

**PENGGAMBARAN YOKAI NURARIHYON DALAM ANIME NURA: RISE
OF THE YOKAI CLAN KARYA JUNJI NISHIMURA**



SKRIPSI

MUH. HANIF UBAIDAH

F081191036

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Sarjana untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Departemen Sastra Jepang pada Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Hasanuddin

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2024

HALAMAN JUDUL

**PENGGAMBARAN *YOKAI NURARIHYON* DALAM ANIME *NURA: RISE*
OF THE YOKAI CLAN KARYA JUNJI NISHIMURA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Sarjana untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Departemen Sastra Jepang

Fakultas Ilmu Budaya

Universitas Hasanuddin

MUH. HANIF UBAIDAH

F081191036

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS HASANUDDIN

MAKASSAR

2024

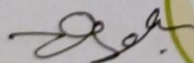
UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

LEMBAR PENGESAHAN

Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 1087/UN4.9.1/KEP/2023 pada tanggal 21 Agustus 2023, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul **“Penggabaran Yokai Nurarihyon dalam Anime Nura: Rise Of The Yokai Clan karya Junji Nishimura”** yang disusun oleh Muh Hamif Ubaidah, NIM F081191036 untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 01 Desember 2023

Konsultan I



Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D
NIP. 197109032001501 2 006

Konsultan II




Yunita El Risman, S.S., M.A
NIP. 19861207201504 2 001

Disetujui untuk diteruskan

Kepada Panitia Ujian Skripsi

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin



Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19821028201812 2 003

SKRIPSI

**Penggambaran Yokai Nurarihyon dalam Anime Nura: Rise Of The Yokai
Clan karya Junji Nishimura**

Disusun dan diajukan oleh:

Muh. Hanif Ubaidah
NOMOR POKOK: F031191036

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
Pada Tanggal 7 Februari 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

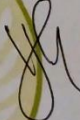


Menyetujui
Komisi Pembimbing

Konsultan I

Konsultan II


Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D
NIP. 197109032001501 2 006

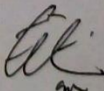

Yunita El Risman, S.S., M.A
NIP. 19861207201504 2 001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin



Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
NIP. 19640716199103 1 010


Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19821028201812 2 003

UNIVERSITAS HASANUDDIN

FAKULTAS ILMU BUDAYA

DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

LEMBAR PENGESAHAN

Panitia ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul **Penggambaran Yokai Nurarihyon dalam Anime Nura: Rise Of The Yokai karya Junji Nishimura** yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin



21 Februari 2024

Panitia Ujian Skripsi:

- | | | |
|-----------------|--|---|
| 1. Ketua | : Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D | () |
| 2. Sekretaris | : Yunita El Risman, S.S., M.A | () |
| 3. Penguji I | : Taqdir, S.Pd., M.Hum | () |
| 4. Penguji II | : Nurfitri, S.S., M.Hum | () |
| 5. Konsultan I | : Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D | () |
| 6. Konsultan II | : Yunita El Risman, S.S., M.A | () |

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muh. Hanif Ubaidah
NIM : F081191036
Fakultas : Ilmu Budaya
Program Studi : Sastra Jepang
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul :

PENGAMBARAN *YOKAI NURARIHYON* DALAM ANIME *NURA: RISE OF THE YOKAI CLAN* KARYA JUNJI NISHIMURA

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 28 Februari 2024

Yang Menyatakan,



(Muh. Hanif Ubaidah)

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penggambaran Yokai Nurarihyon dalam Anime Nura: Rise Of The Yokai Clan Karya Junji Nishimura”, sebagai salah satu syarat penyelesaian Program Sarjana (S1) Jurusan Sastra Jepang. Selain itu, penulis tidak lupa juga ingin memberikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang selama ini telah berperan dari awal hingga akhir proses pengerjaan skripsi ini sehingga bisa berjalan dengan lancar, kepada:

1. Kedua orang tua saya, Ibu Hj.Harniati dan Bapak M.Nasir yang selalu memberikan doa, dukungan dan bantuan kepada saya dari berbagai hal. Saya sangat berterima kasih kepada kedua orang tua saya yang selalu sabar dan memberikan dorongan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Adik saya, Annisa Mutmainnah yang secara tidak langsung memberikan saya motivasi dan dorongan untuk mengerjakan skripsi ini.
3. Dosen Pembimbing saya, Meta sensei dan Yunita sensei yang telah memberikan waktu, pikiran dan tenaganya dalam membantu saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Banyak ilmu yang saya dapatkan, terima kasih banyak sensei.
4. Dosen Penguji saya, Taqdir sensei dan Fitri sensei yang telah memberikan banyak masukan terhadap penelitian saya, terima kasih sensei.
5. Seluruh dosen Sastra Jepang, banyak ilmu yang saya dapatkan selama menjadi mahasiswa Sastra Jepang.

6. Staf Departemen Sastra Jepang, Ibu Uga yang selalu sabar membantu dan mengarahkan saya dalam mengurus berkas – berkas.

7. My Panda, Alivia Tazkhia S yang selalu memberikan saya dorongan untuk mengerjakan skripsi ketika saya sedang malas, menjadi motivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini dan masih banyak lagi hal positif yang telah ia berikan kepada saya sehingga bisa menyelesaikan skripsi ini, saya sangat berterima kasih Love her so much.

8. Lord Alex, teman – teman sekampung saya Irgi, Mutakhir, Mukmin, Yaya, Appi, Amink, Heri, Ikram, Sanjaya yang selalu membuat saya tertawa dengan kelakuan – kelakuan aneh ketika saya lagi pusing dengan skripsi ini, bermain MLBB bareng walaupun kadang malah nambah pusing karena kalah terus dan masih banyak lagi yang membuat saya selama mengerjakan skripsi ini lebih berwarna. Saya sangat berterima kasih terkhusus kepada Irgi yang telah mengizinkan saya untuk tinggal di rumahnya selama Makassar serta meminjamkan laptopnya untuk mengerjakan skripsi saya ini.

9. Feni, Agam, Riska, Eka dan Mira bestie nongkrong dan jalan yang membahas hal – hal random sampai pagi, terima kasih sudah memberikan banyak wejangan kepada saya yang polos ini. Terkhusus untuk Feni yang selalu menerima ajakan saya untuk jalan – jalan walaupun tidak jelas mau kemana dan mendengarkan curhatan saya yang walaupun bikin geleng – geleng kepala.

10. Papa jhon, Rafif, Fatur, Alim teman main game disaat stress menyerang, banyak hal seru ketika bermain sama mereka terutama mendengarkan bacotan dari sepuh Fatur.

11. Sastra Jepang angkatan 2019, teman – teman yang sudah menghabiskan banyak waktu bersama selama perkuliahan ini banyak momen yang telah terjadi dan akan terus saya ingat.

12. Pajokka 09. Alwi, Mufti, Afrisal, Rey teman healing, ngobrol santai dan main game yang terkadang memberikan motivasi atau dorongan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

13. KKNT PUPR Maros 108 Posko 4, teman – teman KKN yang sudah saya anggap keluarga banyak hal yang saya dapat selama KKN, saya merasa banyak yang berubah dari diri saya menjadi lebih baik dan banyak momen seru, konyol, drama selama di posko. Terima kasih banyak telah membuat hidup saya berwarna.

14. Kepada semua pihak yang tidak sempat saya tuliskan, dengan tulus saya berterima kasih.

15. Terakhir kepada diri saya sendiri, Muh. Hanif Ubaidah yang selama ini bertahan melalui banyak rintangan dan akhirnya bisa sampai saat ini, saya sangat sangat berterima kasih bisa sampai di titik ini dan semoga semakin siap untuk masa depan yang menunggu.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PENERIMAAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
ABSTRAK	xv
ABSTRAK JEPANG	xvi
ABSTRAK INGGRIS	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Rumusan Masalah	7
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Landasan Teori	9
2.1.1 Pendekatan Semiotika	9
2.1.2 Semiotika Roland Barthes.....	10
2.1.3 Animasi	11
2.1.4 Anime	13

2.1.5 Warna	14
2.1.6 Makna Warna	15
2.1.7 Yokai	17
2.1.8 Yokai dan Alam	17
2.1.9 Yokai Bakemono	18
1. Nurarihyon	19
2. Tengu	21
3. Kappa	22
4. Inugami	25
5. Tanuki	26
6. Inuhoo	28
2.2 Penelitian Relevan	30
2.3 Kerangka Pikir	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Metode Penelitian.....	34
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	34
3.3 Metode Analisis Data.....	36
3.4 Prosedur Penelitian.....	37
BAB IV PEMBAHASAN.....	38
4.1 Gambaran Umum Anime Nura Rise Of The Yokai Clan	38
4.1.1 Sinopsis Anime Nura Rise Of The Yokai Clan	39
4.2 Penggambaran Yokai – Yokai Bakemono	40
4.2.1 Tengu	40

