

BAB I PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Menurut literatur klasik Jepang, seperti *Nihon Shoki* (日本書紀) dan *Kojiki* (古事記) roh orang mati dipahami sebagai entitas yang berkelanjutan, yang berarti kematian bukanlah akhir dari kehidupan (Masako Igarashi, 2024). Roh Hantu, atau dalam bahasa Jepang lebih dikenal sebagai *yuurei* (幽霊), memiliki hubungan erat dengan kepercayaan tradisional Jepang. Dalam ajaran Shinto, semua benda, tempat, dan makhluk hidup diyakini memiliki kami atau roh. *Yuurei* tercipta ketika seseorang meninggal dalam kondisi emosi yang sangat intens, seperti kebencian atau kesedihan yang mendalam. Emosi negatif ini dapat mengubah roh orang tersebut menjadi *gaki* (餓鬼), atau roh "tersesat." Roh ini kemudian terjebak di dunia manusia karena tidak mampu melanjutkan siklus kelahiran kembali atau reinkarnasi (Naofusa Hirai: 2024). Dalam konteks kepercayaan tradisional Jepang, *yuurei* dan *onryou* memiliki hubungan yang erat, tetapi tidak sepenuhnya identik. Semua *onryou* adalah *yuurei*, namun tidak semua *yuurei* dapat disebut sebagai *onryou*. Perbedaan ini penting untuk dipahami karena *yuurei* secara umum mengacu pada roh yang terjebak di dunia manusia, sementara *onryou* (怨霊) memiliki ciri khas sebagai roh pendendam yang didorong oleh perasaan amarah, kebencian, dan dendam yang mendalam (Naofusa Hirai: 2024).

Onryō (怨霊) digambarkan sebagai roh wanita pendendam yang memiliki niat jahat untuk kembali ke dunia dengan tujuan mencelakai atau bahkan membunuh manusia (Fauzian, 2014). *Onryō*, yang juga dikenal sebagai Vengeful Spirit, adalah manusia yang meninggal dengan perasaan dendam, amarah, kebencian, atau cemburu. Hantu di Jepang lebih dikenal dengan sebutan *yuurei* (幽霊), yang terdiri dari dua huruf kanji: 幽 (yū), yang berarti "redup" atau "samar," dan 霊 (rei), yang berarti "jiwa" atau "roh." Nama alternatif untuk *yuurei* adalah *bōrei* (亡霊), yang berarti "arwah orang meninggal." Secara visual, *yuurei* sering digambarkan sebagai perempuan dengan wajah putih pucat, rambut hitam panjang, dan mengenakan kimono putih yang digunakan dalam upacara pemakaman sejak zaman Edo. Dalam agama Shinto, warna putih pada pakaian pemakaman melambangkan kemurnian dan sering digunakan oleh para pendeta maupun jasad yang dimakamkan. Kimono putih ini bisa berupa *katabira* (kimono polos, putih, tanpa pola) atau *kyokatabira* (*katabira* putih yang dihiasi sutra bertuliskan doa Buddha). Kadang-kadang, *yuurei* *itaikakushi*, yaitu sepotong kain berbentuk segitiga yang diikat di seniman *ukiyo-e* seperti Katsushika Hokusai dan Utagawa menampilkan *yuurei* dalam bentuk tradisional, termasuk kimono *hi* (ikat kepala segitiga). Contohnya, seri *ukiyo-e* terkenal berjudul



