

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap negara di dunia pasti mempunyai adat istiadat tradisional yang secara turun-temurun diwariskan dari generasi ke generasi, salah satunya adalah folklor. Pengertian folklor sendiri adalah kebudayaan kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun dan kolektif, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (Danandjaja, 1984: 2). Bentuk folklor terbagi atas dua, yaitu folklor lisan yang diciptakan maupun disebarluaskan secara lisan, dari mulut ke mulut dalam bentuk bahasa rakyat, cerita rakyat maupun nyanyian rakyat dan folklor bukan lisan yang diciptakan maupun diwariskan dan disebarluaskan dalam bentuk bukan lisan seperti arsitektur, kerajinan tangan, pakaian, perhiasan, dan lain-lain.

Begitu pula di Jepang. Jepang memiliki budaya yang kaya akan mitos legenda dan dongeng. Mitologi dalam bahasa Jepang adalah *shinwashuu* (神話集), yang jika secara harfiah diartikan sebagai koleksi cerita dewa. Mitos Jepang dibagi menjadi dua, yaitu mitos dengan tokoh manusia dan bukan manusia (Ashkenazi, 2003: 56). Salah satu mitos yang terkenal ialah *youkai*. *Youkai* merupakan monster supernatural yang terdapat dalam folklor Jepang. Kata *youkai* disusun dari *kanji you* (妖) yang berarti menarik, mempesona atau malapetaka dan *ayashii* (怪) yang berarti mencurigakan, misteri atau penampakan. Dalam agama *Shinto* yang juga berkaitan dengan mitos, *youkai* dikategorikan sebagai *bakemono* yang berarti roh yang mempunyai kekuatan jahat, walaupun roh itu sendiri kadang tidak bersifat jahat.

Salah satu *youkai* yang akan dibahas adalah kappa (河童). Kappa terdapat dalam dokumen tertulis pertama di sejarah Jepang, yaitu *The Nihon Shoki* (日本書紀), pertama kali diidentifikasi sebagai *mizuchi* (ular air) yang tinggal di Sungai *Kahashima* di Provinsi *Kibi* sekitar tahun 379. (Foster, 1998: 2) *Kappa* atau roh air digolongkan sebagai satu dari empat mitologi Jepang yang bukan manusia, tiga lainnya ialah *gakki* (hantu), *tengu* (penunggu hutan), dan *oni* (iblis) (Ashkenazi, 2003: 56)

Kappa memiliki penggambaran yang berbeda di setiap daerah. Ada yang digambarkan sebagai makhluk yang berbentuk seperti perpaduan antara anak kecil dan monyet, tinggal di sekitar sungai dan kolam, serta suka mengganggu orang yang lewat di sekitar tempat persembunyian mereka. Adapula yang menggambarkan kappa sebagai makhluk yang berbentuk seperti kura-kura dengan cangkang, atau berang-berang. Kata kappa berasal dari wilayah *Kanto* yang berarti 'anak sungai'. Oleh karena itu, kappa dianggap juga sebagai wujud dari dewa air yang melambangkan panen dan kesuburan. *Kappa* dapat ditemukan dari selatan Okinawa hingga utara Hokkaido. Ciri utama dari kappa yaitu memiliki cekungan berisi air di kepalanya. Kappa sendiri diyakini membawa bencana, namun juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran, dan seperti tokoh mitos bukan manusia,

kappa dapat dibunuh oleh makhluk yang lebih kuat dengan mantra dan prosedur yang sesuai. (Ashkenazi, 2003: 57)



Gambar 1. Penggambaran *kappa* dalam folklor
Sumber: japan-experience.com

Namun seiring berkembangnya zaman, industrialisasi dan urbanisasi yang bertumbuh pesat di Jepang, penggambaran masyarakat terhadap *kappa* perlahan-lahan mulai berubah. Pada masa modern Jepang, *kappa* tidak lagi digambarkan sebagai makhluk mistis aneh yang menyeramkan dan suka membuat gaduh seperti penggambaran dalam folklor. Penggambaran *kappa* berubah menjadi makhluk yang lucu dan bersahabat serta mulai digunakan sebagai simbol baik dalam bidang pariwisata, perdagangan, bahkan menjadi simbol sebuah desa atau tempat tertentu.

Menurut Foster, ada tiga keberagaman penggambaran *kappa* di era modern. Pertama dimulai setelah novel Akutagawa Ryunosuke yang berjudul *Kappa* diterbitkan. Dalam novelnya, Akutagawa menggunakan *kappa* sebagai sarana untuk mengekspresikan perasaannya mengenai keadaan manusia dan simbol kebebasan di alam. Kedua dan ketiga adalah pada tahun 1950 – 1960an di mana anak-anak waktu itu tumbuh dan mengenal *kappa* yang digambarkan oleh Akutagawa yaitu sebagai ‘metafora dari manusia’ (*metaphor for humans*). Seperti yang terdapat pada beberapa komik yang mengilustrasikan *kappa* sebagai *salaryman* maupun *kappa* yang berwujud seperti perempuan.