1 Karasu Tengu	40
2 Sanbagarasu	46
4.2.2 Kappa	55
4.2.3 Inugami	60
4.2.4 Tanuki	66
4.2.5 Inuhoo	71
4.3 Penggambaran Yokai Nurarihyon	77
4.3.1 Yokai Nurarihyon dalam Anime Nura: Rise Of The Yokai Clan	77
4.3.2 Sosok Yokai Nurarihyon	80
BAB V PENUTUP.....	98
5.1 Kesimpulan	98
5.2 Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Yokai dalam Karya Tsukioka Yoshitoshi	2
Gambar 1.2 Kappa	3
Gambar 1.3 Nekomata	3
Gambar 1.4 Kuchisake-Onna	3
Gambar 1.5 Sampul Anime Nura: Rise Of The Yokai Clan Season 1	5
Gambar 1.6 Yokai Nurarihyon	6
Gambar 2.1 Yokai Nurarihyon	21
Gambar 2.2 Yokai Tengu	22
Gambar 2.3 Yokai Kappa	24
Gambar 2.4 Yokai Inugami	26
Gambar 2.5 Yokai Tanuki dengan testisnya yang mempunyai berbagai fungsi	27
Gambar 2.6 Yokai Inuhoo atau Basan basabasa	29
Gambar 4.2.1 Karasu-Tengu	41
Gambar 4.2.2 Kemampuan Terbang Karasu-Tengu	42
Gambar 4.2.3 Karasu-Tengu dalam sekejap muncul disamping Nurarihyon	42
Gambar 4.2.4 Ketika Nurarihyon memanggil Karasu-Tengu	43
Gambar 4.2.5 Karasu-Tengu sedang mencari Nurarihyon	43
Gambar 4.2.6 Karasu-Tengu menjelaskan tugas dari klan Nura	44
Gambar 4.2.7 Karasu-Tengu	45
Gambar 4.2.8 Kuromaru dalam wujud antropomorfik gagak	46
Gambar 4.2.9 Kuromaru dalam wujud manusia bersayap	47
Gambar 4.2.10 Tosakamaru dalam wujud antropomorfik gagak	48
Gambar 4.2.11 Tosakamaru dalam wujud manusia bersayap	48
Gambar 4.2.12 Sasami dalam wujud antropomorfik gagak	49
Gambar 4.2.13 Sasami dalam wujud manusia bersayap	50
Gambar 4.2.14 Sanbagarasu terbang dengan kecepatan tinggi layaknya bor	51
Gambar 4.2.15 Sanbagarasu ketika melawan Inuhoo	52

Gambar 4.2.16 Sanbagarasu melaporkan hasil penyelidikannya	52
Gambar 4.2.17 Sanbagarasu menangkap Nezumaru	53
Gambar 4.2.18 Kuromaru melapor kepada Nura Rikuo	53
Gambar 4.2.19 Sanbagarasu	54
Gambar 4.2.20 Kappa membantu memadamkan api	55
Gambar 4.2.21 Kappa menggunakan air sebagai perisai	56
Gambar 4.2.22 Kappa menggunakan Mizuchidama	57
Gambar 4.2.23 Kappa ketika melawan Gangi-Kozou	58
Gambar 4.2.24 ketika Kappa melawan Gangi-Kozou lagi	58
Gambar 4.2.25 Kappa	59
Gambar 4.2.26 Yokai Inugami	60
Gambar 4.2.27 Inugami saat berubah menjadi anjing	61
Gambar 4.2.28 Kepala Inugami	62
Gambar 4.2.29 Badan Inugami	62
Gambar 4.2.30 Ketika kebencian dan kemarahan Inugami sangat besar	63
Gambar 4.2.31 Inugami sangat marah dengan Nura Rikuo	64
Gambar 4.2.32 Inugami ketika dibunuh oleh Tamazuki	65
Gambar 4.2.33 Inugami	66
Gambar 4.2.34 Tanuki bertemu dengan Nurarihyon	67
Gambar 4.2.35 Tanuki saat menggunakan kemampuan penyamarannya	67
Gambar 4.2.36 Mata Tanuki saat menyamar	68
Gambar 4.2.37 Ekor Tanuki saat menyamar	68
Gambar 4.2.38 Tanuki sedang meminta maaf kepada Nurarihyon	68
Gambar 4.2.39 Nurarihyon sedang berbincang – bincang dengan Tanuki	69
Gambar 4.2.40 Ketika Tanuki meminta maaf kepada pemimpin klan Nura	70
Gambar 4.2.41 Tanuki	70
Gambar 4.2.42 Yokai Inuhoo	72
Gambar 4.2.43 Inuhoo saat bertarung dengan Sanbagarasu	72

Gambar 4.2.44 Inuhoo saat mengeluarkan api dari mulutnya	73
Gambar 4.2.45 Inuhoo ketika melawan Sanbagarasu	73
Gambar 4.2.46 Inuhoo membuat bola api untuk menyerang	74
Gambar 4.2.47 Inuhoo menggunakan kekuatannya saat melawan Sanbagarasu ...	75
Gambar 4.2.48 Inuhoo ketika menyelamatkan Gangi-Kozou	76
Gambar 4.2.49 Inuhoo	76
Gambar 4.3.1 Penampilan Nurarihyon	78
Gambar 4.3.2 Penampilan Nurarihyon ketikan masih muda	78
Gambar 4.3.3 Pertarungan Nurarihyon vs Muchi	79
Gambar 4.3.4 Ketika Gyuuki membicarakan Nura Rikuo bersama Nurarihyon ...	80
Gambar 4.3.5 Nurarihyon sedang rapat dengan para petinggi klan Nura	82
Gambar 4.3.6 Nura Rikuo yang memarahi Nurarihyon	84
Gambar 4.3.7 Nurarihyon mencurigai adanya pengkhianat dalam klan Nura	85
Gambar 4.3.8 Nurarihyon dengan pasukannya memasuki daerah Gyuuki	87
Gambar 4.3.9 Pertarungan Nurarihyon dengan Gyuuki	87
Gambar 4.3.10 Nurarihyon berhasil mengalahkan Muchi	90
Gambar 4.3.11 Nurarihyon bertemu dengan Tanuki	90
Gambar 4.3.12 Nurarihyon sedang berbicara dengan Tanuki	91
Gambar 4.3.13 Nurarihyon, Nattou-Kozo dan Tanuki menaiki Kereta	91
Gambar 4.3.14 Ketika Pengikut Nura Rikuo mengingat Nurarihyon	93
Gambar 4.3.15 Ketika Nurarihyon sedang berbicara dengan Nura Rikuo	95
Gambar 4.3.16 Nurarihyon menyuruh Nura Rikuo menyelesaikan masalahnya ...	96

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya bentuk ketertarikan dengan salah satu mitologi atau cerita rakyat Jepang yakni *yokai* kemudian berlanjut dengan penggambaran *yokai – yokai* dalam karya Junji Nishimura yang berjudul *Nura: Rise Of The Yokai Clan* tahun 2010. Untuk menganalisis hal tersebut, penulis menggunakan pendekatan *mise en scene*, teori semiotika Roland Barthes, dan menggunakan metode peneliti

an kualitatif deskriptif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana sutradara menggambarkan *yokai – yokai* bakemono seperti Nurarihyon, Tengu, Kappa, Tanuki, Inugami dan Inuhoo dalam anime tersebut.

Data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan melalui anime *Nura: Rise Of The Yokai Clan* karya Junji Nishimura yang rilis pada tahun 2010. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggambaran *yokai – yokai* bakemono seperti Tengu, Kappa, Inugami, Tanuki dan Inuhoo dari bentuk fisik memiliki banyak kesamaan dalam cerita rakyat Jepang dengan tambahan kostum seperti kimono, pakaian ninja dan kemampuan yang unik. Nurarihyon digambarkan sebagai pemimpin klan Nura yang memiliki sifat yang bijaksana, independen dan suka bertindak sesuka hatinya serta memiliki kekuatan yang kuat membuat Nurarihyon ini disukai banyak tokoh – tokoh dalam anime tersebut, kemudian Nurarihyon sebagai kakek dari karakter utama dibuat sangat percaya dengan cucunya sebagai penerusnya serta membiarkan cucunya mandiri tumbuh dengan pemikirannya sendiri sehingga dapat menyelesaikan masalahnya sendiri.