Pada masa Heian (794–1185), *Genji Monogatari* (物語) karya Murasaki Shikibu yang ditulis sekitar tahun 1010 memuat salah satu cerita terkenal, yaitu kisah hantu Lady Rokujou. Lady Rokujou pertama kali disebutkan dalam bab *Kiritsubo*. Lady Rokujou digambarkan sebagai wanita terpendang, seorang permaisuri dari seorang kaisar, memiliki pendidikan tinggi, serta merupakan janda dari seorang pangeran mahkota. Namun, posisinya cukup rentan karena tidak memiliki hubungan yang pasti dengan Hikaru Genji. Situasi ini diperburuk dengan kenyataan bahwa Genji memiliki banyak perempuan lain di sisinya dan mulai menjauh dari Lady Rokujou. Melihat keadaan tersebut, Lady Rokujou dipenuhi oleh rasa sakit hati dan cemburu yang mendalam. Perasaan ini semakin diperparah ketika Genji memberikan perhatian lebih kepada salah satu kekasihnya *Aoi no Ue*. Penderitaan yang sangat mendalam ini menciptakan *onnen* (怨念), energi negatif yang mulai merasuki dirinya hingga jiwanya keluar dari tubuhnya tanpa disadari, menjadikannya seorang *ikiryō* (roh yang masih hidup). Sebagai *ikiryō*, Lady Rokujou secara tidak sadar mulai menyerang *Aoi no Ue* secara fisik, yang akhirnya menyebabkan kematian *Aoi no Ue*. Konsep karma dalam Buddhisme memiliki hubungan erat dengan cerita ini. Emosi negatif menciptakan karma buruk, dan dalam kisah ini Lady Rokujou berubah menjadi *ikiryō* karena rasa sakit hati dan cemburunya terhadap *Aoi no Ue*. Perubahan zaman membawa perkembangan dalam cara kisah-kisah hantu diceritakan dan dipahami. Jika pada masa Heian kisah seperti Lady Rokujou dalam *Genji Monogatari* mencerminkan konsep karma dan energi negatif yang mendalam, maka pada masa Edo, cerita hantu berkembang lebih luas melalui medium seni dan teater.

Pada masa Edo (1603–1868), cerita hantu atau *kaidan* menjadi sangat populer dalam teater *kabuki*. Kisah-kisah dalam *kabuki* sering menggambarkan *yuurei* sebagai roh-roh yang menuntut keadilan dan kembali ke dunia manusia. Dalam beberapa cerita *kaidan* terkenal, *yuurei* digambarkan sebagai roh gentayangan atau tersesat yang memiliki keterikatan mendalam dengan dunia ini. Selain melalui *kabuki*, *yuurei* juga dikenal oleh kalangan luas melalui seni *ukiyo-e* (seni cetak kayu). Seniman seperti Katsushika Hokusai dan Utagawa Kuniyoshi menggambarkan kengerian *yuurei* melalui karya mereka. Seni ini tidak hanya menampilkan sisi menyeramkan dari *yuurei*, tetapi juga menunjukkan detail, ekspresi, dan simbol-simbol mendalam seperti *katabira* yang robek atau rambut panjang yang melambungkan penderitaan roh. Kepopuleran cerita *yuurei* melalui *kabuki* dan *ukiyo-e* perlahan mulai mengalami westernisasi pada masa Meiji.

Westernisasi pada masa Meiji tidak hanya memengaruhi pemerintahan saat itu, tetapi juga berdampak pada berbagai karya seni, termasuk *kabuki* dan *ukiyo-e*. Pada masa ini, konsep *yuurei* mengalami perubahan dari pandangan yang murni tradisional menjadi lebih dipengaruhi oleh psikologi, sastra Barat, dan modernisasi. Hal ini dipandang bukan hanya sebagai roh dendam yang kembali ke dunia, tetapi juga sebagai simbol konflik batin manusia, ketidakadilan sosial, dan emosi. Meskipun modernisasi membawa perubahan dalam adaptasi *yuurei*, kepercayaan akan roh yang tidak tenang tetap ada dan ini terus diadaptasi, menciptakan landasan bagi genre horor modern yang banyak menggunakan simbolisme dan relevansi hingga masa kini.



Tahun 1950-an merupakan tahun keemasan bagi perfilman Jepang, beberapa film seperti "Tokyo Story" (1953) karya Yasujiro Ozu berhasil menempati peringkat 3 dalam daftar 100 film terhebat sepanjang masa menurut kritikus Sight&Sound. Film "Seven Samurai" (1954) karya Akira Kurosawa juga berhasil mendapatkan penghargaan dari BBC pada tahun 2018 sebagai film berbahasa asing terhebat sepanjang masa. Film "Rashomon" (1950) karya Akira Kurosawa bahkan berhasil menerima penghargaan Oscar untuk kategori film berbahasa asing terbaik. Setelah keberhasilan film-film tersebut, film-film Jepang semakin dikenal baik dalam negeri maupun di luar Jepang.