Cerita mengenai *kappa* dapat ditemukan di seluruh Jepang dalam versi yang berbeda baik dalam bentuk cerita rakyat maupun *urban legend*. Di masa sekarang, banyak cerita yang menjadikan *kappa* sebagai karakter yang dituangkan dalam berbagai bentuk seperti novel, film, kartun, dan *anime*. Di antaranya ada salah satu film produksi Jepang yang mengangkat *kappa* sebagai karakternya yaitu film *Summer Days With Coo* (河童のクゥと夏休み) (2007).

Pada bagian awal film ini bercerita mengenai dua sosok *kappa* yang hidup di zaman Edo. Ayah *kappa* mendengar kabar bahwa rawa *Ryuujin*, tempat tinggal mereka akan diubah menjadi area persawahan oleh masyarakat setempat. Saat sedang berjalan, mereka bertemu dua orang *samurai* yang sedang berjaga. Ayah *kappa* menghampiri para *samurai* dengan maksud ingin mengonfirmasi kabar tersebut. Namun karena kaget, si *samurai* membunuh ayah *kappa*. Anakanya yang bersembunyi tiba-tiba muncul menghampiri ayahnya yang terbunuh. *Samurai* yang

juga melihat anak *kappa* bermaksud untuk membunuhnya juga. Namun tiba-tiba terjadi gempa bumi dan si anak *kappa* jatuh ke dalam retakan gempa.

Seabad kemudian, seorang anak bernama Kōichi menemukan batu berbentuk cangkang kura-kura di sekitar sungai Kurome. Ia membawa pulang batu itu dan membersihkannya di wastafel. Anehnya setelah dibasuh air, batu itu tiba-tiba berubah menjadi anak *kappa* dan membuat heboh seisi rumah. *Kappa* itu lalu diberi nama Coo oleh Kōichi. Rumor mengenai kehadiran Coo mulai tersebar karena adik Kōichi, Hii-chan yang bercerita ke temannya dan didengar oleh ibu temannya. Sejak itu, banyak warga sekitar yang penasaran, adapula yang tidak mempercayai mengenai makhluk mitos *kappa* tersebut hingga kehadiran Coo diketahui oleh beberapa jurnalis yang diam-diam menunggu di depan rumah Kouchi. Warga sekitar dan menjadi berita heboh pada waktu itu dengan reaksi yang bermacam-macam. Selain bercerita mengenai petualangan Coo si *kappa*, film ini juga memperlihatkan bagaimana *kappa* pada masa modern dijadikan sebagai simbol suatu tempat atau daerah yang dikemas dalam beberapa adegan di film ini.

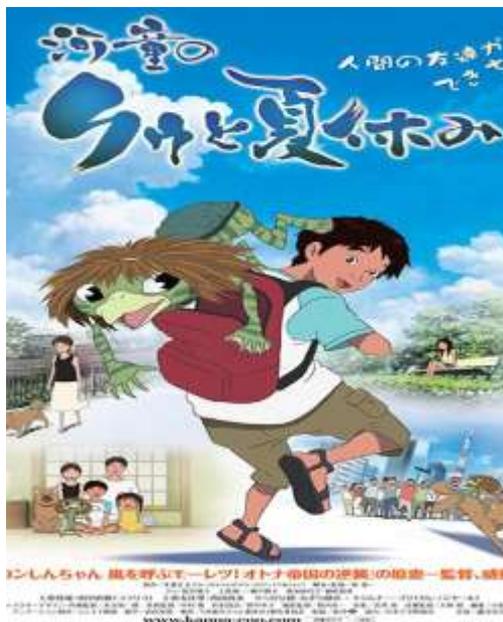
Selain representasi, sang sutradara juga menyisipkan beberapa interpretasi melalui penggambaran karakter *kappa*. Salah satunya yang akan penulis teliti setelah menonton dan mengamati film *Summer Days With Coo* ini adalah penulis menyimpulkan adanya keterkaitan antara karakter *kappa* dengan kerusakan lingkungan yang terjadi di masa modern ini. Foster dalam artikel jurnalnya menyatakan bahwa *kappa* diasosiasikan sebagai simbol lingkungan, khususnya penggunaan *kappa* sebagai maskot air bersih, hal ini memperkuat bahwa sang sutradara mencoba untuk menginterpretasikan karakter *kappa* dalam film *Summer Days With Coo* sebagai bentuk dari kerusakan lingkungan khususnya yang pada masa modern ini yang akan penulis teliti lebih lanjut pada bab berikutnya.



Gambar 2. Penggambaran karakter *kappa* dalam film *Summer Days With Coo*
Sumber: *Summer Days With Coo* (2007) - myanimelist.net

Dalam hal ini, penulis akan meneliti mengenai representasi *kappa* dalam film *Summer Days With Coo*. *Summer Days With Coo* merupakan film yang disutradarai oleh Keiichi Hara (原恵一) dan diproduksi oleh Studio *Shin-ei Animation*. Film ini dirilis

tanggal 28 Juli 2007. *Kappa* merupakan salah satu dari *yukai* yaitu pemikiran orang Jepang yang diwariskan turun-temurun melalui cerita rakyat, legenda dan mitos.



