adalah karena 6 anime tersebut memiliki tokoh berwujud *kappa* dengan porsi tampil lebih banyak dari pada anime yang lain dalam platform *Bstation*. Data yang dianalisis berupa karakteristik *kappa* dalam anime, setelah itu dibandingkan dengan karakteristik *kappa* yang ada dalam mitos Jepang.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data, maka langkah-langkah yang akan dilakukan dalam menganalisis data yakni sebagai berikut:

1. Melakukan analisis terhadap data yang berasal dari buku dan juga jurnal serta data yang berasal dari anime, untuk membandingkan bagaimana penggambaran karakteristik *kappa* dalam mitos dan anime, guna menemukan perbedaan serta persamaan di antara keduanya.

2. Mengambil kesimpulan dan menjelaskan hasil analisis mengenai perbedaan dan persamaan karakteristik *kappa* dalam bentuk deskripsi, yang mencakup analisis deskriptif tentang karakteristik dan kemampuan *kappa*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan hasil dan pemaparan analisis data meliputi karakteristik *kappa* yang penelitian ini temukan, yaitu penggambaran karakteristik *kappa* dalam anime yang terdapat di platform *Bstation*. Dalam platform *Bstation* penelitian ini menemukan 6 anime yang didalamnya terdapat tokoh *kappa*, dari ke-enam anime tersebut nantinya akan diklasifikasikan menjadi satu penggambaran yaitu karakteristik *kappa*. Dari proses pengumpulan data telah diperoleh tujuh (7) perbandingan dan persamaan karakteristik *kappa* yang dimana data tersebut berdasar pada acuan kisah mitos youkai menurut masyarakat Jepang dalam buku kumpulan mitos youkai yakni *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore* karya Dylan Foster (2015), Folklor Jepang Dilihat dari Kacamata Indonesia karya James Djanandjaja (1997), dan *Handbook of Japanese Mythology* karya Michael Ashkenazi (2003), dan 6 (enam) anime yang ada dalam platform *Bstation*.

Ke-enam anime di *Bstation* tersebut yang terdapat tokoh *kappa* didalamnya diantaranya adalah.

1. *Sarazanmai*, 2019. (*Kappa* (Kazuki, Toi, Enta) dan Keppi)
2. *One piece*, 1999. (Kawamatsu)
3. *Kakuriyo no Yadomeshi*, 2018. (Chibi)
4. *Namiuchigiwa no Muromi-san*, 2013. (Kawabata)
5. *Gintama*, 2006. (Ebina)
6. *Nurarihyon no mago*, 2010. (Amezou)

Adapun untuk mencapai tujuan tersebut, maka penelitian ini mendeskripsikan penggambaran karakter tokoh *kappa* pada anime menjadi beberapa uraian sebagai berikut:

#### A. Karakteristik *Kappa*

##### A.1 *Sarazanmai*

Dalam anime *Sarazanmai* terdapat 2 (dua) tokoh yang memiliki wujud menyerupai *kappa* pada mitos jepang, kedua jenis tokoh *kappa* tersebut memiliki karakteristik yang berbeda satu sama lain, tokoh *kappa* tersebut bernama Kazuki, Toi dan Enta, sedangkan tokoh *kappa* yang lain bernama Keppi.

##### A.1.1 *Kappa* (Kazuki, Toi & Enta)

Dalam anime, tokoh *kappa* ini sejatinya merupakan siswa-siswa sekolah menengah atas, yaitu Kazuki, sahabat masa kecilnya Enta, dan murid pindahan yang bernama Toi. Ketiganya secara kebetulan bertemu dengan tokoh bernama Keppi, pertemuan mereka dengan Keppi tersebut membuat ketiganya diubah menjadi *kappa*, ketiganya diberi misi oleh Keppi untuk melawan musuh yang disebut *kappa zombie*.

Penggambaran karakteristik tokoh *kappa* bernama Kazuki, Toi dan Enta dalam anime mirip seperti apa yang digambarkan pada *kappa* pada mitos jepang, yaitu digambarkan memiliki karakteristik menyukai mentimun dan juga suka sumo (gulat).

Berikut dibawah ini adalah penggambaran beberapa karakteristik tokoh *kappa* (Kazuki, Toi dan Enta) dalam anime *Sarazanmai*:

## 1. Suka Makan Mentimun

Salah satu tokoh *kappa* bernama kazuki terlihat sangat menikmati mentimun yang ia makan, kazuki menyebutkan bahwa mentimun yang ia makan lebih lezat ketika ia memakannya ketika berwujud *kappa* dibandingkan ketika ia berwujud manusia.

Pada episode 06 di menit ke 01.01, salah satu tokoh *kappa* bernama Kazuki terlihat dengan rakusnya memakan beberapa mentimun dan berucap bahwa mentimun sangat enak.

かずき : カッパ最高!! キュウリ美味しい。。人間にときよりめっちゃ美味しい。。

*Kazuki* : *Kappa saikou!! Kyuuri umai.. Ningen ni toki yori metcha umai..*

Kazuki : *Kappa* terbaik!! Mentimun enak!! Rasanya lebih gila daripada saat aku masih manusia..

(Episode 6 menit 01.01)

Berdasarkan dialog diatas, Kazuki mengucapkan "*Kappa saikou!! Kyuuri umai.. Ningen ni toki yori metcha umai..*" yang memiliki arti "*Kappa* terbaik!! Mentimun enak!! Rasanya lebih gila daripada saat aku masih manusia". Hal ini sama dengan penjelasan Foster, (2015:157) yang menyebutkan *kappa* menyukai makanan tertentu, termasuk melon, terong, dan terutama mentimun.

## 2. Suka Sumo (gulat)

Sama seperti yang digambarkan pada mitos, tokoh *kappa* pada anime ini digambarkan menyukai sumo Pada episode 06 di menit ke 02.46 digambarkan tokoh *kappa* pada anime ini menyukai sumo, pada scene ini tokoh *kappa* bernama Enta bertanya kepada Kazuki "Apakah semua masalah yang terjadi ada hubungannya dengan sumo?", sontak kazuki menyebutkan bahwa semua masalah terjadi ada hubungannya dengan sumo.

えんた : 相撲かんげくない?

かずき : かんげ

*Enta* : *Sumou kanke nakunai?*

*Kazuki* : *Kanke*

Enta : Apa semua ini ada hubungannya dengan sumo?