Kata kunci: yokai, cerita rakyat, penggambaran, nurarihyon, semiotika

要旨

この研究は、日本の神話や民俗学のひとつである妖怪への興味に端を発し、2010年に発表された西村純二の作品『Nura: Rise Of The Yokai Clan』における妖怪描写へと続く。これを分析するために、筆者は *Mise en scene* のアプローチ、Roland Barthes の記号論的理論を用い、記述的質的研究方法を用いている。この研究の目的は、ぬらりひょん、天狗、河童、タヌキ、犬神、犬吠などのバケモノ妖怪がアニメで描かれた映画を考察することです。

この研究で使用されたデータは、アニメ『Nura: Rise Of The Yokai Clan』（西村純二監督、2010年公開）を通じて収集した。その結果、天狗、河童、犬神、たぬき、イヌホオといったバケモノ妖怪は、着物や忍者服などの衣装が追加されるなど、身体的な形態から日本の民間伝承と多くの共通点があり、さまざまなユニークな能力を持っていることがわかった。ぬらりひょんというキャラクターは、賢くて独立心が強く、自分の好きなように行動するのが好きで、強い力を持っているぬらり一族のリーダーであり、ぬらりひょんはアニメの中で多くの登場人物に好かれている。そして、ぬらりひょんは主人公の祖父として、自分の後継者である孫を強く信じ、孫が自分の問題を解決できるように、自分の考えで孫を自主的に成長させる。

キーワード：妖怪、伝承、描写、ぬらりひょん、記号論

ABSTRACT

This research is motivated by a form of interest in one of the Japanese mythologies or folklore, namely yokai, and then continues with the depiction of yokai in Junji Nishimura's 2010 work entitled *Nura: Rise of the Yokai Clan*. To analyse this, the author uses the *mise en scene* approach, Roland Barthes semiotic theory, and descriptive qualitative research methods. The purpose of this research is to find out how the director portrays bakemono yokai such as Nurarihyon Tengu, Kappa, Tanuki, Inugami, and Inuhoo in the anime.

The data used in this study was collected through the anime *Nura: Rise of the Yokai Clan* by Junji Nishimura, which was released in 2010. The results showed that the depiction of bakemono yokai such as Tengu, Kappa, Inugami, Tanuki, and Inuhoo in their physical form has many similarities in Japanese folklore with additional costumes such as kimono, ninja clothing, and has a variety of unique abilities. The character Nurarihyon the leader of the Nura clan, who has a wise, independent nature, likes to act as he pleases, and has a strong strength that makes Nurarihyon liked by many characters in the anime. Then, as the grandfather of the main character, Nurarihyon is made to strongly believe in his grandson as his successor and let his grandson independently grow with his own thoughts so that he can solve his own problems.

Keywords: yokai, folklore, depiction, nurarihyon, semiotics.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia lain atau alam ghaib merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan tempat yang tidak bisa dilihat oleh manusia dengan mata biasa, tempat di luar dunia fisik yang manusia lihat sehari – hari. Dalam dunia lain, ada makhluk - makhluk halus seperti hantu, setan dan sebagainya. Makhluk halus adalah istilah yang merujuk pada entitas yang keberadaannya tidak dapat untuk dijangkau oleh indra manusia¹. Jika berbicara tentang makhluk halus, dalam masyarakat Jepang juga terdapat makhluk halus atau lebih dikenal dengan nama *Yokai* (妖怪). Kata *Yokai* merupakan istilah dari China yaoguai yang terdiri dari kanji untuk "setan, peri" dan "penampakan, monster, hantu". *Yokai* juga disebut sebagai *ayakashi* (あやかし), *mononoke* (物の怪) atau *mamono* (魔物). Meskipun sering diartikan seperti itu, *Yokai* tidak disebut secara harfiah sebagai hantu dalam istilah masyarakat Indonesia. Perilaku mereka dapat berkisar dari jahat atau nakal hingga baik hati kepada manusia². *Yokai* mulai banyak diketahui pada pertengahan era Edo sekitar abad kedelapan belas, hal ini dikarenakan cara berpikir masyarakat kota terhadap alam mengalami pergeseran. Diceritakan bahwa *Yokai* umumnya dapat ditemui pada habitat alami seperti sungai, gunung dan laut dengan kata lain, alam yang tidak berada dalam jangkauan manusia, *Yokai* disini sebagai peringatan kepada manusia

¹Anan Hajid T, Orang Jawa, Jimat, & Makhluk Halus. (Yogyakarta: Narasi. 2022), 87-88.

²Matthew Mayer, The Night Parade of One Hundred Demons: A Field Guide to Japanese Yokai (Self-published, 2012).

akan bahaya alam. Berikut wujud *Yokai* yang digambarkan oleh Tsukioka Yoshitoshi.



Gambar 1.1 Yokai dalam Karya Tsukioka Yoshitoshi
Sumber : <https://intojapanwaraku.com/rock/art-rock/1598/>

Alam memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat, dipengaruhi oleh geografi yang beragam dan iklim yang bervariasi. Pegunungan, sungai, hutan dan laut menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia di bumi. Dalam mitologi dan budaya Jepang, terdapat hubungan erat antara alam dan *Yokai*. *Yokai* memiliki berbagai jenis dan habitat walaupun tidak ada kategorisasi yang jelas akan tetapi *Yokai* memiliki karakteristik dan sifat yang berbeda-beda. *Yokai* diklasifikasikan menjadi 3 jenis, meskipun ada beberapa *Yokai* yang tidak termasuk dalam ketiga jenis *yokai* ini. Ketiga jenis *Yokai* tersebut antara lain, *Bakemono* (化け物), *Yuurei* (幽霊) dan *Tsukumogami* (付喪神)³. *Yokai Bakemono* merupakan *Yokai* yang sebagian besar memiliki wujud hewan dan dapat megubah wujudnya menjadi manusia ketika umurnya mencapai 100 tahun. *Yokai* yang termasuk dalam jenis ini antara lain *Kappa*, *Tanuki*, *Nekomata* dan *Inugami*. Berikut gambaran *Yokai Kappa* dan *Nekomata*.

³ Rachel Christopher, “Yōkai Database: Fantastic Beasts from Japanese Mythology”, Japan Nakama, <https://www.japannakama.co.uk/the-yokai-database/>.



Gambar 1.2 Kappa
Sumber : <https://yokai.com/kappa/>



Gambar 1.3 Nekomata
Sumber : Hyakki Zukan by Sawaki Sushi

Yokai Yuure merupakan manusia yang sudah meninggal namun roh atau arwahnya dijauhkan dari alam baka sehingga mereka masih berkeliaran di bumi. *Yokai Yuure* biasanya tidak mengingat kehidupan sebelumnya, *Yokai* yang termasuk dalam jenis ini antara lain *Yuki-Onna*, *Kuchisake-Onna* dan *Hitotsume-kozo*. Berikut wujud dari *Kuchisake-Onna*.



Gambar 1.4 Kuchisake-Onna
Sumber : <https://ghostroke.artstation.com/projects/0XRADy>

Yokai Tsukumogami merupakan *Yokai* yang mengambil bentuk dari benda – benda yang ada di sekitar manusia setelah berumur 100 tahun. Umumnya *Tsukumogami* lebih suka untuk menjahili orang jahat atau menikmati kehidupan baru mereka dan juga terkadang balas dendam dengan pemiliknya yang telah membuang mereka.

Yokai tsukumogami yang populer antara lain *Bakezori*, *Karakasa* dan *Kyorinrin*. *Yokai* memiliki habitat atau tempat yang cocok dengan karakteristik mereka, antara lain gunung, laut, danau atau rawa, pedesaan, kota dan rumah⁴.

Film atau anime banyak yang menggunakan *Yokai* sebagai temanya seperti *Gegege no Kitaro*, *Natsume's Book Of Friends*, *Yokai Watch* dan *Nura: Rise Of The Yokai Clan*. Salah satu anime populer yang mengangkat tema *Yokai* yakni *Nura : Rise Of The Yokai Clan*, anime ini berasal dari komik yang dibuat oleh Hiroshi Shibashi dengan judul yang sama yang terbit pada tahun 2008. Komik karya Hiroshi Shibashi tersebut mendapatkan adaptasi anime dengan 2 season, season 1 rilis pada tahun 2010 kemudian disusul season 2 pada tahun 2011. *Nura : Rise Of The Yokai Clan* memiliki rating 7.6/10 (Season 1) dengan penonton 116.219 dalam web MyAnimeList (MAL) dengan genre supranatural serta *action* sehingga menampilkan pertempuran antar *Yokai* yang seru dan memukau⁵. MyAnimeList sering disingkat MAL adalah situs jejaring sosial dan situs katalogisasi sosial menyangkut anime dan manga. Situs ini menyediakan sistem yang berupa daftar untuk mengatur dan menilai suatu anime dan manga. Hal ini memudahkan dalam menemukan pengguna dengan selera yang sama dan menyediakan *database* yang besar tentang anime dan manga. Pada tahun 2018, situs ini dikabarkan telah memiliki kira-kira 15.000 entri anime dan 45.000 entri manga. Pada tahun 2015, situs ini menerima 120 juta pengunjung per bulan. Berikut sampul anime *Nura: Rise Of The Yokai Clan* season 1

⁴ Rachel Christopher, "Yōkai Database: Fantastic Beasts from Japanese Mythology", Japan Nakama, <https://www.japannakama.co.uk/the-yokai-database/>.

⁵ MyAnimeList, https://myanimelist.net/anime/7592/Nurarihyon_no_Mago.