Gambar 3. Poster Film *Summer Days With Coo*
Sumber: IMDb - imdb.com

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka fokus penelitian ini representasi *kappa* dalam film *Summer Days With Coo* serta keterkaitan antara karakter *kappa* sebagai perumpamaannya dengan alam, kehidupan, kematian, serta perubahan dunia dalam film *Summer Days With Coo*.

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, tujuan yang diharapkan dapat tercapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis bagaimana representasi dari karakter *kappa* dalam film *Summer Days With Coo*.
2. Menemukan alasan sutradara Keiichi Hara menggambarkan karakter *kappa* dalam film *Summer Days With Coo*.

Sedangkan untuk manfaat yang diharapkan dapat tercapai adalah dapat memberikan informasi kepada pembaca mengenai pengetahuan tentang makhluk mitologi *kappa*.

Adapun manfaat yang diharapkan dapat tercapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
Dapat meningkatkan atau menambah wawasan dan pemahaman para

pembaca mengenai studi semiotika dalam menganalisis tanda dan simbol dari makhluk mitologi *kappa* dalam film *Summer Days With Coo* yang disutradarai oleh Keiichi Hara.

2. Manfaat Praktis

Dapat menjadi bahan masukan atau referensi bagi penelitian selanjutnya, khususnya yang berkaitan dengan representasi dari makhluk mitologi *kappa*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Semiotika Roland Barthes

Teori semiotika Roland Barthes menjadi elemen penting dalam kajian komunikasi dan budaya. Barthes mengembangkan pendekatan yang mengkaji bagaimana tanda-tanda dalam kehidupan sehari-hari, seperti kata-kata, gambar, atau simbol, berfungsi untuk membentuk makna dalam masyarakat. Sebagai seorang pemikir strukturalis, Barthes melihat bahwa setiap tanda memiliki dua komponen utama: tanda itu sendiri dan maknanya. Dalam pandangannya, setiap tanda memiliki hubungan yang kompleks antara bentuk fisiknya (yang disebut sebagai "penanda") dan konsep yang diwakilinya (yang disebut sebagai "petanda"). Teori ini membantu untuk mengungkap lapisan-lapisan makna yang tersembunyi dalam komunikasi manusia dan budaya visual. Seperti yang ditunjukkan oleh penelitian dalam bidang budaya visual, seperti analisis fotografi oleh Tang (2023), yang menggali bagaimana gambar dalam media dapat menggugah makna yang lebih dalam melalui pendekatan semiotik Barthes (Tang, 2023; Barthes, 2017).

Salah satu kontribusi utama Barthes dalam teori semiotika adalah konsep tiga tingkat makna yang ia paparkan: denotasi, konotasi, dan mitos. Denotasi adalah makna literal atau langsung yang melekat pada suatu tanda, sedangkan konotasi melibatkan makna tambahan yang muncul tergantung pada konteks budaya dan sosial. Mitos, dalam hal ini, merujuk pada sistem makna yang lebih dalam yang mencerminkan ideologi dominan yang tersembunyi dalam suatu budaya atau masyarakat. Misalnya, Barthes menganalisis iklan Coca-Cola dalam bukunya "Mythologies" untuk menunjukkan bagaimana produk ini menjadi simbol kebahagiaan dan gaya hidup Barat, meskipun pada dasarnya itu hanyalah sebuah minuman ringan (Barthes, 2012). Penelitian oleh Gunawan (2022) mengadaptasi konsep-konsep ini untuk mengkaji iklan politik, yang menunjukkan bagaimana konotasi dan mitos digunakan untuk membentuk persepsi publik terhadap suatu calon politik (Gunawan, 2022; Barthes, 2012).

Penerapan teori semiotika Barthes dalam studi budaya semakin berkembang dalam menganalisis berbagai bentuk media, termasuk film dan musik. Sebagai contoh, dalam penelitian oleh Dewi (2023) tentang lirik lagu "Rise Up" oleh Andra Day, teori Barthes digunakan untuk menafsirkan bagaimana makna dalam lirik tersebut tidak hanya merujuk pada perjuangan individu, tetapi juga pada simbol kekuatan kolektif dalam menghadapi kesulitan. Melalui pendekatan semiotika Barthes, lirik ini dilihat sebagai sebuah tanda yang menyampaikan konotasi dan mitos yang lebih dalam tentang pemberdayaan sosial (Dewi, 2023; Barthes, 2017). Dalam hal ini, Barthes membantu kita untuk menggali lebih jauh tentang cara-cara bagaimana ideologi sosial dan budaya dipertahankan dan direproduksi melalui karya-karya seni.

Pada tingkatan ketiga, Barthes mengkaji konsep 'mitos' sebagai cara untuk memahami ideologi yang tersembunyi dalam budaya massa. Dalam analisisnya

terhadap iklan, film, dan media, Barthes menunjukkan bagaimana tanda-tanda tertentu dipilih dan dibingkai sedemikian rupa untuk mendukung narasi-narasi yang diterima secara sosial. Sebagai contoh, penelitian oleh Hjaw (2023) mengungkap bagaimana mitos tentang pemilu yang curang digunakan dalam kampanye politik di Indonesia. Dengan menggunakan teori semiotika Barthes, Hjaw menunjukkan bagaimana bahasa yang digunakan dalam iklan politik dan pernyataan publik berfungsi untuk menyebarkan mitos yang membentuk ketidakpercayaan terhadap proses demokrasi (Hjaw, 2023; Barthes, 2012). Dengan demikian, teori Barthes bukan hanya memberikan alat untuk menganalisis tanda-tanda dalam budaya, tetapi juga untuk mengkritisi bagaimana makna tersebut digunakan untuk mendukung struktur kekuasaan.