Kazuki : Ada

(Episode 6 menit 02.46)

Berdasarkan dialog diatas, Enta mengucapkan "*Sumou kanke nakunai?*" yang memiliki arti "Apa semua ini ada hubungannya dengan sumo?". Hal ini sama dengan penjelasan Foster, (2015:157) yang menyebutkan mereka (*kappa*) sangat menyukai sumo/bergulat dan suka menantang orang yang lewat untuk bertanding.

Satu taktik untuk mengalahkan *kappa* di sumo hanyalah membungkuk terlebih dahulu, ketika *kappa* membungkuk, sebagai tanggapan, ia akan menumpahkan cairan pemberi kekuatan dari cawan di atas kepalanya.

Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan beberapa penggambaran karakteristik *kappa* dalam mitos dan tokoh *kappa* bernama Kazuki, Toi dan Enta dalam anime *Sarazanmai* yaitu suka memakan mentimun dan suka sumo, hal tersebut sama dengan apa yang digambarkan pada mitos Jepang. Sedangkan tidak ditemukan perbedaan penggambaran karakteristik pada tokoh *kappa* yang ada pada anime *Sarazanmai* tersebut.

### A.1.2 Keppi

Dalam anime, Tokoh *kappa* ini merupakan seorang pangeran *kappa* di kerajaan *kappa* pada anime *Sarazanmai*, Keppi lah yang bertanggung jawab untuk mengubah tokoh lain seperti Kazuki, Toi dan Enta menjadi *kappa*. Dia bekerja sama dengan Kazuki, Toi dan Enta untuk mengalahkan *kappa* zombie yang muncul.

Penggambaran karakteristik tokoh *kappa* bernama Keppi dalam anime mirip seperti apa yang digambarkan pada *kappa* pada mitos Jepang, yaitu digambarkan memiliki karakteristik suka menyedot shirikodama, suka membalas budi dan suka menyiramkan air ke piringan di atas kepalanya.

Berikut dibawah ini adalah penggambaran beberapa karakteristik tokoh *kappa* bernama Keppi dalam anime *Sarazanmai*:

#### 1. Suka Menyedot Shirikodama

Sama seperti yang digambarkan pada mitos, tokoh *kappa* bernama keppi pada anime ini sangat suka menyedot shirikodama. Menurut Foster (2015:162) Shirikodama dicirikan sebagai bola yang ditempatkan di lubang anus, jika shirikodama suatu makhluk hidup direnggut oleh *kappa*, makhluk hidup tersebut akan mati. Tentu saja, secara biologis, tidak ada organ seperti itu, tetapi salah satu penjelasan untuk kepercayaan tersebut adalah bahwa tubuh korban tenggelam memiliki “anus terbuka”, seolah-olah ada sesuatu yang telah dikeluarkan.

Sifat karakteristik keppi sangat suka menyedot shirikodama ditunjukkan dalam episode ke-1 menit 09.27 keppi mengungkapkan bahwa dia sangat ingin menyedot shirikodama orang bodoh atau membosankan.

ケッピ : またつまらない尻子玉を抜いてしまっ  
た、ケロ

Keppi : *Mata tsumaranai shirikodama o nuite  
shimatta, Kero*

Keppi : Aku harus menyedot shirikodama orang  
membosankan/bodoh lagi, kero..

(Episode 1 menit 09.27)

Berdasarkan dialog diatas, Keppi mengucapkan ” *Mata tsumaranai shirikodama o nuite shimatta, Kero*” yang memiliki arti “Aku harus menyedot shirikodama orang membosankan/bodoh lagi, kero..”. Hal ini sama dengan penjelasan Foster, (2015:157) yang menyebutkan mereka (*kappa*) juga diketahui

menenggelamkan anak kecil dan mengeluarkan organ dalam mereka melalui anus (*shirikodama*).

## 2. Suka Membalas Budi

Sama seperti yang digambarkan pada mitos, tokoh *kappa* bernama keppi pada anime ini suka membalas budi, Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI, arti membalas budi adalah membalas jasa.

Hal ini terlihat pada Episode 02 di menit 00.20. Keppi bersedia untuk mengabdikan permintaan apa saja sebagai balas budi atas jasa Kazuki, Toi dan Enta yang telah mengalahkan para musuh yaitu *kappa* zombie.

ケッピ : まーまー、来るだをしましょう。ケロ  
今日のれんに物差し上げます、ケロ

Keppi : *Ma..ma.., kuruda o shimashou. Kero kyou no ren ni mono sashiagemasu, Kero...*

Keppi : Sudah-sudah, aku akan memberikanmu sesuatu yang bagus sebagai upah jasa kalian, kero...

(Episode 2 menit 00.20)

Berdasarkan dialog diatas, Keppi mengucapkan ” *Ma..ma.., kuruda o shimashou. Kero kyou no ren ni mono sashiagemasu, Kero*” yang memiliki arti “Sudah-sudah, aku akan memberikanmu sesuatu yang bagus sebagai upah jasa kalian, kero.”. Hal ini sama dengan penjelasan Danandjaja (1997:84) dalam buku Folklor Jepang dilihat dari kaca mata Indonesia menyebutkan bahwa *kappa* suka membalas budi.

## 3. Suka Menyiram Piringan di Kepalanya

Sama seperti yang digambarkan pada mitos, tokoh *kappa* bernama keppi pada anime *Sarazanmai* ini terlihat menyiramkan air ke cekungan/piringan yang ada di atas kepalanya.

Pada episode 02 di menit 09.34, keppi terlihat sangat lesu dan lemas, untuk mengatasi hal tersebut, tokoh *kappa* bernama keppi ini terlihat menyiramkan satu botol air ke atas kepalanya yang berbentuk seperti mangkuk, hal ini bertujuan membuat energi sang *kappa* menjadi pulih dan segar kembali seperti sedia kala.

ケッピ : 瓶あり ケロ。。、瓶あり ケロ。。

Keppi : Bin ari kero.. Bin ari kero..

Keppi : Untung ada botol air kero.. untung ada botol air kero..

(Episode 2 menit 09.34)

Berdasarkan dialog diatas, Keppi mengucapkan ” *Bin ari kero.. Bin ari kero..*” yang memiliki arti “Untung ada botol air kero.. untung ada botol air kero..” yang mana botol air dipergunakan Keppi untuk menyiram piringan putih di atas kepalanya. Hal ini sama dengan penjelasan Foster, (2015:157) yang menyebutkan

lakukan cekung atau cawan di atas kepala *kappa* berisi air, jika air ini tumpah, makhluk itu kehilangan kekuatan supernya.