Garin Nugroho, dalam bukunya *Kekuasaan dan Hiburan* (1998, hal. 9) memaparkan bahwa film merupakan hasil peleburan antara hakikat seni dan media komunikasi massa. Menurut Nugroho (1998), film termasuk dalam media yang merupakan percampuran dari berbagai unsur seni lainnya, seperti drama, puisi, bahkan novel. Sejak pertama kali umat manusia mengenal karya seni ini, telah ada bermacam-macam film yang memiliki berbagai tema, ide dan cerita. Salah satu contohnya adalah film bergenre horor. Menurut Effendy (2003) film-film dikelompokkan berdasarkan sifat umumnya terdiri dari film cerita, film dokumenter, film berita dan film kartun. Genre ini memiliki daya tarik seperti suasana mencekam, makhluk supranatural, kekerasan, atau kejadian yang tidak dapat dijelaskan untuk menciptakan efek psikologis yang menakutkan. Subjek utama dari genre horor adalah perjuangan untuk mengakui dan menghadapi segala hal yang ditekan atau ditindas oleh peradaban kita, hal-hal ini sering kali berkaitan dengan aspek-aspek gelap dan tabu dari kehidupan manusia, yang tidak diizinkan untuk muncul secara terbuka dalam masyarakat (Wood, 2002:25). Menurut Webster (2004) pengertian horor dibagi tiga yaitu; pertama, rasa kecemasan, kengerian dan ketakutan yang begitu hebat. Kedua, kejijikan yang sangat tidak biasa. Ketiga, sesuatu yang membuat rasa menakutkan.

Colette Balmain, dalam bukunya yang berjudul *Introduction to Japanese Horror Movie* (2008, hal 2), Film *Ringu* berhasil menadapat penghasilan 13 juta US dollar di Jepang kemudian menarik Hollywood di Amerika, pada penayangan minggu pertama film *The Ring* (2002) berhasil mendapatkan 15 juta US dollar dengan total pendapatan keseluruhan di seluruh dunia mencapai 240 juta US dollar. Dengan kesuksesan Hollywood dalam memperkenalkan film horor Jepang, beberapa negara seperti Thailand, Hong Kong, China bahkan Korea selatan berlomba-lomba meniru kepopuleran Sadako di masa itu. Fenomena ini menandakan sebuah proses hibridisasi kultural di mana mitos hantu Jepang tidak hanya diadaptasi, tetapi juga ditransformasikan dalam konteks lokal masing-masing negara. Sadako tidak lagi sekadar karakter dalam narasi Jepang, melainkan telah menjadi ikon global yang atas nasional. Dalam konteks akademis, keberhasilan "Ringu" diskusi yang luas tentang bagaimana representasi hantu budaya populer dapat menjadi medium untuk memahami kultural, negosiasi identitas, dan konstruksi mitos di era global. ini akan meneliti Sadako, terutama sejarah Sadako yang menjadi n horor Jepang modern. Bagaimana latar belakang dari tokoh asli



sadako yaitu oiwa, riwayat hidup oiwa dan bagaimana setelah hampir 200 tahun cerita yotsuya kaidan yang kini telah di improvisasi dengan total 8 film yang tercatat sejak *ringgu* (1998) yang berasal dari Jepang. Sadako banyak dikenal banyak orang sebagai hantu ikonik yang berasal dari Jepang, tetapi tidak mengenal siapa tokoh asli dibalik sadako itu sendiri. Peneliti bermaksud menyusun skripsi dengan judul “Metamorfosis Hantu Perempuan Jepang: Kajian Historis Evolusi Onryō Sadako dari Teater Kabuki Hingga Film Horor Jepang (1825-1998)”.