Gambar 1.5 Sampul Anime Nura: Rise Of The Yokai Clan Season 1
Sumber : https://myanimelist.net/anime/7592/Nurarihyon_no_Mago

Dalam karyanya Nura: Rise of The Yokai Clan memiliki 25 volume manga dan 2 season anime series, bercerita tentang seorang cucu dari *Yokai* terkenal dengan kepemimpinan dan keberaniannya, yaitu Nurarihyon. Cucu Nurarihyon ini bernama Nura Rikuo yang akan menjadi pemimpin Klan Nura setelah dia berumur 13 akan tetapi petinggi klan banyak yang tidak setuju dikarenakan Nura Rikuo hanya memiliki $\frac{1}{4}$ darah *Yokai* sehingga dia hanya dapat berubah menjadi *Yokai* pada malam hari dan kebanyakan memiliki sifat manusia. Klan Nura yang dipimpin oleh Nurarihyon merupakan klan terhebat dalam cerita tersebut. Konflik dari cerita *Nura: Rise of The Yokai Clan* berfokus pada perkembangan karakter Nura Rikuo yang hanya memiliki $\frac{1}{4}$ darah *Yokai* meyakinkan para petinggi dan anggota dari klan Nura bahwa dia bisa menjadi pemimpin klan Nura yang layak. Dalam anime *Nura: Rise of The Yokai Clan* semua jenis *Yokai* hadir seperti Yuurei, Bakemono dan Tsukumogami.

Dalam beberapa buku diceritakan bahwa *Yokai* memiliki pemimpin, pada saat Night Parade of a Hundred Demons para *Yokai* dipimpin oleh 3 *Yokai*, yaitu Nurarihyon, Nozuchi dan Otoroshi. Nurarihyon singkatnya *Yokai* yang kuat dan elite, memiliki karakteristik kepala seperti labu dan wajah keriput perpaduan antara

lelaki tua dan ikan lele. Dia memiliki sebutan Kaibutsu No Oyadama (Panglima Tertinggi *Yokai*), *Yokai* ini sangat dihormati setiap *Yokai* oleh karena itu perkataanya selalu didengarkan . Nurarihyon biasanya datang ke rumah manusia pada malam hari, *Yokai* ini melakukan apa saja yang dia inginkan pada rumah yang dia datangi seakan – akan bahwa rumah itu miliknya, berikut wujud dari *Yokai* Nurarihyon.



Gambar 1.6 Yokai Nurarihyon
Sumber : Bakemono No E by the L. Tom Perry Special Collections

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, *Yokai* yang menjadi mitologi dari masyarakat Jepang dengan jenis dan karakteristik dijadikan suatu anime memiliki daya tarik sendiri untuk diikuti sehingga membuat peneliti ingin meneliti Anime *Nura: Rise of The Yokai Clan* . Alasan peneliti memilih Anime *Nura: Rise of The Yokai Clan* karena konflik cerita yang menarik, visual pertempuran yang memukau dan desain karakter yang keren. Tokoh Nurarihyon sebagai salah satu tokoh utama dengan tambahan visualisasi ketika muda, dalam folklore Jepang tidak ada diceritakan Nurarihyon pada saat muda sehingga peneliti tertarik untuk menganalisis penggambaran mulai dari berbagai segi, termasuk desain kostum, kemampuan dan peran tokoh dalam anime tersebut. Jadi berdasarkan latar belakang

diatas, maka penelitian ini diangkat judul “Penggambaran Yokai Nurarihyon dalam anime Nura: Rise Of The Yokai Clan karya Junji Nishimura”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Nura Rikuo yang hanya bisa menjadi *Yokai* pada saat malam hari karena hanya memiliki $\frac{1}{4}$ darah *Yokai*.
2. Adanya pengkhianatan dalam klan Nura.
3. Kematian salah satu petinggi klan Nura membuat klan lain memiliki kesempatan untuk menyerang klan Nura.
4. Ketidakpercayaan beberapa petinggi dengan kepemimpinan Nura Rikuo.
5. Nura Rikuo yang menyembunyikan identitas aslinya ke teman sekolahnya.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka rumusan masalah dari penelitian ini ada 2, yaitu :

1. Bagaimana penggambaran *Yokai–Yokai* jenis *Bakemono* yang ada dalam Anime *Nura: Rise Of The Yokai Clan* karya Junji Nishimura
2. Bagaimana penggambaran *Yokai Nurarihyon* dalam Anime *Nura: Rise Of The Yokai Clan* karya Junji Nishimura.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui penggambaran *Yokai - Yokai* jenis *Bakemono* dalam anime *Nura: Rise of The Yokai Clan* dari berbagai segi, termasuk desain kostum, kemampuan dan peran tokoh.
2. Untuk mengetahui penggambaran *Yokai Nurarihyon* dalam anime *Nura: Rise of The Yokai Clan* dari berbagai segi, termasuk desain kostum, kemampuan dan peran tokoh

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi peneliti dapat mengetahui hasil dari penelitian mengenai gambaran *Yokai* dalam anime *Nura: Rise Of The Yokai Clan*.
2. Bagi pembaca dapat menambah wawasan mengenai salah satu budaya Jepang *Yokai* dalam anime *Nura: Rise Of The Yokai Clan*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pendekatan Semiotika

Secara terminologis, semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa seluruh kebudayaan sebagai tanda. Alex Sobur (2009: 31) mengatakan ada dua pendekatan penting terhadap tanda-tanda yang biasanya menjadi rujukan para ahli. Pertama, adalah pendekatan yang didasarkan pada pandangan Ferdinand de Saussure yang mengatakan bahwa tanda-tanda disusun dari dua elemen, yaitu aspek citra tentang bunyi (semacam kata atau representasi visual) dan sebuah konsep di mana citra bunyi disandarkan. Kedua, adalah pendekatan tanda yang didasarkan pada pandangan seorang filsuf dan pemikir Amerika yang cerdas yakni Charles Sanders Peirce (1839-1914). Peirce menandakan bahwa tanda-tanda berkaitan dengan objek-objek yang menyerupainya dan keberadaannya memiliki hubungan sebab-akibat dengan tanda-tanda atau karena ikatan konvensional dengan tanda – tanda tersebut.

Asriningsari dan Umayu (2010: 28) mengatakan kedua filsuf tersebut dibedakan oleh sebutan terhadap ilmu tanda semiotika oleh Peirce dan Semiologi oleh Saussure yang terinspirasi tentang pemahamannya ke arah ilmu tanda Peirce karena segala yang muncul mengenai semiologi dan semiotika beranjak dari ahli linguistik, hingga semiotika terdiri dari 2 aliran utama, yaitu bahasa (Pierce) dan bahasa sebagai pemandu (Saussure).

2.1.2 Semiotika Roland Barthes

Teori semiotika Roland Barthes hampir secara harfiah diturunkan dari teori bahasa menurut Ferdinand de Saussure . Roland Barthes mengungkapkan bahwa bahasa merupakan sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari masyarakat tertentu dalam waktu tertentu. Selanjutnya Barthes menggunakan teori signifier-signified yang dikembangkan menjadi teori tentang metabahasa dan konotasi. Sebagaimana pandangan Ferdinand de Saussure, Barthes juga meyakini bahwa hubungan antara penanda dan petanda tidak terbentuk secara alamiah melainkan arbiter. Bila Saussure hanya menekankan pada penandaan dalam tataran denotatif, maka Roland Barthes menyempurnakan semiologi Saussure dengan mengembangkan sistem penandaan pada tingkat konotatif. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan yaitu “mitos” yang menandai suatu masyarakat (Nawiroh Vera, 2014: 19-21).

Menurut Asriningsari dan Umayu (2010: 35) semiotika Roland Barthes mengembangkan dua tingkatan pertandaan, yaitu tingkat denotasi dan konotasi. Referensi terhadap penanda yang ditandai sering disebut sebagai signifikasi tataran pertama (first order of signification) yaitu referensi denotasi, sedangkan konotasi disebut sebagai sistem penanda tataran kedua (second order signifying sistem).

Graham Allen menyatakan (2003: 50) denotasi adalah pernyataan yang menyangkut makna harfiah (tataran pertama) dari kata-kata yang menyusun pernyataan itu dan makna tataran kedua (konotasi) untuk memahami pernyataan tersebut. Jelas ada makna lain yang tersirat dalam pernyataan ini dan makna ini ada pada tingkat konotasi sedangkan mitos adalah sebuah proses ideologis yang

menyeluruh, bekerja dengan menghadirkan objek dan hubungan yang spesifik secara budaya seolah-olah mereka abadi, alami, dan karenanya tidak perlu dipertanyakan lagi. Dengan kata lain mitos adalah sesuatu yang sudah ada dalam suatu budaya masyarakat dan menjadi sebuah acuan untuk memaknai sesuatu yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.

2.1.3 Animasi

Fowler (2002: 4) mengatakan bahwa animasi digunakan untuk memperlihatkan fungsi dan alasan tersendiri dari simbol visual yang diperlihatkan. Berikut adalah beberapa dari cara animasi yang digunakan dalam menunjukkan simbol visual yang ada.