Berdasarkan beberapa analisis di atas dapat disimpulkan beberapa penggambaran karakteristik *kappa* dalam mitos dan tokoh *kappa* bernama Keppi dalam anime *Sarazanmai* yaitu suka menyedot shirikodama, suka membalas budi dan suka menyiramkan air ke piringan di atas kepalanya, hal tersebut sama dengan apa yang digambarkan pada mitos Jepang. Sedangkan tidak ditemukan perbedaan penggambaran karakteristik pada tokoh *kappa* yang ada pada anime *Sarazanmai* tersebut.

## A.2 *One Piece*

Dalam anime *One piece* terdapat 1 (satu) tokoh yang memiliki wujud menyerupai *kappa* pada mitos jepang, tokoh *kappa* tersebut bernama Kawamatsu, pada anime *One piece* ia dikenal juga sebagai "Kawamatsu Sang *Kappa*".

### A.2.1. Kawamatsu

Dalam anime, Kawamatsu adalah salah satu karakter yang muncul dalam arc Wanokuni. Dia merupakan seorang pelayan shogun Wanokuni bernama Kozuki Oden yang tidak ikut pergi ke masa depan, pada anime *One piece* Kawamatsu termasuk kedalam anggota akazaya nine (9 pengikut setia sekaligus murid Kozuki Oden).

Penggambaran karakteristik tokoh *kappa* bernama Kawamatsu dalam anime sedikit mirip seperti apa yang digambarkan pada *kappa* pada mitos jepang, yaitu digambarkan memiliki karakteristik suka sumo, namun ada satu karakteristik yang berbeda yang dipunyai oleh Kawamatsu, yaitu peduli dan rela berkorban.

Berikut dibawah ini adalah penggambaran beberapa karakteristik tokoh *kappa* bernama Kawamatsu dalam anime *One piece*:

#### 1. Suka Sumo

Sama seperti yang digambarkan pada mitos, tokoh *kappa* bernama kawamatsu pada anime ini digambarkan menyukai sumo, menurut Foster (2015:157) mereka (*kappa*) sangat menyukai sumo/bergulat dan suka menantang orang yang lewat untuk bertanding. Satu taktik untuk mengalahkan *kappa* di sumo hanyalah membungkuk terlebih dahulu, ketika *kappa* membungkuk, salah satu cara untuk mengalahkannya adalah dengan, menumpahkan cairan pemberi kekuatan dari cawan di atas kepalanya.

Pada Episode 948 di menit ke 08.58, digambarkan kawamatsu si *kappa* baru saja dibebaskan dari penjara, begitu keluar dari penjara, kawamatsu langsung menantang semua musuh yang sudah menunggunya di luar penjara, kawamatsu berkata "apa kalian menyukai sumo?", sembari melakukan gerakan ancang-ancang seperti seorang pesumo.

かわまつ : お虫ら。。相撲は好きか？

Kawamatsu : *O mushira.. Sumo wa suki ka?*

Kawamatsu : Heyy serangga.. apakah kalian suka sumo?

(Episode 948 di menit 08.58)

Berdasarkan dialog diatas, Kawamatsu mengucapkan " *O mushira.. Sumo wa suki ka?*" yang memiliki arti "Heyy serangga.. apakah kalian suka sumo?" Hal ini

sama dengan penjelasan Foster, (2015:157) yang menyebutkan mereka (*kappa*) terutama menikmati sumo-bergulat dan suka menantang orang yang lewat untuk bertanding. Satu taktik untuk mengalahkan *kappa* di sumo-hanyalah membungkus terlebih dahulu.

## 2. Relu Berkorban

Dalam anime *One piece* Kawamatsu digambarkan memiliki karakteristik sebagai seorang yang rela berkorban, dalam KBBI Online (2023), rela berarti tidak mengharap imbalan, dengan kehendak atau kemauan sendiri, sedangkan berkorban adalah menyatakan kebaktian, kesetiaan, dan sebagainya.

Pada Episode 953 menit ke 17.35, Hiyori berjumpa kembali dengan Kawamatsu setelah 20 tahun terpisah, Hiyori mengungkapkan penyesalannya dan menyampaikan permintaan maaf kepada Kawamatsu karena meninggalkan Kawamatsu dulu. Pada scene tersebut Zoro bergumam kalau Hiyori pernah bercerita kalau Hiyori dibesarkan oleh seekor *kappa* setelah orang tuanya mati.

ゾロ : そーや。。あいつ、親が死んだとカッパにそだとれたとってたな。。

ひより : ごめんなさい。。私あ のとき、怖くて逃げてしまっ

Zoro : *So ya.. Aitsu, oya ga shinda to kappa ni sodato reta to itteta na..*

Hiyori : *Gomen'nasai.. Watashi ano toki, kowakute nigete shimatte*

Zoro : Oh iyaa.. dia pernah bilang kalau dia dibesarkan oleh *kappa* setelah orang tuanya mati

Hiyori : Maafkan aku, saat itu aku ketakutan dan kabur

(Episode 953 menit 17.35)

Berdasarkan dialog diatas, tokoh lain bernama zoro mengucapkan ” *So ya.. Aitsu, oya ga shinda to kappa ni sodato reta to itteta na..* “ yang memiliki arti “Oh iyaa.. dia pernah bilang kalau dia dibesarkan oleh *kappa* setelah orang tuanya mati”. Hal tersebut sangat menggambarkan bahwa tokoh *kappa* bernama Kawamatsu ini memiliki karakter/sifat yang rela berkorban. Namun karakteristik ini sangat bertolak belakang dengan karakteristik *kappa* pada mitos yang cenderung memiliki sifat yang negatif.

## 3. Peduli

Dalam anime, *kappa* bernama Kawamatsu digambarkan memiliki karakteristik sebagai seorang yang peduli. Menurut KBBI Online (2023) Peduli adalah mengindahkan, memperhatikan.

Pada episode 936 di menit 06.39, Hiyori (anak Kozuki Oden) berbicara kepada zoro bahwa Kawamatsu si *kappa* lah yang mengurus dan merawat dia sewaktu ayah dan ibunya baru saja meninggal dunia, Kawamatsu lah yang memberi Hiyori makan, menghibur dan menemani Hiyori agar tidak merasa kesepian.

ひより : そんな私を、父の家臣カッパのかわまつがしんぼうよく心支えそだててくれたんです。

ゾロ : カッパ??