Penelitian yang akan dilakukan ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang telah mengkaji berbagai aspek dari hantu sadako dan sejarah J-Horror. Ada beberapa kesamaan pada penelitian ini, namun memiliki fokus yang berbeda, yaitu Sejarah Onryō sadako sebagai representasi J-Horror modern. Berikut beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini.

Penelitian pertama ditulis oleh Gita Felinda Primadasari berbentuk skripsi dari Universitas Brawijaya yang berjudul “Ekranisasi Novel Horor ring karya Suzuki Koji menjadi film Ringgu karya Nakata Hideo”. pada penelitian ini, penulis menggunakan 2 teori dalam penelitiannya. Teori pertama yang digunakan adalah teori ekranisasi, yang berfokus untuk mengkaji perbedaan wahana atau media dari dua jenis karya sastra yang berbeda. Teori kedua yang digunakan adalah Teori Struktural/unsur Intrinsik, yang mengeksplorasi esensi-esensi yang ada di dalam sebuah karya sastra, yang meliputi unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya adalah perbedaan fokus yang diteliti, teori dan metodologi. Penelitian ini akan berfokus mengkaji sejarah dari hantu sadako yang telah banyak dikenal oleh banyak orang dan mengungkap siapa dibalik tokoh ikonik sadako selama ini oleh karena itu penelitian ini menggunakan teori kuntowijoyo yang meliputi pengumpulan data, verifikasi data analisis serta pemaparan hasil analisis (Kuntowijoyo 1995) dengan menggunakan pendekatan *Mise en scène* oleh Himawan Pratista.

Sadako penting untuk dilakukan karena sadako bukan hanya sebagai ikon budaya populer, tetapi juga cerminan dari dinamika sosial, psikologis, dan kultural masyarakat Jepang. Sadako mencerminkan evolusi sejarah Jepang, dari akar mitologi yang kaya selama periode Heian hingga modernisasi dan globalisasi pada era Meiji dan seterusnya. Sebagai produk budaya dari akhir abad ke-20, Sadako juga menggambarkan bagaimana trauma kolektif, seperti dampak bom atom, industrialisasi, dan kekhawatiran akan teknologi, memengaruhi representasi hantu dalam budaya populer. Melalui tokoh ini, diharapkan dapat mengeksplorasi bagaimana kepercayaan tradisional seperti *yuurei* dan *onryō* bertransformasi dalam konteks sejarah. Dengan memahami Sadako, kita dapat melacak bagaimana elemen-elemen tradisional seperti *yuurei* disesuaikan dengan narasi horor yang lebih akan sebuah refleksi sejarah dan sosial yang unik di Jepang. aligus memberikan kontribusi dalam menghubungkan mitos dinamika modern, serta menjelaskan peran sinema dalam rah budaya.



Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah inti dari penelitian ini adalah bagaimana latar belakang sejarah dan dinamika sadako? rumusan inti tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana sejarah kemunculan Sadako dan bagaimana dinamika perkembangannya sebagai representasi global dalam genre J-Horor?

1.2 Tujuan dan Manfaat penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah.

- 1) Untuk mengkaji sejarah dan dinamika sadako Sebagai representasi global J-horor.

Dengan Tujuan serta latar belakang yang ada penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Akademis: Memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian budaya, dan sejarah J-Horor, khususnya dalam memahami transformasi elemen tradisional menjadi ikon modern.
2. Manfaat Praktis: Menjadi referensi bagi peneliti, sinema, dan penggemar budaya Jepang dalam memahami dinamika Sadako sebagai cerminan nilai-nilai budaya dan sejarah Jepang.
3. Manfaat Sosial: Membantu masyarakat memahami bagaimana mitos dan kepercayaan tradisional dapat mencerminkan dinamika sosial dan psikologis suatu masyarakat dalam konteks sejarah dan modernitas.