2.1.1 Representasi

Representasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *representation* yang berarti perwakilan, gambaran atau penggambaran. Barker (2014) mengartikan representasi sebagai proses di mana tanda-tanda atau simbol yang terdapat dalam satu hal merupakan penggambaran objek yang terjadi di dunia nyata.

Representasi merupakan cara untuk memproduksi makna melalui bahasa. Dalam representasi, banyak digunakan tanda-tanda (*sign*) yang disampaikan melalui bahasa-bahasa yang berbeda, dengan tujuan agar maknanya dapat tersampaikan pada orang banyak. Representasi tidak hanya menggunakan tanda-tanda untuk melambangkan atau merujuk pada objek, orang, maupun peristiwa di dunia nyata, namun bisa juga merujuk pada hal-hal imajiner dan tidak nyata maupun berupa ide-ide abstrak. (Hall, 1997: 18)

2.1.2 Mitologi

Mitologi berasal dari bahasa Yunani, *mythos dan logos*. *Mythos* artinya sebuah cerita naratif dan *logos* yang artinya usaha manusia dalam menjelaskan gejala alam yang ada beserta dengan asal usulnya yang belum diberi bobot dalam ilmu pengetahuan rasional oleh pikiran manusia. Beberapa mitologi yang terkenal seperti mitologi Yunani, mitologi Jepang hingga mitologi Indonesia. Keberagaman yang ada memunculkan ide-ide perwujudan dalam karya seni grafis. Mitologi bisa juga disebut dengan ilmu tentang keberadaan dewa dan pahlawan masa lalu dengan tafsir dan makna tentang kejadian asal-usul manusia. Dapat disimpulkan bahwa secara umum, mitologi adalah ilmu mengenai kisah para tokoh-tokoh di masa lalu, baik itu kisah tentang dewa, makhluk halus, pahlawan hingga sejarah-sejarah yang dimiliki. Menurut Harsojo (1988), mitologi ialah suatu sistem kepercayaan yang dimiliki oleh sekelompok manusia yang berdiri atas sebuah landasan yang menjelaskan cerita-cerita yang bersifat suci di masa lalu. Mitos yang dalam arti asli sebagai kiasan dari zaman purba merupakan cerita yang asal-usulnya sudah dilupakan, namun pada masa kini mitos dianggap sebagai suatu cerita yang ceritanya dianggap benar dan nyata.

Mitologi adalah ilmu mengenai bentuk sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci tentang kehidupan dewa dan makhluk halus dalam suatu

kebudayaan. Mitologi bisa disebut mitos-mitos kuno yang secara umum keberadaannya di lingkungan masyarakat di suatu wilayah, kemudian mitologi juga diartikan sebagai ilmu dari mitos.

2.1.3 Budaya

Kebudayaan menurut Routledge (1993) merupakan keseluruhan sistem gagasan, Tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan Masyarakat atau dalam rangka hidup bermasyarakat, yang dijadikan milik diri manusia dengan cara belajar. Hal itu mengisyaratkan bahwa wujud budaya meliputi tiga hal, yakni ide/gagasan (*ideas*), tindakan (*activities*), dan artefak (*artifact*). Dari wujud budaya ide/gagasan/norma/aturan/nilai itulah kemudian lahir sistem budaya (adat istiadat), dari wujud budaya. Tindakan/aktivitas/perilaku itulah kemudian lahir sistem sosial, dan dari wujud budaya artefak/produk/hasil itulah kemudian lahir kebudayaan fisik.

2.1.4 Folklor

Folklor dalam bahasa Indonesia diambil dari istilah bahasa Inggris *folklore* yaitu dari kata *folk* dan *lore*. *Folk* sendiri merupakan sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri fisik, sosial dan kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Ciri-ciri tersebut meliputi kulit, rambut, mata pencaharian, agama, dan taraf pendidikan yang sama. *Lore* adalah tradisi dari *folk*, yaitu kebudayaan yang diwariskan melalui lisan atau contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bantu pengingat secara turun temurun. Dananjaya (1986) menyatakan bahwa folklor merupakan sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan turun temurun secara lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bantu pengingat. Folklor dapat mengandung arti keyakinan akan kisah-kisah lama mengenai rakyat. Rakyat di sini dapat diartikan sebagai suku, masyarakat, atau penduduk suatu wilayah dengan keanekaragaman budayanya.