Hiyori : *Son'na watashi o, chichi no kashin kappa no kawamatsu ga shinbōzu yoku kokoro sasae sodatete kuretandesu.*

Zoro : *kappa?*

Hiyori : Pelayan ayahku, kawamatsu si *kappa* merawatku dan memberiku semangat

Zoro : *kappa?*

(Episode 936 menit 06.39)

Berdasarkan dialog diatas, tokoh lain bernama Hiyori mengucapkan ” *Son'na watashi o, chichi no kashin kappa no kawamatsu ga shinbōzu yoku kokoro sasae sodatete kuretandesu*“ yang memiliki arti “Pelayan ayahku, kawamatsu si *kappa* merawatku dan memberiku semangat”. Hal tersebut sangat menggambarkan bahwa tokoh *kappa* bernama kawamatsu ini memiliki karakter/sifat yang peduli. Namun karakteristik ini sangat bertolak belakang dengan karakteristik *kappa* pada mitos yang cenderung memiliki sifat yang negatif.

Berdasarkan beberapa analisis di atas dapat disimpulkan beberapa penggambaran karakteristik *kappa* dalam mitos dan tokoh *kappa* bernama Kawamatsu dalam anime *One piece* yaitu suka sumo, hal tersebut sama dengan apa yang digambarkan pada mitos Jepang. Sedangkan perbedaan penggambaran karakteristik pada tokoh *kappa* yang ada pada anime *One piece* tersebut adalah tokoh bernama kawamatsu memiliki karakteristik rela berkorban dan juga karakteristik peduli.

### A.3 *Kakuriyo no Yadomeshi*

Dalam anime *Kakuriyo no Yadomeshi* terdapat 1 (satu) tokoh yang memiliki wujud menyerupai *kappa* pada mitos jepang, tokoh *kappa* tersebut bernama Chibi.

#### A.3.1 Chibi

Dalam anime, Chibi berperan sebagai peliharaan sang karakter utama yang bernama Aoi, yang dikenal sebagai *Kappa* dengan penampilan kura-kura hijau dengan tempurung biru yang dapat berbicara. Dia sangat mencintai Aoi, hal tersebut terjadi sejak dia merawat Chibi dengan memberinya makan secara teratur. Chibi menyukai mentimun serta makanan apa pun yang dibuat oleh Aoi, Chibi digambarkan selalu menempel disisi Aoi sejak pertemuan pertama mereka.

Penggambaran karakteristik tokoh *kappa* bernama Chibi dalam anime sedikit mirip seperti apa yang digambarkan pada *kappa* pada mitos jepang, yaitu digambarkan memiliki memiliki karakteristik suka mentimun dan suka membantu, namun ada satu karakteristik yang berbeda yang dipunyai oleh Chibi, yaitu penakut. Berikut dibawah ini adalah penggambaran beberapa karaktristik tokoh *kappa* bernama Chibi dalam anime *Kakuriyo no Yadomeshi*:

#### 1. Suka Mentimun

Sama seperti penggambarannya di mitos, tokoh *kappa* bernama chibi pada anime ini juga digambarkan sangat menyukai mentimun. Menurut Foster (2015:157) ia menyebutkan bahwa *Kappa* menyukai makanan tertentu, termasuk melon, terong, dan terutama mentimun. Di banyak tempat, anak-anak diperingatkan untuk tidak berenang setelah makan ketimun, karena mereka mungkin akan

diserang *kappa*, di beberapa daerah, ada tradisi meninggalkan ketimun di kuil atau di air sebagai persembahan untuk menenangkan penduduk *kappa*. Faktanya, di Jepang dan sebagian besar dunia lainnya, sushi gulung yang dibuat dengan mentimun disebut *kappa maki*, dinamai berdasarkan kecintaan *kappa* terhadap sayuran musim panas.

Pada scene yang ada di episode 5 pada menit ke 23.30, pada scene tersebut digambarkan Chibi sangat bersemangat dan antusias ketika sedang memakan potongan-potongan mentimun.

ちび : あー。。 やっぱりキュウリ最高です

Chibi : A... *Yappari kyuuiri saikou desu*

Chibi : Ah.. mentimun memang terbaik

(Episode 5 menit 23.30)

Berdasarkan dialog diatas, Chibi mengucapkan ” *A... Yappari kyuuiri saikou desu* “ yang memiliki arti “Ah.. mentimun memang terbaik?” Hal ini sama dengan penjelasan Foster, (2015:157) yang menyebutkan *kappa* pada mitos menyukai makanan tertentu, termasuk melon, terong, dan terutama mentimun.

## 2. Suka Membantu

Tokoh *kappa* bernama chibi ini mempunyai karakter yang suka membantu, dalam KBBI Online (2023) membantu adalah memberi sokongan (tenaga dan sebagainya) supaya kuat (kukuh, berhasil baik, dan sebagainya).

Pada episode ke 19 pada menit 04.58, saat itu aoi dan teman-temannya akan memasak hidangan untuk para tengu, Chibi terlihat menawarkan diri untuk membantu, namun tawaran tersebut ditolak oleh aoi dan menyuruh Chibi untuk bersantai saja dan memakan mentimun.

ちび : あおいさん。。 僕もをてつだいしたいです、これからは伝える  
けんぞくをめぐり趣味です

Chibi : *Aoi-san.. Boku mo o tetsudai shitaidesu, korekara wa tsutaeru ken zo ku o me za shumidesu*

Chibi : Aoi san, aku juga ingin membantu, mulai sekarang aku akan jadi pengikut yang berguna

(Episode 19 menit 04.58)

Berdasarkan dialog diatas, tokoh lain bernama Chibi mengucapkan ” *Aoi-san.. Boku mo o tetsudai shitaidesu, korekara wa tsutaeru ken zo ku o me za shumidesu* “ yang memiliki arti “Aoi san, aku juga ingin membantu, mulai sekarang aku akan jadi pengikut yang berguna”. Hal ini sama dengan penjelasan Foster (2015:161) dikatakan kalau *kappa* juga mempunyai sifat suka membantu.

## 3. Penakut

Tokoh *kappa* pada anime ini digambarkan sangat penakut, ia berteriak ketakutan ketika rombongan kapal musuh tiba-tiba datang, dalam KBBI online (2023) penakut adalah mudah takut.

Pada episode 13 pada menit ke 23.30, Chibi berteriak ketakutan dan kalangkabut sembari meengucapkan “kapal menyerang telah datang!!”.

ちび : きいええ。。こわい船がきたです

Chibi : Kiiee.. Kowai fune ga kitadesu!!!

Chibi : Kapal menyeramkan telah datang!!!