Hasil dari penelitian ini diharapkan dari kajian ini adalah pemahaman yang mendalam mengenai latar belakang sejarah dan transformasi Sadako sebagai representasi horor dalam J-Horor modern. Penelitian ini akan mengungkap hubungan antara kepercayaan tradisional Jepang, seperti konsep yuurei dan onryou, serta pengaruh kepercayaan Shinto dan Buddhisme terhadap pembentukan karakter Sadako. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjelaskan dinamika transformasi Sadako dari sosok mitologis ke ikon budaya pop yang mencerminkan perubahan sosial, psikologis, dan artistik dalam masyarakat Jepang. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada kajian budaya dan sejarah, tetapi juga memberikan perspektif baru tentang bagaimana elemen tradisional dapat diadaptasi menjadi simbol modern yang mendunia.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pop Culture

Pop culture secara singkat dapat diartikan sebagai hal yang disukai oleh mayoritas orang. Misalnya acara animasi *spongebob* pada pagi atau sebuah film ataupun, mendengarkan musik dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan untuk mendapatkan budaya populer adalah alat-alat yang mudah dijangkau oleh masyarakat. Menurut Stuart Hall (1997), Budaya populer adalah pertempuran di mana makna dan identitas dibentuk, dinegosiasikan, dan diperebutkan. Dalam hal ini, suatu budaya dapat mengalami perubahan dari konsep tradisional menjadi sesuatu yang lebih universal. Stuart Hall dalam "Notes on Deconstructing 'The Popular'" (1981) memberikan perspektif yang lebih kritis, melihat budaya populer sebagai arena pertarungan ideologi antara kekuatan dominan dan subordinat. Hall menekankan bahwa budaya populer bukanlah entitas yang statis, melainkan proses dinamis yang terus bernegosiasi dengan kekuatan sosial yang ada. Walter Benjamin dalam esainya "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction" (1935) telah mengantisipasi fenomena pop culture dengan konsep "aura" dan reproduksi mekanis. Benjamin menunjukkan bagaimana teknologi reproduksi mengubah cara kita memahami dan mengonsumsi budaya. Budaya populer di Jepang dapat ditelusuri sejak periode modernisasi Meiji (1868-1912), ketika Jepang mulai membuka diri terhadap pengaruh Barat setelah berabad-abad menerapkan kebijakan isolasi (*sakoku*).

Perubahan mencolok terlihat dari cara berpakaian masyarakat Jepang yang mengalami transformasi dari periode Edo (1603-1867) ke periode Meiji, terutama setelah Konvensi Kanagawa tahun 1854 yang dipimpin oleh Matthew C. Perry yang secara paksa membuka pelabuhan Jepang untuk kapal Amerika, dan Restorasi Meiji tahun 1868 yang menggantikan sistem feodal *shogun* dengan kekaisaran modern bergaya Barat. Pada masa ini, masyarakat Jepang mulai mengadopsi elemen-elemen budaya Barat yang kemudian diolah dan disesuaikan dengan masyarakat Jepang, menciptakan sebuah budaya yang unik. Donald Keene dalam karyanya "World Within Walls" (1976) menunjukkan bahwa fondasi budaya populer Jepang sebenarnya telah ada sejak periode Edo melalui literatur *gesaku* dan budaya *ukiyo-e* yang komersial, namun mengalami transformasi radikal dengan masuknya modernitas Barat.



Periode Taishō (1912-1926) menjadi era yang sangat penting dalam sejarah budaya populer modern Jepang. Periode Taishō yang relatif singkat ini mengalami perubahan besar, di mana budaya Barat meresapi budaya populer hidup rata-rata masyarakat Jepang berubah drastis. Miriam 'Erotic Grotesque Nonsense: The Mass Culture of Japanese' (2006) mengidentifikasi periode ini sebagai kelahiran budaya massa yang sesungguhnya, dengan munculnya konsep "*ero guro nansensu*" (erotis,

aneh, tidak masuk akal) yang mencerminkan modernitas Jepang yang unik. Periode ini ditandai dengan berkembangnya industri hiburan urban, majalah populer, film, dan bentuk-bentuk ekspresi budaya yang ditujukan untuk konsumsi massa. Harry Harootunian dalam "Overcome by Modernity" (2000) menjelaskan bahwa masyarakat Jepang pada era ini mengalami pergulatan antara tradisi dan modernitas yang tercermin dalam berbagai bentuk ekspresi budaya populer yang inovatif.