Folklor, atau budaya rakyat, merujuk pada kumpulan pengetahuan, kepercayaan, praktik, dan ekspresi budaya yang diwariskan secara turun-temurun dalam suatu komunitas. Istilah ini berasal dari bahasa Inggris "folklore," yang pertama kali diperkenalkan oleh sejarawan William Thoms pada tahun 1846 untuk menggambarkan tradisi lisan dan budaya yang tidak tercatat secara resmi. Folklor mencakup berbagai bentuk ekspresi budaya, termasuk cerita rakyat, legenda, mitos, lagu tradisional, peribahasa, dan adat istiadat yang menjadi bagian integral dari identitas suatu kelompok masyarakat. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, folklor adalah "adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang diwariskan secara turun-temurun, tetapi tidak dibukukan."

Fungsi folklor dalam masyarakat sangat beragam dan esensial. Salah satunya adalah sebagai alat pendidikan atau pedagogical device, di mana melalui cerita rakyat dan peribahasa, nilai-nilai moral dan norma sosial ditanamkan kepada generasi muda. Selain itu, folklor berperan sebagai sistem proyeksi, yaitu sebagai alat pencermin angan-angan dan harapan masyarakat terhadap masa depan. Fungsi lainnya termasuk sebagai alat pembenaran pranata dan lembaga kebudayaan, serta sebagai perekat identitas budaya yang memperkuat solidaritas dalam komunitas.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Adjar (2021), folklor memiliki fungsi sebagai alat pendidikan, sistem proyeksi, pembenaran pranata, dan perekat identitas budaya.

Dalam konteks masyarakat modern, folklor tetap memainkan peran penting meskipun terpengaruh oleh perkembangan teknologi dan globalisasi. Meskipun demikian, folklor yang berkembang dan diwariskan secara turun-temurun dalam suatu masyarakat bukan berarti tidak memiliki nilai guna. Fungsi folklor dalam kehidupan masyarakat modern tetap relevan, seperti sebagai alat pendidikan, sistem proyeksi, pembenaran pranata, dan perekat identitas budaya. Menurut Kompasiana (2015), folklor memiliki fungsi yang sangat mendasar bagi masyarakat pendukungnya, termasuk dalam konteks masyarakat modern.

Secara keseluruhan, folklor merupakan elemen penting dalam studi antropologi dan sosiologi karena memberikan wawasan mendalam tentang dinamika budaya, nilai-nilai sosial, dan identitas kolektif suatu komunitas. Melalui analisis folklor, kita dapat memahami bagaimana masyarakat membentuk dan mentransmisikan pengetahuan serta bagaimana tradisi dan kepercayaan berkembang seiring waktu. Menurut Wikipedia (2023), folklor mencakup berbagai bentuk ekspresi budaya yang diwariskan secara turun-temurun dalam suatu komunitas, termasuk cerita rakyat, legenda, mitos, lagu tradisional, peribahasa, dan adat istiadat.

2.1.5 *Youkai*

Youkai menurut Foster (1965) merupakan sosok makhluk yang berdasarkan pada mitologi Jepang. *Youkai* sendiri merupakan praktik folklor, khususnya folklor Jepang. *Youkai* biasanya divisualisasikan sebagai monster, arwah, maupun Binatang yang dapat berubah wujud. *Youkai* sendiri biasanya diasosiasikan dengan folklor, makhluk yang tinggal di pedesaan, atau kota tua, atau jalur pegunungan yang sepi. (Foster, 1965: *Youkai* juga dapat ditemukan dalam banyak literatur beserta dengan penggambaran visual *Youkai* itu sendiri. Pada masa ini, *youkai* dapat ditemukan dalam *anime*, *manga*, permainan video, film, serta permainan peran.

2.1.6 *Kappa*

Kappa sendiri oleh Roberts (2004: 63) digolongkan sebagai *bakemono* (hantu, setan). Roberts menggambarkan *kappa* sebagai roh air yang jahat dan agresif dalam legenda Jepang. Dikenal suka menenggelamkan anak kecil. Tubuh *kappa* yang berbentuk seperti kura-kura konon tidak dapat bertahan lama di darat. *Kappa* mendapat kekuatan dari air yang diletakkan pada kepala mereka yang berbentuk cekungan seperti piring. Memiliki wajah dan rambut Panjang menyerupai monyet, kulit berwarna kuning kehijauan, dengan tinggi sekitar empat kaki dan berat berkisar seperti anak berusia delapan atau sembilan tahun. *Kappa* menyukai mentimun dan darah.

Sementara Foster (1998: 4) menggambarkan *kappa* sebagai makhluk yang berbentuk seperti katak berwarna hijau, dapat hidup di darat maupun di air (amfibi), memiliki tempurung seperti kura-kura dan memiliki kemampuan untuk berjalan

seperti monyet. Perpaduan ini merupakan perpaduan yang unik dan asing, tidak dapat ditemui pada makhluk biasa seperti binatang.

Ishida (1950: 1) menjelaskan bahwa penggambaran *kappa* di tiap daerah berbeda-beda. Ada yang menggambarkan *kappa* sebagai makhluk yang berbentuk seperti gabungan dari anak kecil dan monyet, tinggal di sungai dan kolam, dan suka mengganggu orang yang ditemui. Ada pula yang menggambarkan *kappa* sebagai makhluk seperti kura-kura dengan cangkang, atau berang-berang. Kata *kappa* berasal dari wilayah *Kanto* yang berarti 'anak' sungai. Oleh karena itu, *kappa* dianggap juga sebagai wujud dari dewa air yang melambangkan panen dan kesuburan. *Kappa* dapat ditemukan dari selatan Okinawa hingga utara Hokkaido.