(Episode 13 menit 23.30)

Berdasarkan gambar dan dialog pada data 4.29 diatas, tokoh lain bernama Chibi mengucapkan "*Kiiee.. Kowai fune ga kitadesu*" yang memiliki arti "Kapal menyeramkan telah datang!!!". Hal tersebut sangat menggambarkan bahwa tokoh *kappa* bernama kawamatsu ini memiliki karakter/sifat yang penakut. Namun karakteristik ini sangat bertolak belakang dengan karakteristik *kappa* pada mitos yang menurut Foster, (2015:157) *kappa* nakal dan terkadang mematikan, terkenal suka menarik kuda dan ternak ke dalam air.

Berdasarkan beberapa analisis di atas dapat disimpulkan beberapa penggambaran karakteristik *kappa* dalam mitos dan tokoh *kappa* bernama Chibi dalam anime *Kakuriyo no Yadomeshi* yaitu suka mentimun dan suka membantu, hal tersebut sama dengan apa yang digambarkan pada mitos Jepang. Sedangkan perbedaan penggambaran karakteristik pada tokoh *kappa* yang ada pada anime *Kakuriyo no Yadomeshi* tersebut adalah tokoh bernama Chibi memiliki karakteristik penakut.

#### A.4 *Namiuchigiwa no Muromi-san*

Dalam anime *Namiuchigiwa no Muromi-san* terdapat 1 (satu) tokoh yang memiliki wujud menyerupai *kappa* pada mitos jepang, tokoh *kappa* tersebut bernama Kawabata. Kawabata merupakan salah satu teman sang tokoh utama yang bernama Muromi.

##### A.4.1 Kawabata

Dalam anime, tokoh bernama Kawabata ini merupakan salah satu teman Muromi sang mermaid. Tidak seperti *kappa* stereotip jepang yang pendek dan pemalu, dia besar, berotot, dan pria jantan yang tidak banyak bicara. Dia tidak menyukai manusia, tetapi dia menganggap Takuro sebagai teman karena Takuro adalah teman Muromi. Kakak laki-laki Kawabata diserang oleh manusia, yang menyebabkan kawabata tidak terlalu menyukai manusia kecuali Takuro.

Penggambaran karakteristik tokoh *kappa* bernama Kawabata dalam anime sedikit mirip seperti apa yang digambarkan pada *kappa* pada mitos jepang, yaitu digambarkan memiliki karakteristik suka memakan mentimun, namun ada juga beberapa karakteristik yang berbeda yang dipunyai oleh Kawabata, yaitu suka berbagi, sederhana dan baik.

Berikut dibawah ini adalah penggambaran beberapa karakteristik tokoh *kappa* bernama Kawabata dalam anime *Namiuchigiwa no Muromi-san* :

#### 1. Suka Makan Mentimun

Sama seperti penggambarannya di mitos, tokoh *kappa* bernama Kawabata pada anime ini juga digambarkan sangat menyukai mentimun. Pada scene di episode 07 pada menit ke 09.27, Pada scene tersebut terlihat kawabata yang barusaja datang, ia langsung duduk menemani takuro yang sedang sibuk memancing, dengan tiba-tiba kawabata menawarkan dan menyodorkan mentimun ke takuro, karena merasa kaget dan sedikit takut, takuro dengan terpaksa

menerima pemberian tersebut sembari bergumam dalam hati “*kappa* memang suka makan mentimun” dan lalu memakannya.

かわばた : おええ。。  
 たくろう : なんですか？  
 かわばた : キュウリ。。いらんとか？  
 たくろう : い。。いただきます！！カッパって やっぱり 試食は  
 キュウリなのかよ！！

*Kawabata* : *Oyy..*  
*Takurou* : *Nandesuka?*  
*Kawabata* : *Kyuuri.. I ran toka?*  
*Takurou* : *I.. Itadakimasu!! Kappa tte yappari shishoku wa  
 kyuurinanokayo!!*

*Kawabata* : *Oyy..!!*  
*Takurou* : *Ada apa?*  
*Kawabata* : *Mentimun.. engga mau?*  
*Takurou* : *Se..selamat makan!! kappa memang suka makan  
 mentimun*

(Episode 7 menit 09.27)

Berdasarkan dialog diatas, Kawabata menawarkan mentimun kepada Takurou dengan mengucapkan “*Kyuuri.. I ran toka?*” yang memiliki arti “Mentimun.. engga mau?”. Hal tersebut sangat menggambarkan bahwa tokoh bernama Kawabata pada anime ini sangat menyukai mentimun, hal tersebut diperkuat perkataan yang diucapkan Takurou dalam hati “*Kappa tte yappari shishoku wa kyuurinanokayo!!*” yang memiliki arti “*kappa* memang suka makan mentimun”. Hal ini sama dengan penjelasan Foster, (2015:157) yang menyebutkan bahwa *kappa* pada mitos menyukai makanan tertentu, termasuk melon, terong, dan terutama mentimun.

## 2. Suka Berbagi

Tidak seperti pada mitos yang digambarkan sebagai makhluk yang mematikan dan juga licik, pada anime *Namiuchigiwa no Muromi-san* tokoh *kappa* bernama kawabata ini digambarkan mempunyai sifat atau karakter yang suka berbagi, dalam KBBI online (2023) berbagi adalah membagi sesuatu bersama.

Penggambaran karakter tokoh bernama kawabata yang memiliki sifat pendiam tersebut pada episode 7 menit 11.33, muromi berbicara kepada takurou bahwa kawabata suka memberi hasil panennya kepada orang yang kawabata percaya sebagai teman.

むろみ : だって 自分の作物上げるとか

*Muromi* : *Datte jibun no sakumotsu ageru toka*

*Muromi* : Dia memberimu hasil panennya

(Episode 7 menit 11.33)

Berdasarkan dialog diatas, tokoh lain bernama Kawabata mengucapkan "*Datte jibun no sakumotsu ageru toka*" yang memiliki arti "Dia memberimu hasil panennya" Hal tersebut sangat menggambarkan bahwa tokoh *kappa* bernama Kawabata ini memiliki karakter/sifat yang suka berbagi. Namun karakteristik ini sangat bertolak belakang dengan karakteristik *kappa* pada mitos yang menurut Foster, (2015:157) *kappa* nakal dan terkadang mematikan, terkenal suka menarik kuda dan ternak ke dalam air.

### 3. Pendiam

Dalam alur cerita anime *Namiuchigiwa no Muromi-san*, tokoh *kappa* bernama Kawabata pada anime ini juga digambarkan memiliki sifat yang pendiam, dalam KBBI Online orang yang tidak banyak bicara.