Pascaperang Dunia II, pop culture Jepang mengalami evolusi yang lebih kompleks dengan munculnya medium-medium baru seperti manga modern, anime, dan musik populer. John Whittier Treat dalam "Writing Ground Zero" (1995) menganalisis bagaimana trauma perang menjadi katalis bagi transformasi budaya populer Jepang, menciptakan narasi-narasi baru yang menggabungkan refleksi atas kehancuran dengan optimisme rekonstruksi. Manga yang sebelumnya hanya berupa sketsa humor sederhana, berkembang menjadi medium naratif yang kompleks dengan tokoh-tokoh seperti Osamu Tezuka yang menciptakan "Astro Boy" pada 1950-an, menandai lahirnya industri manga dan anime modern. Frederik Schodt dalam "Manga! Manga!" (1983) mencatat bahwa perkembangan ini tidak lepas dari demokratisasi pascaperang yang memungkinkan kebebasan berekspresi yang lebih besar, serta pertumbuhan ekonomi yang menciptakan kelas menengah konsumen budaya populer.

Era kontemporer menunjukkan bagaimana pop culture Jepang telah menjadi fenomena global yang mempengaruhi imajinasi dunia. Di Indonesia, J-pop pertama kali berkembang sejak tahun 1990-an dan terus tumbuh hingga hari ini, dengan manga dan anime menjadi dua aliran J-pop terpopuler yang bahkan lebih dahulu populer dibandingkan drama dan boyband Korea. Anne Allison dalam "Millennial Monsters" (2006) dan Koichi Iwabuchi dalam "Recentring Globalization" (2002) menjelaskan bagaimana produk budaya populer Jepang seperti Pokémon dan anime mencapai kesuksesan global melalui konsep "cultural odorless" - kemampuan untuk melampaui batas budaya nasional. Fenomena ini menunjukkan bahwa pop culture Jepang telah berkembang dari sintesis budaya lokal-global menjadi kekuatan soft power yang mempengaruhi budaya global, menciptakan komunitas transnasional penggemar yang menghubungkan Jepang dengan dunia melalui konsumsi dan produksi budaya populer.

2.1.1 Konsep Hantu dalam Jepang

Studi horor dalam konteks budaya populer dimulai dengan kepopuleran hantu hantu seperti sadako sebagai refleksi kecemasan kolektif masyarakat. Robin Wood dalam "Hollywood from Vietnam to Reagan" (1986) mengembangkan teori bahwa monster atau makhluk asing sebagai manifestasi dari kelompok-marginalkan atau ditakuti oleh ideologi dominan. Kemudian Zack Ang dalam penelitiannya yang berjudul "Yūrei: The Japanese Ghost" tidak mungkin memisahkan Jepang dengan hantu-hantunya. Warisan abadi dalam folklore Jepang, merangkum kompleksitas



kehidupan, kematian, dan pengalaman manusia. Signifikansi mereka melampaui waktu, menyajikan tidak hanya narasi tentang hantu tetapi juga koneksi yang berakar dalam dengan identitas budaya dan penyembahan nenek moyang.

Yūrei (幽霊) adalah figur dalam folklore Jepang yang analog dengan konsep hantu Barat. Nama tersebut terdiri dari dua kanji: 幽 (yū) yang berarti "samar" atau "redup" dan 霊 (rei) yang berarti "jiwa" atau "roh". Nama alternatif termasuk Bōrei (亡霊) yang berarti roh yang rusak atau telah pergi, dan Shiryō (死霊). Hantu di Jepang sering digambarkan sebagai figur etereal yang berbalut pakaian pemakaman putih. Aparisi hantu ini memiliki kepentingan budaya yang signifikan, mewujudkan kepercayaan dan praktik seputar kematian dan alam baka di Jepang.