Ashkenazi (2003: 57) dalam bukunya menggambarkan *kappa* sebagai makhluk mitologi yang membawa bencana, namun juga dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran, dan seperti tokoh mitos bukan manusia, *kappa* dapat dibunuh oleh makhluk yang lebih kuat dengan mantra dan prosedur yang sesuai.

2.1.7 Film

Film adalah sebuah medium komunikasi yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan cerita, informasi, atau gagasan kepada audiens. Secara teknis, film adalah rangkaian gambar diam yang diputar dalam kecepatan tertentu, menciptakan ilusi gerakan. Sebagai seni, film menggabungkan berbagai elemen seperti narasi, suara, sinematografi, editing, dan akting untuk menciptakan pengalaman visual yang kompleks dan mendalam. Pengertian film ini lebih luas dari sekadar hiburan; ia juga menjadi alat untuk mengungkapkan ideologi, budaya, dan nilai-nilai masyarakat (Hjorth, 2021; Bordwell & Thompson, 2020; Monaco, 2013). Dalam konteks ini, film tidak hanya sekedar media yang menghibur tetapi juga alat untuk berkomunikasi secara visual dan emosional dengan penontonnya. Penggunaan film untuk menyampaikan cerita secara naratif, misalnya dalam bentuk dokumenter atau fiksi, telah berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi produksi film yang memungkinkan untuk menghasilkan gambar berkualitas tinggi dan efek visual yang semakin kompleks (Bordwell & Thompson, 2020).

Perkembangan film dimulai pada akhir abad ke-19, di mana penemuan teknologi perekaman gambar bergerak oleh Thomas Edison dan Lumière bersaudara memicu lahirnya industri film. Pada awalnya, film hanya diproduksi untuk tujuan hiburan, namun seiring waktu, film berkembang menjadi alat yang kuat untuk menyampaikan pesan sosial, politik, dan budaya. Di era Hollywood pada 1920-an, film mengalami perkembangan signifikan, termasuk pengenalan suara dalam film (talkies), yang membuat film menjadi lebih dinamis dan ekspresif (Monaco, 2013). Kemudian, sejak pertengahan abad ke-20, film semakin dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital yang mengubah cara produksi dan distribusi film. Digitalisasi film memberikan kemudahan dalam hal pembuatan efek visual, serta memungkinkan film untuk lebih mudah didistribusikan secara global melalui platform streaming (Smith, 2022; Hjorth, 2021). Dengan hadirnya teknologi digital, film kini dapat diakses lebih luas oleh audiens di berbagai belahan dunia, menciptakan pergeseran besar dalam industri hiburan dan budaya visual global.

Elemen dalam film sebagai sebuah karya seni mengandung banyak elemen yang saling terhubung, yang semuanya berkontribusi pada penceritaan cerita secara efektif. Salah satu elemen penting adalah sinematografi, yaitu teknik dalam mengambil gambar yang mencakup penggunaan komposisi, pencahayaan, sudut pengambilan gambar, dan gerakan kamera untuk membangun suasana dan memperkuat pesan dalam film (Bordwell & Thompson, 2020). Akting juga merupakan bagian integral dari film, di mana kemampuan aktor untuk menghidupkan karakter melalui ekspresi, dialog, dan gerakan tubuh memberikan dimensi emosional yang mendalam pada cerita (McKee, 2019). Selain itu, penggunaan suara dan musik dalam film berperan penting dalam menciptakan atmosfer yang mendalam, meningkatkan ketegangan, atau mengundang perasaan tertentu dari penonton (Bordwell & Thompson, 2020; McKee, 2019). Editing, yang mengatur alur cerita dan pengaturan waktu dalam film, adalah elemen yang tidak kalah penting, karena ia menentukan bagaimana sebuah narasi dibangun dan disampaikan kepada penonton.

Film juga memainkan peran penting dalam membentuk dan merefleksikan budaya. Sebagai produk budaya, film tidak hanya mencerminkan realitas sosial, tetapi juga membentuk persepsi dan pandangan masyarakat terhadap berbagai isu, seperti politik, gender, ras, dan identitas (Hjorth, 2021; Smith, 2022). Film sering kali menjadi media utama dalam mendiskusikan masalah sosial dan politik, dari film dokumenter yang menggali masalah-masalah tertentu hingga film fiksi yang menyampaikan kritik sosial melalui cerita. Sebagai contoh, film-film seperti *Parasite* (2019) dan *The Pursuit of Happyness* (2006) memberikan gambaran mendalam tentang kesenjangan sosial dan perjuangan individu dalam sistem sosial-ekonomi tertentu. Oleh karena itu, film bukan hanya sekedar hiburan, tetapi juga cerminan atau bahkan alat untuk menciptakan perubahan sosial. Selain itu, film juga berfungsi sebagai alat identitas budaya yang dapat menghubungkan penonton dengan sejarah, tradisi, dan nilai-nilai budaya tertentu, yang dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang berbagai komunitas dan cara hidup mereka (Monaco, 2013; Bordwell & Thompson, 2020).