Penggambaran karakteristik tokoh bernama kawabata yang memiliki sifat sederhana tersebut digambarkan oleh dialog tokoh lain bernama muromi pada episode 7 di menit 11.09 yang menyebutkan bahwa kawabata adalah cowok pendiam. Pada scene tersebut terlihat kawabata memberi mentimun kepada muromi, akan tetapi kawabata langsung meninggalkan muromi dan yang lain tanpa sepele katapun, sontak takurou yang juga berada disana bermonolog dan mengucapkan "pulangnyanya ngebut!!", lalu muromi yang berada di samping takurou mengucapkan "Ya.. dia cowok pendiam".

むろみ : ありがとうね。。かわばたくん。。

たくろう:かえるのはやー！！

むろみ :ま。。朴訥な男やけ。。

Muromi : Arigatoune.. Kawabatakun..

Takurou : Kaeru no hayaa!!

Muromi : Ma.. Bokutotsuna otokoya ke..

Muromi : Terima kasih kawabata kun

Takurou : Pulangnyanya ngebut

Muromi : Ya.. dia cowok pendiam

(Episode 7 menit 11.09)

Berdasarkan dialog diatas, tokoh lain bernama Kawabata mengucapkan "*Ma.. Bokutotsuna otokoya ke..*" yang memiliki arti "Ya.. dia cowok pendiam" dari kalimat tersebut sangat menggambarkan bahwa tokoh *kappa* bernama Kawabata ini memiliki karakter/sifat yang suka berbagi. Namun karakteristik ini sangat bertolak belakang dengan karakteristik *kappa* pada mitos yang menurut Foster, (2015:157) *kappa* nakal dan terkadang mematikan, terkenal suka menarik kuda dan ternak ke dalam air.

### 4. Baik

Tidak seperti pada mitos yang digambarkan sebagai makhluk yang mematikan dan juga licik, pada anime *Namiuchigiwa no Muromi-san* tokoh *kappa* bernama kawabata ini digambarkan mempuyai sifat atau karakter yang baik.

Pada awalnya karena tampilan wujudnya yang sangar, Takurou mengira kawabata merupakan tokohnya yang jahat, ternyata hal tersebut tidaklah benar, seiring

berjalannya waktu Takurou mulai menyadari bahwa sikap dan juga karakter kawabata adalah baik.

Pada scene di episode 7 menit ke 11.39, takurou berbicara “tapi, dia ternyata baik juga”.

たくろう : いいあつ なんだ あいつ。。

Takurou : *Iiatsu nanda aitsu..*

Takurou : Dia ternyata baik juga..

(Episode 7 menit 11.39)

Berdasarkan dialog diatas, tokoh lain bernama Kawabata mengucapkan ” *Iiatsu nanda aitsu..* “ yang memiliki arti “Dia ternyata baik juga..” dari kalimat tersebut sangat menggambarkan bahwa tokoh *kappa* bernama Kawabata ini memiliki karakter/sifat yang baik. Namun karakteristik ini sangat bertolak belakang dengan karakteristik *kappa* pada mitos yang menurut Foster, (2015:157) *kappa* nakal dan terkadang mematikan, terkenal suka menarik kuda dan ternak ke dalam air.

Berdasarkan beberapa analisis di atas dapat disimpulkan beberapa penggambaran karakteristik *kappa* dalam mitos dan tokoh *kappa* bernama Kawabata dalam anime *Namiuchigiwa no Muromi-san* yaitu suka mentimun, hal tersebut sama dengan apa yang digambarkan pada mitos Jepang. Sedangkan perbedaan penggambaran karakteristik pada tokoh *kappa* yang ada pada anime *Namiuchigiwa no Muromi-san* tersebut adalah tokoh bernama Kawabata memiliki karakteristik sederhana, suka berbagi dan juga baik.

## A.5 *Gintama*

Dalam anime *Gintama* terdapat 1 (satu) tokoh yang memiliki wujud menyerupai *kappa* pada mitos jepang, tokoh *kappa* tersebut bernama Ebina. Ebina adalah amanto/alien mirip *kappa* yang mendarat di Bumi beberapa dekade lalu. Dia berteman dan berjanji kepada seorang gadis bernama Hayashi Fuyou yang sakit-sakitan bahwa dia akan melindungi danaunya sampai dia sembuh dan bisa berenang bersamanya suatu saat nanti.

### A.5.1 Ebina

Dalam anime, tokoh bernama Ebina ini merupakan amanto/alien mirip *kappa* yang mendarat di Bumi beberapa dekade lalu. Ebina sebelumnya pernah tinggal di planet air di mana semua penghuninya tidak dapat hidup air. Pada titik tertentu, planet menjadi kering dan semua orang terpaksa pergi. Ebina tiba di Bumi dan tinggal di danau sejak saat itu. Namun, orang-orang saat itu takut padanya dan dia selalu sendirian. Pada suatu hari, dia bertemu Hayashi Fuyou, yang juga kesepian, di tepi danau dan keduanya menjadi teman. Fuyou memberi tahu Ebina bahwa dia ingin berenang tetapi dia tidak bisa karena penyakit paru-paru. Ebina kemudian berjanji padanya bahwa dia akan melindungi danaunya sampai dia sembuh dan bisa berenang bersamanya.

Penggambaran karakteristik tokoh *kappa* bernama Ebina dalam anime *Gintama* sedikit mirip seperti apa yang digambarkan pada *kappa* pada mitos jepang, yaitu digambarkan memiliki memiliki karakteristik suka membalas budi, namun

ada juga beberapa karakteristik yang berbeda yang dimiliki oleh Ebina, yaitu pemaarah dan juga merasa kesepian.

Berikut dibawah ini adalah penggambaran beberapa karakteristik tokoh *kappa* bernama Ebina dalam anime *Gintama*:

### 1. Suka Membalas Budi

Sama seperti yang digambarkan pada mitos, tokoh *kappa* bernama keppi pada anime *Gintama* suka membalas budi, Menurut KBBI Online (2023), balas budi mempunyai arti membalas jasa.

Sifat atau karakteristik tersebut terjadi pada scene di episode 21 menit ke 03.59, terlihat Ebina memberikan sepotong biskuit kepada shinpachi, hal tersebut karena shinpachi telah bersikap baik kepada Ebina.

