

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mitologi Jepang mencakup berbagai tradisi yang kemudian digabungkan ke dalam agama Shinto serta dipengaruhi oleh Buddhisme dan Hinduisme. Dalam konteks *yōkai*, makhluk-makhluk gaib ini awalnya muncul dari kepercayaan rakyat yang tersebar di berbagai wilayah Jepang. Mereka menggambarkan fenomena supranatural, dewa lokal, atau roh alam yang diyakini memiliki pengaruh dalam kehidupan sehari-hari.

Yōkai mulai mendapatkan perhatian pada abad ke-8 melalui karya-karya awal seperti *Kojiki* dan *Nihon Shoki*, yang mencatat mitos penciptaan Jepang serta legenda makhluk gaib. Dalam buku dan gulungan yang ditulis pada periode-periode selanjutnya, *yōkai* didokumentasikan bersama dewa-dewa dan setan, menciptakan fondasi bagi tradisi cerita rakyat yang terus berkembang. Selama berabad-abad, *yōkai* bertransformasi dari entitas kepercayaan lokal menjadi bagian integral dari budaya Jepang, termasuk dalam seni, sastra, dan media modern (Foster, 2015).

Secara sederhana, *yōkai* adalah makhluk gaib dalam cerita rakyat Jepang. Kata *yōkai* dalam bahasa Jepang merupakan gabungan dari dua karakter kanji: *yō* yang berarti “menyihir”, dan *kai* yang berarti “aneh.” Makna *yōkai* lebih luas dari sekadar monster atau setan; istilah ini mencakup dewa (*kami*), hantu (*bakemono*), hewan ajaib, manusia yang berubah wujud, legenda urban, dan fenomena aneh lainnya (Meyer, 2015).

Selama bertahun-tahun, berbagai padanan istilah seperti “setan”, “monster”, “goblin”, dan “roh” digunakan untuk menerjemahkan *yōkai*. Namun, setiap istilah tersebut memiliki konotasi budaya yang berbeda, sehingga tidak satu pun yang benar-benar mewakili makna *yōkai* secara utuh. Oleh karena itu, istilah ini lebih tepat dipertahankan dalam bentuk aslinya, sebagaimana istilah seperti *samurai*, *geisha*, *ninja*, dan *sushi* (Meyer, 2015).

Perbedaan antara *yōkai* dan istilah lain seperti *kami* (dewa) dan *yūrei* (roh orang meninggal) terletak pada sifat dan peran mereka dalam budaya Jepang. *Kami* dianggap sebagai entitas suci yang memiliki kekuatan untuk melindungi manusia, sedangkan *yūrei* adalah roh orang yang meninggal secara tidak wajar atau menyimpan dendam (Foster, 2015). Sementara itu, *yōkai* sering kali mewakili ketidakpastian dan ambiguitas, mencerminkan rasa takut dan rasa ingin tahu manusia terhadap hal-hal yang tidak dapat dijelaskan. Dalam konteks Indonesia, *yōkai* dikenal sebagai “siluman” (Danandjaja, 1984).

Yōkai terkait erat dengan tradisi lisan dan ilustrasi rakyat Jepang. Dibayangkan secara populer, telah ditampilkan dalam gambar gulungan, buku bergambar modern awal (Ryuhei, 2021). Karya abad ke-18 memainkan peran penting dalam membentuk tentang *yōkai*. Ia menciptakan katalog berisi gambar dan



deskripsi makhluk-makhluk ini tanpa narasi tertentu, mirip ensiklopedia. Hal ini memungkinkan *yōkai* menjadi "unit informasi" yang mudah digunakan dalam berbagai konteks modern.