2.1.8 Summer Days With Coo

Summer Days With Coo merupakan sebuah film animasi Jepang yang dirilis pada tahun 2007, disutradarai oleh Keiichi Hara dan diproduksi oleh Studio *Shin-ei Animation*. Film ini mengisahkan tentang seorang anak laki-laki bernama Kōichi yang menemukan makhluk mitologi bernama Kappa yang terdampar di dekat rumahnya. Coo, nama dari *kappa* tersebut, berasal dari dunia yang jauh dan tak dikenal oleh manusia. Film ini menggali tema-tema tentang penerimaan, perbedaan, dan pentingnya hubungan antara manusia dan alam.

Cerita dimulai ketika Kōichi menemukan Coo yang terluka dan bingung di dekat sungai. Setelah merawatnya, Kōichi mulai mengetahui bahwa Coo bukanlah makhluk biasa, melainkan *kappa*—makhluk mitologi dalam cerita rakyat Jepang. Coo, meskipun terikat dengan dunia alam dan mitologi, harus beradaptasi dengan dunia manusia yang serba modern. Kōichi, yang meskipun masih anak-anak, menunjukkan rasa empati yang mendalam terhadap Coo dan berusaha membantunya beradaptasi

dengan kehidupan manusia. Cerita ini berfokus pada hubungan persahabatan mereka, serta tantangan yang mereka hadapi bersama.

Film ini juga menggambarkan kehidupan masyarakat Jepang yang lebih modern dan hubungannya dengan alam. Coo, sebagai makhluk dari alam, merasa tidak nyaman dengan perubahan lingkungan sekitarnya, seperti pergeseran gaya hidup dan teknologi yang berkembang. Tema utama yang diangkat adalah hubungan antara manusia dan alam, serta bagaimana manusia sering kali memisahkan diri dari alam demi kemajuan teknologi dan modernisasi.

Salah satu pesan yang kuat dalam *Summer Days With Coo* adalah tentang penerimaan terhadap perbedaan. Meskipun Coo adalah makhluk asing yang berasal dari dunia mitologi, masyarakat sekitar dan keluarga Kôichi akhirnya belajar untuk menerima dan memahami Coo, meskipun awalnya mereka merasa takut atau skeptis. Hal ini mencerminkan pentingnya membuka diri terhadap perbedaan dan menghargai keberagaman.

Selain itu, film ini juga menyentuh aspek sosial dan psikologis, di mana Coo, sebagai makhluk asing, merasa kesepian dan terasing dari dunia manusia. Namun, melalui hubungan dengan Kôichi dan keluarganya, Coo mulai merasakan kehangatan dan kasih sayang yang mengurangi rasa terasingnya. Film ini menunjukkan bahwa meskipun kita berasal dari latar belakang yang berbeda atau memiliki identitas yang berbeda, kita dapat saling belajar dan mendukung untuk mencapai kesatuan.

Film ini memanfaatkan banyak elemen mitologi Jepang, terutama yang terkait dengan makhluk *kappa*. Dalam cerita rakyat Jepang, *kappa* adalah makhluk air yang memiliki ciri khas seperti piringan air di kepala, yang menjadi simbol utama dalam film ini. Piringan air ini berfungsi sebagai petanda yang menunjukkan kekuatan dan identitas Coo. Ketika piringan tersebut tumpah, itu menandakan kehilangan kekuatan atau kehancuran, simbol dari ketegangan yang dialami Coo dalam beradaptasi dengan dunia manusia.

Selain itu, Coo, dengan sifat dan penampilannya yang tak lazim, mewakili alam yang semakin terpinggirkan oleh modernitas. Dia merasa terasing di dunia manusia, yang mencerminkan hubungan yang semakin terputus antara manusia dan alam. Simbolisme ini memperlihatkan pentingnya keseimbangan antara keduanya.

Dari sisi visual, *Summer Days With Coo* menampilkan gaya animasi yang indah dan penuh perasaan, dengan latar belakang yang menggambarkan keindahan alam pedesaan Jepang. Penggambaran alam dalam film ini sangat memperhatikan detail, menciptakan suasana yang tenang dan menyentuh. Musik yang digunakan juga sangat mendukung tema film, memberikan sentuhan emosional yang mendalam pada setiap momen penting.

Film ini memberikan pengalaman yang memadukan elemen emosional dengan makna mendalam, mengajarkan nilai-nilai tentang kasih sayang, penerimaan, dan hubungan manusia dengan alam. Meskipun ditujukan untuk audiens anak-anak, *Summer Days With Coo* juga memiliki pesan-pesan yang relevan dan mendalam bagi penonton dewasa, menjadikannya sebuah karya yang menyentuh berbagai kalangan.

Summer Days With Coo adalah film yang bukan hanya menghibur, tetapi juga mengajak penonton untuk merenung tentang isu-isu sosial dan budaya yang penting. Dengan memadukan elemen mitologi Jepang dengan cerita yang menghangatkan hati, film ini memberikan pesan yang relevan tentang penerimaan, identitas, dan hubungan manusia dengan alam. Karya ini merupakan contoh luar biasa bagaimana animasi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan mendalam tentang kehidupan, yang tidak hanya relevan bagi audiens Jepang, tetapi juga bagi penonton di seluruh dunia.