2.1.2 Konsep Onryou

Asal-usul onryou dapat ditelusuri dalam catatan sejarah sejak abad ke-7 atau 8 di Jepang pada periode Yamato akhir ketika buddisme diperkenalkan ke Jepang. Onryou (怨霊) secara etimologis terdiri dari dua kanji: "怨" (on/urami) yang berarti "dendam" atau "kebencian", dan "霊" (ryou/rei) yang berarti "roh" atau "jiwa". Onryō, atau "roh pendendam", hanyalah salah satu dari banyak makhluk dan roh supernatural dalam agama pribumi Jepang, Shinto. Secara tradisional di Jepang, onryō yang didorong oleh dendam dianggap mampu menyebabkan tidak hanya kematian musuh mereka, tetapi juga menyebabkan bencana alam seperti gempa bumi, kebakaran, badai, kekeringan, kelaparan.

Pembeda fundamental onryou dari kategori hantu lainnya terletak pada motivasi dan manifestasinya. Onryo adalah roh pendendam dalam mitologi Jepang yang mencari balas dendam terhadap mereka yang telah menyakiti mereka, paling umum terbentuk dari individu yang telah meninggal dengan kematian kekerasan atau tidak adil, seperti pembunuhan, bunuh diri. Berbeda dengan yūrei biasa yang muncul karena keterikatan atau urusan yang belum selesai, onryou secara spesifik didorong oleh perasaan dendam yang mendalam dan keinginan untuk membalas dendam.

Dalam budaya Jepang modern seperti teater kabuki, onryo biasanya perempuan, tetapi selama Periode Heian (794-1185), ketika Goryō Shinkō sedang berkembang, figur onryou yang terkenal justru banyak yang laki-laki, menunjukkan evolusi gender dalam representasi makhluk supernatural ini sepanjang sejarah Jepang.

2.2 Historiografi



Optimized using
trial version
www.balesio.com

l dari bahasa Arab yaitu *syajara* yang berarti "terjadi", *syajarah* i", dan *syajarah an-nasab* berarti "pohon silsilah; dalam Bahasa ; dalam bahasa Latin dan Yunani yaitu *historia*. Sejarah adalah onstruksi masa lalu berdasarkan jejak-jejak yang ditinggalkan an perngertian ini, sejarah bukanlah masa lalu itu sendiri, tetapi tuk memahami dan menjelaskan peristiwa-peristiwa masa lalu

dengan memanfaatkan sumber-sumber seperti dokumen, artefak dan tradisi lisan (Kuntowijoyo, 1995).

Historiografi adalah ilmu yang mempelajari proses penulisan sejarah dan metodologi dalam penelitian sejarah. Istilah ini berasal dari kata “historia” yang artinya sejarah dan “graphein” yang artinya menulis dalam bahasa Yunani. Kajian ini melibatkan cara sejarawan melakukan penelitian, analisis, dan interpretasi terhadap peristiwa masa lalu. Kuntowijoyo adalah salah satu sejarawan Indonesia terkemuka yang mengembangkan konsep historiografi kritis dan transformatif. Menurut Kuntowijoyo dalam bukunya yang berjudul *Metodologi Sejarah* (2003), historiografi memiliki beberapa definisi dan aspek penting. Definisi utama historiografi adalah bahwa ia merupakan puncak dari segala metode penelitian sejarah, di mana apa yang dituliskan adalah sejarah itu sendiri “*historia rerum gestarum*” atau sebagaimana dikisahkan, yang mencoba mengungkapkan dan memahami *historia res gestae* atau sejarah sebagaimana terjadinya

Beberapa poin penting dalam teorinya meliputi:

1. Historiografi Objektif dan Ilmiah, Kuntowijoyo menekankan pentingnya pendekatan ilmiah dalam menulis sejarah, yang tidak sekadar menceritakan peristiwa, tetapi juga menganalisis secara mendalam makna dan konteks peristiwa tersebut.
2. Sejarah Struktural, Beliau mengembangkan konsep sejarah struktural yang melihat peristiwa sejarah tidak sekadar sebagai rangkaian peristiwa, melainkan sebagai proses perubahan struktural dalam masyarakat.
3. Sejarah Alternatif, Kuntowijoyo mendorong penulisan sejarah dari perspektif yang berbeda, terutama dari sudut pandang kelompok yang terpinggirkan atau tidak terdengar suaranya.