1. Staging

Staging digunakan untuk memahami letak tokoh yang tampil serta elemen-elemen yang ada disekitarnya. Hal ini diperuntukkan gambaran umum informasi yang ada di dalam simbol visual yang diperlihatkan.

2. Camera Angle

Simbol visual yang diambil dengan cara satu kali atau berkali-kali untuk memperlihatkan gambar yang sedang dikonsentrasikan tersebut. *Camera Angle* dapat dilakukan dengan cara *Wide Shot*, *Medium Shot*, *Extreme Close Up Shot (Straight Frontal)*, dan *Extreme Close Up Shot (Three Quarter)*.

3. Composition

Composition digunakan untuk melihat secara strategis dari sudut pandang tokoh maupun benda yang disorot agar dapat dilihat dengan menarik oleh para audiens. Contohnya sebuah tokoh yang melihat kucing yang berada di dekat kakinya sehingga audiens melihat dari sudut pandang tokoh yaitu dari atas.

4. Close Up Shot

Close Up Shot merupakan teknik pengambilan gambar yang menunjukkan tubuh bagian dada hingga kepala tokoh, tangan tokoh yang menunjukkan bahwa gerak-gerak tokoh memiliki makna tertentu.

5. Extreme Close Up Shot

Extreme Close Up Shot menggunakan cara pengambilan gambar hanya bagian kepala tokoh. Hal ini untuk menampilkan suasana menjadi tegang dan dramati.

6. Point Of View Shot

Point of View Shot merupakan cara mengambil gambar melalui bahu tokoh yang didesain agar audiens dapat melihat apa yang dilihat oleh tokoh secara langsung.

7. Up Shot & Down Shot

Up Shots merupakan cara melihat sebuah tokoh dari bawah, menunjukkan bahwa tokoh tersebut sangat mendominasi dan kuat.

Down Shots merupakan cara melihat sebuah tokoh dari atas, menunjukkan bahwa tokoh tersebut terlihat lemah dan dapat ditindas.

8. Crane Shot

Crane Shot digunakan untuk memperlihatkan efek dramatis dalam cerita. Kamera akan bergerak dari dekat menjadi jauh untuk memperlihatkan suasana yang ada disekitar simbol visual yang ditampilkan.

9. Station Point

Sebuah sudut pandang darimana penonton ataupun audiens melihat simbol visual yang ditampilkan. Bisa dari atas, bawah, berbagai macam arah untuk melihat simbol visual.

10. Line Of Sight

Line of Sight adalah cara melihat dari sudut pandang tanpa harus memperhatikan detail, maupun keadaan yang terjadi pada gambar.

2.1.4 Anime

Anime adalah istilah yang digunakan orang Jepang untuk penyebutan seluruh animasi yang ada di seluruh dunia. Seiring berjalannya waktu Anime menjadi bahasa umum bagi orang di seluruh dunia untuk penyebutan animasi buatan Jepang. Menurut John Allen (2015: 5), anime merupakan animasi yang di buat di Jepang, baik yang digambar tangan secara tradisional atau berupa *computer generated*.

Animasi Jepang yang lebih dikenal sebagai anime pada dasarnya memiliki pengertian etimologi yang sama dengan pekerjaan olah visual dalam film yaitu animasi dengan ciri khas penggambaran objek yang terkesan komikal seperti halnya yang selama ini kita kenal sebagai kartun. Namun yang menjadikan anime

berbeda adalah produk budaya, nilai estetika dan tentunya perilaku dari pelaku budaya populer Jepang itu sendiri. Anime sukses dalam arti menjadi bentuk ekspresi kreatif yang berkelanjutan dan gaya khas “Jepang” mendunia yang pada awalnya tanpa dorongan perusahaan besar dan dengan demikian mewakili semacam globalisasi dari bawah. Dengan kata lain, anime menunjukkan keragaman aktor yang terlibat dalam transformasi bentuk budaya kecil berskala kecil menjadi sesuatu yang menjangkau khalayak yang lebih luas dan memengaruhi orang-orang di seluruh dunia.

2.1.5 Warna

Warna merupakan salah satu elemen terpenting dalam hidup manusia. Oleh karena itu, definisi tentang warna dapat ditinjau dari beberapa aspek. Eddy dan Zaitun (2012:25) mengungkapkan bahwa secara ontologi warna adalah salah satu unsur rupa yang secara kasat mata memiliki sifat dan ciri yang hanya dapat dilihat. Warna dihasilkan karena adanya cahaya matahari. Warna juga dihasilkan oleh adanya pigmen atau warna pada cat.

Definisi warna juga dikemukakan oleh para ahli lainnya, seperti yang dikemukakan oleh Hombly dalam Hindarto (2006:3) sebagai berikut *Colour is sensation produced by the eye by rays of decomposed light; effect produced by a ray of light of a particular wavelength, or a mixture of these*. Berdasarkan teori tersebut dapat disimpulkan bahwa warna adalah rangsangan yang diproduksi oleh mata dari cahaya terang yang diserap, sehingga menghasilkan campuran cahaya yang terlihat sebagai warna.

Warna hanya dapat dilihat dengan bantuan cahaya yang kemudian direfleksikan dan masuk ke mata kita. Oleh karena itu, pada pagi hingga sore hari warna dapat dilihat sebagian besar dari cahaya yang berasal dari matahari. Pada malam hari, manusia menggunakan penerangan buatan seperti lampu, senter, atau api sebagai sumber cahayanya. Dalam ilmu fisika warna dibedakan berdasarkan panjang gelombang elektromagnetisnya. Karena keterbatasan mata yang dimilikinya, manusia hanya dapat melihat warna dalam batasan gelombang elektromagnetik tertentu. Warna-warna dari panjang gelombang elektromagnetis terpanjang hingga terpendek yang masih dapat dilihat oleh manusia adalah merah, jingga, kuning, hijau, biru, dan ungu.

2.1.6 Makna Warna

Makna warna dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni makna warna simbolis dan makna warna psikologis. Makna warna simbolis merupakan warna berdasarkan kemiripan dengan warna alam sedangkan makna warna psikologis merupakan makna warna berdasarkan asosiasi psikologis yang ditentukan oleh kesepakatan masyarakat dalam kebudayaan masing – masing sehingga tidak bersifat universal dan terkadang tidak berhubungan dengan makna warna simbolis.

1. Merah

Merah adalah salah satu warna tertua di Jepang selain biru, putih, dan hitam yang tertulis dalam Kojiki. Makna simbolis warna merah adalah kekuatan, kebahagiaan, kemakmuran dan keberuntungan sedangkan makna psikologis warna merah adalah doa dan harapan untuk kedamaian, kemakmuran, kegairahan, dan keamanan.

2. Hitam

Warna hitam merupakan salah satu warna tertua di Jepang, zaman dulu hitam dianggap sebagai simbol sesuatu yang tabu, gelap, dan bernilai negatif. Namun seiring berjalannya waktu dan berkembangnya zaman warna hitam mulai dinilai sebagai warna yang manis. Warna hitam yang merupakan warna konservatif memiliki makna psikologis serius, misterius, seksi bahkan luar biasa.

3. Kuning

Pada zaman Heian (794 – 1185) untuk menyebut warna kuning digunakan istilah *mabuki iro* (間部黄色). Kuning warna yang seperti warna sinar matahari sehingga makna simbolis dari warna kuning adalah sinar matahari atau sinar matahari. Kuning adalah warna yang memiliki makna psikologis kebahagiaan, ceria, dan simbol harapan.

4. Hijau

Bagi bangsa Jepang hijau melambangkan simbol kesopanan, dahulu bangsa Jepang sering menggunakan huruf kanji *aoi* (青い) daripada menggunakan kanji *midori* (緑) untuk mengungkapkan warna hijau dikarenakan mereka tidak membedakan warna hijau dan biru. Makna simbolis warna hijau adalah dedaunan dan hutan karena warna ini banyak terdapat di alam sedangkan makna psikologis warna hijau adalah pertumbuhan, pembaharuan, keseimbangan, harmoni, dan lingkungan.

5. Biru

Makna simbolis warna biru adalah langit dan air laut sedangkan makna psikologis warna biru adalah kesetiaan, kekuatan, bijaksana, keramahan, rasa cinta, kekuasaan, dan warna perdamaian selain itu juga memiliki makna kesegaran, kesejukan, dan ketenangan.

2.1.7 Yokai

Yokai adalah makhluk supernatural dari cerita rakyat Jepang. Kata *Yokai* dalam bahasa Jepang adalah kombinasi dari *yo*, yang berarti "menyihir", dan *kai*, yang berarti "aneh". *Yokai* mencakup lebih dari sekedar monster dan setan. Ini juga termasuk beberapa jenis dewa (*kami*), monster (*bakemono*), hewan ajaib, manusia yang bisa berubah, legenda urban, dan fenomena aneh lainnya. Selama bertahun-tahun, banyak kata berbeda telah digunakan sebagai terjemahan seperti *demon*, *monster*, *goblin*, dan *spirit* namun masing-masing kata ini membawa beban budaya. Tak satu pun dari mereka cukup berhasil menangkap esensi *Yokai*. Ini adalah istilah yang luas dan tidak jelas (Matthew Meyer, 2015).