2.1.9 Penelitian Relevan

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik representasi *kappa* dalam film *Summer Days With Coo*. Penelitian-penelitian yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Skripsi Ika Raudhatun Indah Nasution mengenai “Mitosis *Youkai* dalam Anime *Gugure! Kokkuri-san* (*Gugure Kokkuri-san To Iu Anime Ni Okeru Youkai no Shinwa*)” tahun 2019.

Skripsi ini meneliti mengenai bagaimana karakteristik *youkai* dalam anime *Gugure! Kokkuri-san* serta kearifan lokal Jepang yang terdapat di dalamnya. Dari hasil penelitian yang didapat, perilaku *youkai* yang digambarkan dalam anime ini agak bertolak belakang dengan perilaku *youkai* yang digambarkan dalam folklor. Selain itu, dalam skripsi ini juga dijelaskan bahwa anime *Gugure! Kokkuri-san* menyajikan cerita yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *youkai*. Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif analisis serta metode studi kepustakaan dalam mengumpulkan data-data yang digunakan dalam menyusun skripsinya.

2. Jurnal Tri Endah Nuraini dan Tri Mulyani Wahyuningsih yang berjudul “Penggambaran Fisik dan Perilaku *Kappa* dalam Masyarakat Jepang” tahun 2015.

Dalam jurnal penelitian ini, penulis membahas mengenai penggambaran fisik dan perilaku *kappa* dalam *Tono Monogatari* karya *Yanagita Kunio* tahun 1910 yang dibandingkan dengan buku berjudul *The Kappa Legend: A Comparative Ethnological Study on the Japanese Water-Spirit Kappa and Its Habit of Trying to Lure Horses into the Water* karya *Ishida Eiichiro*. Dibantu dengan jurnal berjudul *The Metamorphosis of the Kappa: Transformation of Folklore to Folklorism in Japan* karya *Michael Dylan Foster*.

Dalam penelitian ini, ditemukan adanya persamaan dan juga perbedaan antara penggambaran fisik maupun perilaku *kappa* dalam *Tono Monogatari* dan beberapa teori yang ditemukan. Persamaannya seperti tangan *kappa* yang berselaput, serta fisik yang menyerupai monyet dan *kappa* yang hobi memperkosa wanita dan menenggelamkan kuda. Sedangkan perbedaannya adalah warna tubuh *kappa* (dalam teori yang dirangkum, dituliskan bahwa warna *kappa* cenderung biru kehijauan atau biru kehitaman, sedangkan

dalam *Tono Monogatari* berwarna merah) serta perilaku *kappa* (dalam teori yang dirangkum, *kappa* suka menenggelmkan kuda ke dalam air, dalam *Tono Monogatari*, *kappa* menolong kuda kembali ke kandang).

3. Jurnal Raisa Insyirah dan Putri Elsy yang berjudul "PERBANDINGAN PENGGAMBARAN WUJUD DAN SIFAT KAPPA DALAM FOLKLOR DAN ANIME JEPANG" tahun 2017.

Dalam jurnal ini membahas mengenai penggambaran wujud dan sifat *kappa* baik dalam folklore maupun *anime* Jepang. Peneliti menemukan beberapa perubahan yang cukup signifikan antara penggambaran wujud *kappa* dalam folklor dan *anime* seperti wujud *kappa* yang jenaka dan lebih bersahabat, baik itu dalam interaksinya dengan manusia maupun sesama *Youkai*. Dengan penggambaran yang diberikan seperti dalam *anime* diharapkan dapat membuat *kappa* dikenali kembali dan dapat lebih mudah diterima oleh konsumen *anime* yang sebagian besar merupakan anak-anak.

4. Jurnal Ida Ayu Laksmi Sari yang berjudul "*Kappa*: Makhluk Mitologis Penjaga Sungai dalam Cerita Rakyat Jepang" tahun 2020.

Jurnal ini sedikit membahas mengenai bagaimana sosok imajinatif *kappa* digambarkan dalam buku antologi cerita rakyat Jepang *Manga Nippon Mukashi Banashi 101*. Cerita rakyat yang dijadikan objek penelitian adalah "*Kasa Uri Ohana*" dan "*Kappa no Amagoi*". Dalam kedua cerita, *kappa* digambarkan sebagai makhluk yang tinggal di daerah sungai. Adapun adegan seperti seorang nenek yang berubah menjadi *kappa* dalam cerita '*Kasa Uri Ohana*' menarasikan hal-hal gaib yang terjadi, yang menguatkan bahwa *kappa* merupakan jenis *Youkai*. Selain itu, jurnal ini juga membahas bagaimana *kappa* menjadi simbol oleh masyarakat Jepang modern seperti penamaan jas hujan sebagai *amagappa* atau penamaan Kawasan *Kappabashi* (Jembatan Kappa), serta simbol lain terdapat pada peribahasa yang menggunakan *kappa* sebagai perumpamaan, seperti '*kappa no kawanagare*' yang bermakna 'bahkan *kappa* pun bisa tenggelam'.