えびな : ごびんがビスケット

*Ebina* : *Gobin ga bisuketto*

*Ebina* : Ini biskuit untukmu

(Episode 21 menit 03.59)

Berdasarkan dialog diatas, Ebina memberikan biskuit dengan mengucapkan "*Gobin ga bisuketto*" yang memiliki arti "ini biskuit untukmu" Hal tersebut sangat menggambarkan bahwa tokoh *kappa* bernama Ebina pada anime ini suka balas budi. Hal ini sama dengan penjelasan Danandjaja (1997:84) dalam buku Folklor Jepang dilihat dari kacamata Indonesia menyebutkan bahwa *kappa* suka membalas budi.

### 2. Pemaarah

Tidak seperti pada mitos yang digambarkan sebagai makhluk yang mematikan dan juga licik, pada anime *Gintama* tokoh *kappa* bernama kawabata ini digambarkan mempunyai sifat atau karakter yang pemaarah, dalam KBBI Online (2023) pemaarah adalah orang yang lekas atau mudah marah.

Karakteristik atau sifat pemaarah tersebut digambarkan pada scene di episode 21 menit ke 03.48, Ebina sangat marah kepada kagura, Karena Kagura memanggilnya dengan sebutan kau bukan Ebina-san.

えびな : それから、お前じゃなくて、えび  
なさんと呼べ！！

*Ebina* : *Sorekara, omae janakute, ebina-san to yobe!!*

*Ebina* : Dan jangan panggil aku "kau", panggil aku ebina-san

(Episode 21 menit 03.48)

Berdasarkan dialog pada data diatas, tokoh lain bernama Ebina mengucapkan "*Sorekara, omae janakute, ebina-san to yobe!!*" yang memiliki arti "Dan jangan panggil aku "kau", panggil aku ebina-san" dari kalimat tersebut sangat menggambarkan bahwa tokoh *kappa* bernama Ebina ini memiliki karakter/sifat yang pemaarah. Namun karakteristik ini sangat bertolak belakang dengan

karakteristik *kappa* pada mitos yang menurut Foster, (2015:157) *kappa* nakal dan terkadang mematikan, terkenal suka menarik kuda dan ternak ke dalam air.

### 3. Pemalu

Tokoh *Kappa* bernama Ebina ini digambarkan memiliki karakteristik sebagai makhluk yang pemalu. Dalam KBBI Online (2023) pemalu adalah (orang) yang mudah merasa (yang mempunyai sifat) malu.

Pada episode ke 21 di menit 04.50, piringan Ebina diperlihatkan pecah terkena tongkat golf dan mengakibatkan air dipiringan tersebut tumpah, seketika Ebina berubah menjadi linglung dan berubah menjadi karakter yang berbeda, dari yang sebelumnya pemaarah berubah menjadi pemalu.

えびな : いいか。。あまぐちみんな、恥ず  
かしから

Ebina : iika.. Ama guchi min'na,  
hazukashikara

Ebina : Jangan menatapku, ini memalukan

(Episode 21 menit 04.50)

Berdasarkan dialog diatas, tokoh *kappa* bernama Ebina mengucapkan ” *iika.. Ama guchi min'na, hazukashikara*” yang memiliki arti “Jangan menatapku, ini memalukan” dari kalimat tersebut sangat menggambarkan bahwa tokoh *kappa* bernama Ebina ini memiliki karakter/sifat yang pemalu, hal ini disebabkan saat piringan di atas kepala tokoh bernama Ebina pecah sehingga menyebabkan air yang ada pada piringan atau cekungan tersebut menjadi tumpah, itu terjadi karena piringan tersebut terkena lemparan tongkat golf yang dilemparkan oleh seseorang, hal tersebut membuat Ebina yang sebelumnya memiliki sifat pemaarah menjadi pemalu karena kehilangan kekuatan/energi. Menurut Foster (2015:157) Lekukan cekung atau cawan di atas kepala *kappa* berisi air, jika air ini tumpah, makhluk itu kehilangan kekuatan supernya.

Berdasarkan beberapa analisis di atas dapat disimpulkan beberapa penggambaran karakteristik *kappa* dalam mitos dan tokoh *kappa* bernama Ebina dalam anime *Gintama* yaitu suka membalas budi, hal tersebut sama dengan apa yang digambarkan pada mitos Jepang. Sedangkan perbedaan penggambaran karakteristik pada tokoh *kappa* yang ada pada anime *Gintama* tersebut adalah tokoh bernama Ebina memiliki karakteristik pemaarah dan juga merasa kesepian.

## A.6 Nurarihyon no Mago

Dalam anime *Nurarihyon no Mago* terdapat 1 (satu) tokoh yang memiliki wujud menyerupai *kappa* pada mitos jepang, tokoh *kappa* tersebut bernama Amezou. Amezou merupakan *numakappa* yang berasal dari desa Tono pada anime *Nurarihyon no Mago*.

### A.6.1 Amezou

Dalam anime, tokoh bernama Amezou ini adalah *Numakappa* (*kappa* rawa) dari Desa *Tōno* dengan penampilan seperti *kappa*. Dia biasanya bertanggung jawab untuk membersihkan kamar mandi tempat pelatihan, sampai Rikuo tiba dan diberi

tugas. Amezou kemudian bergabung dalam kelompok Rikuo untuk melawan musuh yang ada di luar Desa Tono.

Penggambaran karakteristik tokoh *kappa* bernama Amezou dalam anime *Nurarihyon no Mago* sedikit mirip seperti apa yang digambarkan pada *kappa* pada mitos Jepang, yaitu digambarkan memiliki karakteristik suka memakan mentimun, namun ada pula karakteristik yang berbeda yang dipunyai oleh Kawabata dengan mitos Jepang, yaitu sifat yang selalu antusias.

Berikut dibawah ini adalah penggambaran beberapa karakteristik tokoh *kappa* bernama Amezou dalam anime *Nurarihyon no Mago* :

### 1. Suka Memakan Mentimun

Tokoh *Kappa* bernama Ebina ini digambarkan memiliki karakteristik sebagai makhluk yang sangat menyukai mentimun, Pada scene tersebut tokoh *kappa* bernama Amezou ini terlihat sangat menikmati mentimun yang ia makan, Amezou digambarkan tengah bersembunyi untuk memakan mentimun, teman teman amezou mengira bahwa suara bisings yang dihasilkan amezou tersebut adalah suara tikus, namun ternyata suara tersebut ternyata dihasilkan oleh amezou yang sedang memakan mentimun dengan rakusnya.