2.1.8 Yokai dan Alam

Alam mengacu pada lingkungan fisik dan alam semesta secara keseluruhan. Alam mencakup segala hal yang ada di luar dunia buatan manusia, termasuk alam liar, atmosfer, lautan, hutan, gunung, tumbuhan, hewan, benda langit, dan berbagai elemen alam lainnya. Alam juga mencakup unsur-unsur fisik seperti batuan, air, udara, dan unsur-unsur kimia yang membentuk planet ini. Secara lebih spesifik, alam juga dapat merujuk pada lingkungan alam yang tidak terganggu oleh aktivitas manusia, yang sering disebut sebagai alam liar. Ini adalah lingkungan di

mana organisme hidup dan berinteraksi dalam keadaan yang lebih alami, tanpa campur tangan manusia yang signifikan.

Dalam budaya Jepang, konsep *Yokai* sering digunakan untuk menjelaskan dan menghormati hubungan manusia dengan alam. *Yokai* biasanya dikaitkan dengan Alam atau Lingkungan seperti contoh *Yokai* tengu dan kitsune yang sering dikaitkan dengan hutan atau pegunungan, dipercaya bahwa tengu dan kitsune sebagai penjaga atau penghuni alam tersebut. Dengan kata lain, *Yokai* biasanya digunakan untuk memahami fenomena alam yang misterius atau tidak dapat dijelaskan secara rasional.

2.1.9 Yokai Bakemono

Yokai bakemono adalah salah satu klasifikasi dari *Yokai*, sekelompok makhluk supranatural dalam mitologi dan folklor Jepang yang memiliki sifat-sifat unik, misterius, dan seringkali menakutkan. *Yokai* bakemono secara khusus merujuk pada *Yokai* yang dapat berubah bentuk atau menampakkan diri dalam berbagai wujud makhluk atau objek seperti manusia, binatang, benda mati, atau bahkan menjadi abstrak seperti angin atau bayangan. Sifat-sifat *Yokai* bakemono sangat bervariasi, beberapa di antaranya memiliki niat jahat seperti oni yang suka membuat kekacauan, kitsune yang suka mengganggu atau menipu manusia, sementara yang lain dapat bersifat baik seperti kodama yang melindungi pohon, tengu yang melindungi hutan, inugami yang melindungi tuannya layaknya khodam dan ada juga bersifat netral, seperti Nurarihyon yang suka memasuki rumah manusia untuk kesenangan dirinya sendiri, tanuki makhluk lucu dan nakal sifatnya bisa baik atau jahat tergantung situasi. Beberapa *Yokai* bakemono juga memiliki

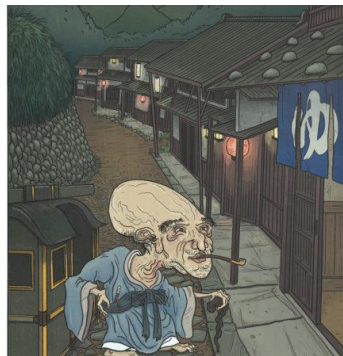
kemampuan lain selain transformasi seperti mengendalikan cuaca, kemampuan terbang, *invisibility*, hidup dalam air, dan kemampuan magis lainnya. Beberapa *Yokai* bakemono sebagai berikut.

1. Nurarihyon

Yokai Nurarihyon adalah salah satu *Yokai* yang berasal dari mitologi Jepang. Nurarihyon adalah jenis *Yokai* yang terkenal karena tindakan mereka yang tidak diinginkan, yaitu masuk ke dalam rumah orang lain tanpa izin dan membuat diri mereka seperti tuan rumah. Nama Nurarihyon sendiri berasal dari *nurari* (“menyelinap”) dan *hyon* (sebuah onomatopoeia yang menggambarkan melayang ke atas) ditulis dengan kanji untuk labu (karena bentuk kepalanya). Nurarihyon adalah *Yokai* misterius dan kuat yang ditemui di seluruh Jepang. Konon, penampilan bisa menipu, dan Nurarihyon adalah ilustrasi sempurna mengenai hal ini. Secara keseluruhan, dia tampak agak ramah, kepalanya memanjang dan berbentuk labu, wajahnya keriput, menyerupai persilangan antara lelaki tua dan ikan lele, dia mengenakan pakaian yang elegan sering kali berupa *kimono* sutra yang indah atau jubah mewah milik kepala biara Buddha dan bersikap tenang seperti seorang pria anggun. Nurarihyon digambarkan sebagai makhluk humanoid berambut panjang dan berkulit pucat biasanya mengenakan kimono atau pakaian tradisional Jepang dan seringkali memakai topi atau kopiah. Penampilan ini adalah salah satu faktor yang membuat Nurarihyon bisa dengan mudah terlihat seperti manusia biasa. Nurarihyon yang pendek, lucu, dan tua sebenarnya adalah *Yokai* yang paling kuat dan elit. Dia bepergian dengan tandu berornamen yang dibawa

oleh manusia atau pelayan yōkai, sering mengunjungi distrik lampu merah tetapi kadang-kadang juga mampir di vila pegunungan. Nurarihyon dikenal sebagai *kaibutsu no oyadama* panglima tertinggi semua monster. Setiap *Yokai* mendengarkan kata-katanya dan memberinya rasa hormat, memperlakukannya sebagai yang lebih tua dan pemimpin dalam semua pertemuan yōkai. Bersama otoroshi dan nozuchi, Nurarihyon memimpin prosesi yang dikenal sebagai parade malam seratus setan melalui jalan-jalan Jepang pada malam yang gelap dan hujan. Nurarihyon muncul di malam hari ketika sebuah rumah sedang sangat sibuk, tiba di rumah secara tak terduga dengan tandunya yang indah dan menyelinap ke dalam rumah, tanpa diketahui oleh siapa pun. Nurarihyon bertindak dalam segala hal seolah-olah dia adalah tuan rumah, membantu dirinya sendiri dalam kemewahan keluarga seperti teh berkualitas dan tembakau. Kekuatannya begitu besar sehingga pemilik rumah yang sebenarnya pun tidak dapat melakukan apa pun untuk menghentikannya bahkan setelah pemilik rumah menyadari kehadirannya, para pemilik rumah yakin bahwa Nurarihyon adalah pemilik sah rumah tersebut. Akhirnya Nurarihyon pergi tepat ketika pemilik rumah datang, diam-diam dan dengan sopan menyelinap pergi dari rumah tersebut dan masuk ke dalam tandu, sementara pemilik rumah dengan patuh membungkuk dan melambaikan tangan padanya. Setelah Nurarihyon pergi barulah ada orang yang curiga terhadap lelaki tua misterius yang baru saja berkunjung. Mengenai asal muasal Nurarihyon hanya ada spekulasi, catatan tertua tentang keberadaannya hanyalah sketsa dan lukisan belaka. Ini berkonotasi dengan sikap mengelak yang licin yang Nurarihyon terapkan saat menyamar sebagai tuan rumah. Nurarihyon sebagian besar melakukan

tindakan ini hanya untuk kesenangan atau kepuasan diri dia sendiri. Nurarihyon bukanlah makhluk yang jahat atau mengancam jiwa manusia, dan biasanya mereka tidak merugikan pemilik rumah atau anggota keluarga. Namun, kehadiran mereka yang tidak diinginkan dan perilaku yang kurang hormat ini tentu saja membuat pemilik rumah merasa tidak nyaman atau terganggu. Berikut contoh wujud dari *Yokai* Nurarihyon.



Gambar 2.1 Yokai Nurarihyon
Sumber : <https://yokai.com/nurarihyon/>

2. Tengu

Tengu adalah salah satu jenis *Yokai* yang sangat terkenal dalam mitologi Jepang. Mereka adalah makhluk supernatural dengan ciri khas berwajah burung dan sering kali memiliki sayap merah atau hitam besar. Tengu memiliki berbagai atribut dan karakteristik yang membuat mereka menjadi salah satu *Yokai* yang paling menarik dalam budaya Jepang. Tengu memiliki ciri fisik yang unik, yaitu wajah manusia dengan hidung panjang seperti paruh burung. Hidung panjang ini sering digambarkan dalam berbagai ukuran, dan semakin besar hidung Tengu, semakin kuatlah Tengu tersebut dalam legenda. Tengu seringkali digambarkan memiliki rambut merah dan penggunaan pakaian tradisional Jepang seperti *hakama*.