2.3 Metamorfosis

Metamorfosis, secara etimologis berasal dari bahasa Yunani *metamorphosis* yang terdiri dari kata *meta* (berubah) dan *morphe* (bentuk), merujuk pada proses transformasi fundamental dari satu bentuk ke bentuk lainnya. Dalam konteks kajian budaya dan sejarah, metamorfosis tidak sekadar dipahami sebagai perubahan fisik semata, melainkan sebagai transformasi kompleks yang melibatkan dimensi simbolik, ideologis, dan sosial kultural. Ovid dalam karyanya *Metamorphoses*, telah meletakkan fondasi pemahaman metamorfosis sebagai narasi transformasi yang mencerminkan dinamika hubungan antara manusia, dewa, dan alam. Meskipun konteks Ovid berada dalam tradisi mitologi Greco-Roman, prinsip dasar metamorfosis sebagai mekanisme perubahan bentuk yang sarat makna tetap relevan di berbagai fenomena budaya di berbagai peradaban, termasuk Jepang.



an antropologi budaya, Lévi Strauss (1963) dalam *Structural* gemukakan bahwa transformasi mitos dan simbol budaya dari struktur pemikiran manusia yang universal. Metamorfosis, strukturalis, bukan sekadar perubahan acak, melainkan proses ola-pola tertentu yang dapat diidentifikasi dan dianalisis.

Pendekatan ini memberikan landasan metodologis untuk memahami bagaimana figur hantu perempuan Jepang bertransformasi mengikuti logika kultural yang spesifik.

Foucault (1969) dalam *The Archaeology of Knowledge* memperkenalkan konsep diskontinuitas dan transformasi episteme sebagai cara memahami perubahan historis. Bagi Foucault, sejarah bukanlah narasi linier yang progresif, melainkan serangkaian rupture dan transformasi yang menciptakan konfigurasi pengetahuan baru. Pendekatan genealogis Foucault memungkinkan kita untuk memetakan bagaimana figur hantu perempuan Jepang mengalami rekonfigurasi makna dan fungsi dalam berbagai periode sejarah, bukan sebagai evolusi yang sederhana, melainkan sebagai respons terhadap perubahan relasi kuasa, diskursus gender, dan teknologi representasi.

Williams (1977) dalam *Marxism and Literature* memperkenalkan konsep "struktur perasaan" (structure of feeling) untuk menjelaskan bagaimana pengalaman kolektif suatu generasi terartikulasi dalam produk-produk budaya. Metamorfosis figur hantu perempuan dapat dipahami sebagai artikulasi struktur perasaan masyarakat Jepang dalam menghadapi modernisasi, westernisasi, dan krisis identitas nasional. Setiap periode historis menciptakan versi hantu perempuan yang berbeda sebagai respons terhadap kecemasan dan trauma kolektif yang spesifik.

Braudel (1958) dalam konsep *longue durée* menekankan pentingnya memahami sejarah dalam berbagai lapisan temporal dari peristiwa jangka pendek hingga struktur jangka panjang yang berubah sangat lambat. Dalam konteks penelitian ini, metamorfosis onryō perlu dipahami bukan hanya sebagai serangkaian peristiwa diskrit, melainkan sebagai bagian dari transformasi kultural jangka panjang yang mencakup perubahan struktur sosial, teknologi media, dan mentalitas kolektif.

Hobsbawm (1983) dalam *The Invention of Tradition* menunjukkan bahwa tradisi bukanlah sesuatu yang statis dan warisan murni dari masa lalu, melainkan seringkali merupakan konstruksi modern yang dirancang untuk melayani kepentingan kontemporer. Periodisasi sejarah onryō perlu mempertimbangkan bagaimana setiap periode "menemukan kembali" figur hantu perempuan sesuai dengan kebutuhan ideologis dan estetika zamannya.