**Tokoh kappa bernama Amezou pada anime *Nurarihyon no Mago* bersembunyi sambil memakan mentimun**

Berdasarkan gambar diatas, membuktikan bahwa tokoh *kappa* bernama Amezou ini memiliki sifat/karakteristik menyukai mentimun, Hal tersebut sama dengan yang disebutkan pada mitos Jepang menurut Foster (2015:157) disebutkan bahwa *Kappa* menyukai makanan tertentu, termasuk melon, terong, dan terutama mentimun. Di banyak tempat, anak-anak diperingatkan untuk tidak berenang setelah makan ketimun, karena mereka mungkin akan diserang *kappa*, di beberapa daerah, ada tradisi meninggalkan ketimun di kuil atau di air sebagai persembahan untuk menenangkan penduduk *kappa*. Faktanya, di Jepang dan sebagian besar dunia lainnya, sushi gulung yang dibuat dengan mentimun disebut *kappa maki*, dinamai berdasarkan kecintaan *kappa* terhadap sayuran musim panas.

### 2. Selalu Antusias

Tidak seperti pada mitos yang digambarkan sebagai makhluk yang mematikan dan juga licik, pada anime *Nurarihyon no Mago* ini *kappa* bernama Amezou ini diperlihatkan sebagai tokoh yang selalu antusias entah bagaimanapun situasinya, dalam KBBI Online (2023) antusias berarti bergairah, bersemangat.

Sifat atau karakter tersebut dibuktikan pada episode 8 menit ke 21.06, pada scene tersebut, nampak Amezou terlihat sangat bersemangat kala rikuo menyebutkan bahwa tujuan mereka selanjutnya adalah kyoto.

あめぞう : やほ。。京都。。京都 楽しみ！！

Amezou : *Ya ho.. Kyouto.. Kyouto tanoshimi!!*

Amezou : Hore.. Kyouto.. Kyouto kelihatannya menyenangkan!!

(Episode 8 menit 21.06)

Berdasarkan dialog dan gambar pada data 4.37 diatas, tokoh lain bernama Ebina mengucapkan "*Ya ho.. Kyouto.. Kyouto tanoshimi!!*" yang memiliki arti "Hore.. Kyouto.. Kyouto kelihatannya menyenangkan!!" dari kalimat tersebut sangat menggambarkan bahwa tokoh *kappa* bernama Ebina ini memiliki karakter/sifat yang selalu antusias. Namun karakteristik ini sangat bertolak belakang dengan karakteristik *kappa* pada mitos yang cenderung memiliki sifat yang negatif, seperti menurut Foster, (2015:157) *kappa* nakal dan terkadang mematikan, terkenal suka menarik kuda dan ternak ke dalam air.

Berdasarkan beberapa analisis di atas dapat disimpulkan beberapa penggambaran karakteristik *kappa* dalam mitos dan tokoh *kappa* bernama Amezou dalam anime *Nurarihyon no Mago* yaitu suka makan mentimun, hal tersebut sama dengan apa yang digambarkan pada mitos Jepang. Sedangkan perbedaan penggambaran karakteristik pada tokoh *kappa* yang ada pada anime *Nurarihyon no Mago* tersebut adalah tokoh bernama Amezou memiliki karakteristik selalu antusias.

#### 4. Gambar dan Tabel

Table 1.

NO	ANIME	TOKOH	KARAKTER
1	<i>Sarazanmai</i>	<b>Kazuki, Toi &amp; Enta</b>	- Suka memakan mentimun - Suka sumo
		<b>Keppi</b>	- Suka menyedot shirikodama - Suka membalas budi - Suka menyiram air pada piringan di atas kepalanya
2	<i>One piece</i>	<b>Kawamatsu</b>	- Peduli - Suka sumo - Rela berkorban
3	<i>Kakuriyo no Yadomeshi</i>	<b>Chibi</b>	- Suka mentimun - Penakut - Suka membantu
4	<i>Namiuchigiwa no Muromi-san</i>	<b>Kawabata</b>	- Suka mentimun - Sederhana - Suka berbagi - Baik
5	<i>Gintama</i>	<b>Ebina</b>	- Pemarah

			- Suka membalas budi - Pemalu
6	<i>Nurarihyon no Mago</i>	Amezou	- Suka mentimun - Selalu antusias



Figure 1 Anaphora Logo

## 5. KESIMPULAN

Penggambaran karakteristik *kappa* dalam mitos seringkali digambarkan dengan citra negatif, *kappa* dalam mitos sering kali digambarkan dengan sifat/karakteristik seperti suka membunuh, licik, mematikan, menakutkan, nakal, dan sejenisnya. Namun hal tersebut berbanding terbalik dengan yang ada di dalam anime, karakteristik *kappa* digambarkan lebih positif, di mana mereka bersifat baik, berteman dengan manusia, suka berbagi, suka menolong, dan memiliki sifat jenaka.

Perbedaan penggambaran karakteristik *kappa* antara mitos dan anime dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk tujuan penceritaan dalam anime, adaptasi dan interpretasi cerita, perubahan citra seiring waktu target pemasaran dan kebutuhan plot cerita. Hal tersebut menggambarkan bagaimana perbedaan tersebut bisa terjadi dan menunjukkan bahwa penggambaran karakter dapat berubah tergantung pada konteks dan tujuan penceritaan.

## DAFTAR PUSTAKA :

- Barthes, Roland. (2006). MITOLOGI. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Ainaya, Nayunda Olivia Aziz. 2023. "Perbandingan Penggambaran Youkai Dalam Mitos Kepercayaan Masyarakat Jepang dan Anime Gugure! Kokkuri-San". Skripsi. Program Studi Sastra Jepang, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Andari, Novi dan Khaira Imandiena Bahalwan. 2016. Dari <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/diglosia/article/view/567/0>. Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- Chapter V The Father of the Japanese Short Story: Ryunosuke Akutagawa. Dari [http://shodhganga.inflibnet.ac.in/bitstream/10603/29598/11/11\\_chapter%205.pdf](http://shodhganga.inflibnet.ac.in/bitstream/10603/29598/11/11_chapter%205.pdf).
- Craig, Timothy J. (2000). JAPAN POP! Inside The World of Japanese Popular Culture. New York: M.E. Sharpe, Inc.
- Foster, Michael Dylan. (2015). THE BOOK OF YŌKAI: Mysterious Creatures of Japanese Folklore. Oakland: University of California Press.
- KBBI Online. Dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>, diakses pada 22 April 2023
- Ross, Catrien. (2007). Mistik Jepang. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

Yoda, Hiroko. (2012). *Yokai Attack!:* The Japanese Monster Survival Guide. Tokyo: Tuttle Publishing.