Beberapa gambaran Tengu juga menunjukkan mereka memegang kipas besar. Tengu dianggap sebagai makhluk yang memiliki kemampuan supernatural, termasuk kemampuan terbang, memanipulasi cuaca, dan bahkan menggunakan sihir. Tengu juga dianggap sebagai makhluk yang pandai dalam seni bela diri dan seringkali dipandang sebagai guru yang memberikan pelatihan kepada pria atau biksu di pegunungan. Namun, Tengu juga dikenal sebagai makhluk yang suka bermain trik dan mungkin menantang manusia untuk berduel atau berkompetisi dalam berbagai cara. Tengu telah muncul dalam mitologi Jepang selama berabad-abad dan memiliki peran yang beragam dalam cerita-cerita rakyat. Tengu sering dianggap sebagai pelindung hutan dan pegunungan serta sebagai pelindung kuil dan agama Buddha. Tengu juga terkadang dianggap sebagai roh penjaga yang melindungi alam liar dan menghukum mereka yang merusak lingkungan. Berikut gambaran wujud dari *Yokai* tengu.



Gambar 2.2 Yokai Tengu

Sumber : <https://yokai.fandom.com/wiki/Tengu>

3. Kappa

Kappa adalah salah satu jenis *Yokai* yang berasal dari mitologi Jepang. Kappa adalah salah satu *Yokai* yang paling terkenal di seluruh Jepang. Kappa adalah

mahluk akuatik, reptil humanoid yang menghuni sungai dan aliran sungai yang mengalir di Jepang. Kappa meskipun bertubuh kecil, mereka secara fisik lebih kuat daripada pria dewasa. Kulit mereka yang bersisik berkisar dari warna hijau tua hingga merah cerah dan bahkan biru. Badan kappa dibuat untuk berenang, mereka memiliki tangan dan kaki berselaput tanpa ibu jari, paruh dan cangkang seperti kura-kura, serta kulit elastis dan tahan air yang berbau ikan dan dikatakan dapat dilepas. Ciri-ciri tidak manusiawi lainnya termasuk tiga anus yang memungkinkan mereka mengeluarkan gas tiga kali lebih banyak daripada manusia, dan lengan bawah menempel satu sama lain di dalam cangkangnya, menarik satu lengan akan memanjangkannya sementara lengan lainnya berkontraksi. Namun ciri yang paling membedakan mereka adalah cekungan seperti piring yang terletak di atas tengkorak mereka. Hidangan ini adalah sumber kekuatan kappa dan harus selalu diisi air. Jika airnya tumpah dan piringnya mengering, kappa tidak akan bisa bergerak. Bahkan mungkin mati. Kappa adalah mahluk air dan sering ditemukan di sungai, danau, atau sumber air lainnya. Mereka sangat terampil dalam berenang dan biasanya menghabiskan sebagian besar hidup mereka di dalam air. Kappa juga terkenal karena keahlian memancingnya dan memancing manusia atau hewan ke dalam air untuk bermain atau bertarung. Berikut gambaran dari *Yokai* kappa.



Gambar 2.3 Yokai Kappa

Sumber : <https://yokai.com/kappa/>

Kappa dikenal sebagai makhluk nakal dan sering kali dianggap sebagai penyebab masalah dalam cerita-cerita rakyat Jepang. Meskipun kadang-kadang mereka terlihat sebagai makhluk yang lucu dan ceria, kappa juga bisa menjadi makhluk yang berbahaya. Salah satu ciri khas kappa adalah obsesi mereka terhadap tantangan atau permainan. Mereka sering menantang manusia untuk bermain catur atau perlombaan renang, dan jika seseorang kalah, kappa dapat mencuri hati atau organ dalam manusia sebagai hadiah. Meskipun kappa muda sering ditemukan dalam kelompok keluarga, kappa dewasa hidup menyendiri. Namun, kappa biasa berteman dengan *Yokai* lain dan terkadang bahkan dengan orang lain. Memiliki kecerdasan yang tajam, kappa adalah salah satu dari sedikit *Yokai* yang mampu mempelajari bahasa manusia. Mereka sangat berpengetahuan tentang pengobatan dan seni menata tulang. Menurut legenda, kappa yang ramah mengajarkan keterampilan tersebut kepada manusia. Untuk bersenang-senang, mereka suka membuat kerusakan, berlatih seni bela diri seperti gulat sumo, dan bermain permainan keterampilan seperti shogi. Kappa bangga dan keras kepala, tapi juga sangat terhormat, mereka tidak pernah mengingkari janji. Kappa akan makan

hampir apa saja, tapi mereka sangat menyukai dua makanan, yaitu mentimun dan jeroan mentah terutama anus manusia.

4. Inugami

Yokai Inugami adalah makhluk berwujud anjing yang memiliki hubungan khusus dengan ilmu sihir, kultus agama, dan praktik perdukunan. Inugami adalah salah satu jenis *Yokai* yang cukup kontroversial karena kaitannya dengan praktik-praktik spiritual dan sihir yang tidak umum. Inugami merupakan sejenis familiar, atau roh kerasukan, yang ditemukan di Kyushu, Shikoku, dan tempat lain di Jepang Barat. Di depan umum, inugami terlihat identik dengan anjing biasa agar bisa berbaur dengan masyarakat. Namun, bentuk aslinya adalah kepala anjing yang dikeringkan dan dimumikan, sering kali didandani dengan hiasan upacara. Inugami memiliki banyak kesamaan dengan familiar lainnya, seperti *shikigami* dan *kitsunetsuki*. Inugami lebih umum digunakan di daerah di mana rubah tidak ditemukan, seperti pusat populasi besar bahkan terdapat bukti tradisi kuno pemujaan inugami yang membentang dari Jepang Barat hingga Okinawa. Para penyihir yang kuat dikatakan mampu menciptakan roh-roh ini melalui upacara-upacara mengerikan dan menggunakannya untuk segala macam perbuatan jahat. Inugami melayani tuannya dengan setia, melakukan tugas seperti anjing yang setia. Mereka setia kepada satu orang atau satu keluarga saja, dan walaupun dianiaya secara serius mereka akan tetap setia selamanya; roh-roh ini dapat diturunkan dari generasi ke generasi seperti sebuah pusaka. Inugami tidak lahir atau ada secara alami seperti anjing biasa. Mereka sering kali diciptakan atau dimanipulasi oleh manusia melalui

praktik sihir atau perdukunan tertentu. Salah satu cara untuk menciptakan Inugami adalah dengan menguburkan anjing hidup-hidup di dalam tanah dengan kepala di atas tanah. Ini adalah praktik yang sangat kontroversial dan dianggap kejam. Berikut gambaran dari *Yokai* inugami.



Gambar 2.4 Yokai Inugami

Sumber : <https://yokai.com/inugami/>

5. Tanuki

Yokai Tanuki dalam *folklore* Jepang digambarkan sebagai makhluk yang berbentuk seperti rakun dengan perut yang besar dan gemuk. Salah satu ciri khas Tanuki adalah testis besar yang sering digunakan dalam berbagai lelucon dan kisah lucu. Tanuki juga sering digambarkan memakai sorban atau topi rotan di kepala dan membawa kendaraan tradisional seperti serokan sake atau kawat gelembung di tangannya. Tanuki adalah makhluk yang terkenal *rival* dari *Yokai* kitsune karena sifat-sifatnya yang licik, suka bermain trik, dan lucu. Meskipun Tanuki bisa melakukan berbagai trik jahat, seperti memperdaya manusia atau membuat kekacauan di desa, tanuki juga seringkali digambarkan sebagai makhluk yang ramah dan bersifat kocak. Tanuki memiliki kemampuan magis yang kuat mirip

dengan kitsune dalam kemampuannya yang luar biasa untuk berubah bentuk. Tanuki memiliki sifat periang, dan senang memperlakukan manusia.

Selain kemampuannya yang kuat untuk mengubah bentuk, mungkin atribut paling terkenal yang dimiliki tanuki adalah testisnya yang besar, mudah dibentuk, dan ajaib yang dapat mereka sesuaikan dengan kebutuhan apa pun. Testis mereka dapat digunakan sebagai senjata, drum, kipas angin untuk menjaga kesejukan, jaring ikan bahkan payung. Seringkali, Tanuki memasukkan testisnya ke dalam penyamarannya: Tanuki menjadi penjaga toko dan testisnya berubah menjadi toko; atau mungkin tandu lengkap dengan pelayan untuk mengangkut Tanuki dari satu tempat ke tempat lain. Berikut gambaran *Yokai* Tanuki yang sedang menggunakan testisnya.



Gambar 2.5 Yokai Tanuki dengan Testisnya yang mempunyai berbagai fungsi

Sumber : <https://hyakumonogatari.com/category/tanuki-stories/>

Tanuki memiliki peran yang signifikan dalam budaya Jepang. Mereka sering dianggap sebagai makhluk yang melambangkan kekayaan dan kemakmuran, terutama karena perut besar mereka yang mengingatkan pada kemakmuran finansial. Selain itu, tanuki juga digunakan sebagai simbol dalam seni, patung, dan kerajinan tradisional Jepang. Patung Tanuki sering ditemukan di depan restoran

atau toko sake sebagai penanda keberuntungan. Dalam agama kuno di kepulauan Jepang, Tanuki dianggap sebagai dewa dan penguasa atas segala sesuatu di alam. Dengan masuknya agama Buddha, mereka perlahan-lahan kehilangan statusnya. Seperti hewan ajaib lainnya, mereka berperan sebagai pembawa pesan para dewa dan penjaga daerah setempat. Meskipun Tanuki umumnya tidak ditakuti atau dianggap jahat, mereka juga tidak sepenuhnya berbahaya. Seperti halnya manusia, setiap orang adalah individu yang unik. Meskipun banyak Tanuki periang dan senang bergaul dengan manusia, beberapa cerita lokal menceritakan tentang Tanuki mengerikan yang merebut manusia untuk dimakan.

6. Inuhoo

Yokai Inuhoo atau lebih dikenal dengan sebutan Basan Basabasa adalah burung langka yang hanya ditemukan di pulau Shikoku, di pegunungan Ehime. Ukurannya kira-kira sebesar kalkun, dan bentuknya seperti ayam. Inuhoo mudah dikenali dari jenggerinya yang berwarna merah cerah dan bulu berwarna cemerlang yang tampak seperti lidah api. Inuhoo memiliki penampilan yang mencolok dengan sayap dan bulu-bulu yang indah, mirip dengan burung *Phoenix*. Ciri Inuhoo yang paling menonjol adalah nafas mereka yang terlihat mengalir dari mulut mereka seperti api naga. Namun nyala api tidak mengeluarkan panas dan tidak menyulut bahan yang mudah terbakar. Inuhoo dikenal sebagai makhluk malam yang cukup pemalu dan suka menjaga jarak dari manusia. Inuhoo membuat rumah di hutan bambu terpencil, jauh dari aktivitas manusia, kayu hangus dan bara api menjadi makanannya dan diketahui inuhoo berkeliaran di desa-desa terpencil pada malam

hari untuk menikmati sisa-sisa api unggun atau arang. Mereka sering kali menghindari kontak langsung dengan manusia, dan mereka hanya muncul di malam hari. Ketika Inuhoo merasa terancam atau diganggu, mereka dapat menunjukkan perilaku yang mengganggu, seperti memancarkan cahaya terang dari mata-mata mereka atau mengeluarkan suara yang menakutkan. Meskipun mereka cenderung menghindari manusia, Inuhoo dapat menjadi mengganggu jika merasa terusik atau diusir. Saat senang atau terkejut, Inuhoo mengepakkan sayapnya sehingga menimbulkan suara gemerisik khas “basabasa” yang menjadi asal muasal namanya. Orang-orang yang telah menyaksikan laporan ini melaporkan bahwa burung-burung tersebut menghilang begitu saja ketika mereka menyadari bahwa mereka telah terlihat. Inuhoo adalah salah satu *Yokai* yang kurang dikenal dalam mitologi Jepang, dan mereka tidak memiliki banyak cerita rakyat yang khusus mengenai mereka. Namun, mereka kadang-kadang muncul dalam cerita-cerita tentang makhluk-makhluk supernatural atau dalam cerita-cerita tentang perjalanan ke dunia roh. Karena penampilan mereka yang mencolok, Inuhoo kadang-kadang digunakan sebagai elemen visual dalam seni Jepang. Berikut gambaran dari *Yokai* Inuhoo.



Gambar 2.6 Yokai Inuhoo atau Basan Basabasa(Abstrak)

Sumber : <https://yokai.com/basan/>

2.2 Penelitian Relevan

- a. Penelitian terdahulu dari Juergen G. Raming, Riana Sumampouw dan Yenni J. Wahani dari Universitas Negeri Manado yang berjudul “*Analisis Yokai Dalam Anime Gegege No Kitaro*” tahun 2022.

Perbedaan : Penelitian terdahulu menggunakan anime *Gegege No Kitaro* sebagai data primer sedangkan penelitian ini menggunakan anime *Nura: Rise Of The Yokai Clan* sebagai data primer.

Persamaan : Penelitian terdahulu dan penelitian ini memiliki objek penelitian yang sama ialah *Yokai* dan metode penelitian yang sama, yaitu metode analisis deskriptif kualitatif.

- b. Penelitian terdahulu dari Muchamad Akbar Januar Pratama dan Novi Andari Fakultas Ilmu Budaya dari Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang berjudul “*Penggambaran Karakteristik Kappa dalam Anime Yang Terdapat di Platform Bstation*” tahun 2023.

Perbedaan : Penelitian terdahulu menggunakan anime yang terdapat pada platform Bstation sebagai data primer dan juga objek penelitian ini berfokus pada *Yokai kappa*.

Persamaan : Penelitian terdahulu dan ini menggunakan *Yokai* sebagai tema pembahasan dan metode penelitian yang sama yakni metode analisis deskriptif kualitatif.

- c. Penelitian terdahulu dari Dwi Irawan Fakultas Ilmu Budaya dari Universitas Diponegoro yang berjudul “*Kepribadian Ganda Tokoh Nura*”

Rikuo Dalam Anime Nurarihyon No Mago Karya Hiroshi Shiibashi” tahun 2017.

Perbedaan : Penelitian terdahulu menggunakan teori pendekatan karakterisasi, gangguan identitas disosiatif dan psikoanalisis serta objek penelitian berfokus permasalahan tokoh utama dalam anime tersebut.

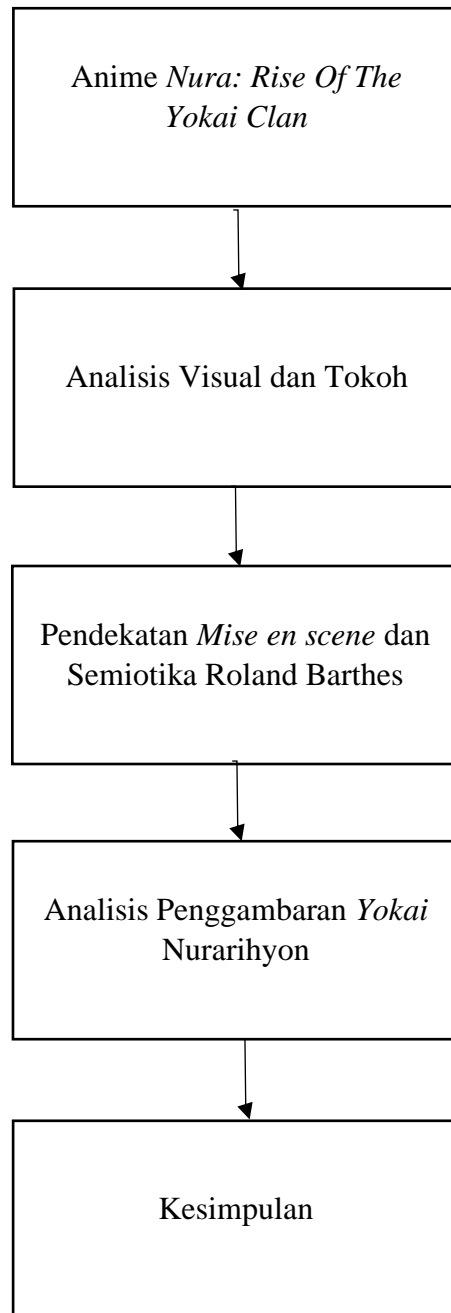
Persamaan : Penelitian terdahulu dan penelitian ini menggunakan anime *Nura: Rise Of The Yokai Clan* sebagai data primer.

- d. Penelitian terdahulu dari Raisa Insyirah Fakultas Ilmu Budaya dari Universitas Airlangga yang berjudul “*Analisis Perbandingan Penggambaran Youkai Dalam Folklore Jepang Dengan Youkai Dalam Anime*” tahun 2016.

Perbedaan : Penelitian terdahulu menggunakan beberapa anime sebagai data primer serta berbagai jenis *Yokai* sebagai objek penelitian dan membandingkannya dengan cerita rakyat Jepang.

Persamaan : Penelitian terdahulu dan penelitian ini menggunakan *Yokai* sebagai objek penelitian.

2.3 Kerangka Pikir



Kerangka pikir dalam penelitian ini berfokus dalam menggambarkan visual tokoh dalam anime *Nura: Rise Of The Yokai Clan* terutama karakter *Yokai* Nurarihyon pada anime tersebut. Berdasarkan pengamatan peneliti, *Yokai*

Nurarihyon memiliki visual karakter lelaki tua dengan kepala melonjong seperti labu dengan kimono coklat. Kemudian peneliti akan menggunakan pendekatan *mise en scene* dan Semiotika Roland Barthes dengan melakukan penandaan dengan membuat makna konotasi dan denotasi. Kemudian peneliti akan menganalisis tokoh-tokoh *Yokai* Bakemono serta *Nurarihyon* dari berbagai segi termasuk kostum, karakteristik dan sebagainya.