Gambar 1 Dorotabo from *The Night Parade of One Hundred Demons* series 1780.
(Sumber : <https://www.japansocietyboston.org/post/toriyama-sekien>)

Seri "*The Night Parade of One Hundred Demons* series 1780" karya Toriyama Sekien dalam Foster, *Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of Yōkai* (2009), telah meninggalkan jejak abadi pada cerita rakyat dan seni Jepang. Dengan memadukan cerita *yōkai* tradisional dengan format ensiklopedis yang inovatif, Sekien menciptakan representasi visual yang komprehensif dari makhluk-makhluk gaib ini. Karyanya tidak hanya mengumpulkan dan melestarikan kisah-kisah yang telah berusia berabad-abad, tetapi juga menyediakan bahasa visual standar untuk *yōkai* yang terus memengaruhi para seniman dan pendongeng saat ini. Dampak abadi dari karya Sekien mengenai *yōkai* terlihat jelas dalam kreasi seniman-seniman berikutnya seperti "*Kuniyoshi*", yang membuat *triptych ukiyo-e* yang terkenal, "*Takiyasha si Penyihir dan Hantu Tengkorak*" pada tahun 1844, dan meluas hingga ke kreator manga modern seperti Shigeru Mizuki, seniman manga seri "*GeGeGe no Kitaro*" pada tahun 1960 (Japan Society of Boston, 2024)

Sampai saat ini fenomena *yōkai* telah menjadi bagian penting dari budaya populer Jepang, seringkali muncul dalam anime, manga, dan video game, yang menunjukkan bagaimana mereka telah beradaptasi dengan zaman dan tetap relevan dalam masyarakat kontemporer (Shamoon, 2013). Dengan demikian, dalam beberapa dekade terakhir, peran dan representasi *yōkai* telah mengalami transformasi signifikan dalam budaya populer Jepang. Salah satu contoh visualisasi



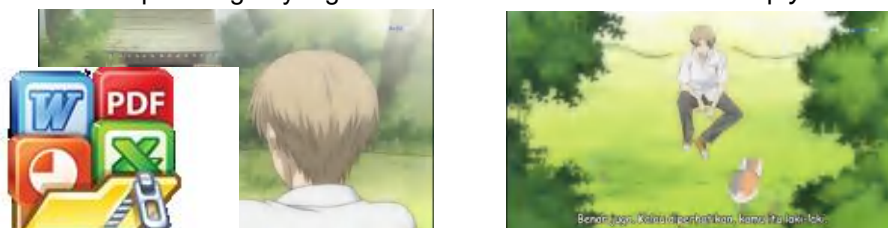
ai dalam budaya populer adalah penggambaran *yōkai* dalam *Book of Friends (Natsume Yūjinchō)*, yang secara khusus jian antara manusia dan roh-roh (*yōkai*).



Gambar 2 Poster Serial Anime Dalam Anime *Natsume's Book of Friends Season 1*
(Sumber Pinterest.Com)

Anime ini adalah adaptasi dari manga yang berjudul sama yaitu *Natsume's Book of Friends* karya Yuki Midorikawa. Diterbitkan oleh haksensha publisher yang pertama kali terbit pada tahun 2005. Hingga kini, manga ini di Jepang masih on-going dan terakhir kali terbit jilid ke-20. Manga ini juga diterbitkan di Indonesia oleh Alex media komputindo. Seiring berjalannya waktu manga ini akhirnya di adaptasi kedalam serial anime yang sampai saat ini telah memiliki tujuh season, yang baru tamat baru baru ini di tahun 2024. Ketujuh season tersebut disutradarai oleh Takahiro Omori. Anime *Natsume's Book Of Friends* menghadirkan dunia yang kaya akan interaksi antara manusia dan *yōkai*, makhluk-makhluk supernatural yang berasal dari mitologi Jepang. Dikutip dari Wikipedia menyatakan bahwa versi anime dari *Natsume's Book of Friends* tidak hanya terkenal di Jepang, tetapi juga di negara-negara seperti Amerika Serikat, Kanada, Korea Selatan, Filipina, Taiwan, China, Vietnam, dan Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa anime tersebut berhasil menjembatani perbedaan budaya dan menjadi media efektif untuk mengenalkan mitologi Jepang di kancah internasional (Natsume's Book of Friends Wiki, n.d.)

Dalam serial ini banyak menggambarkan *yōkai* yang tidak hanya dipandang sebagai makhluk supernatural, tetapi sebagai entitas yang memiliki karakter unik yang seringkali dipengaruhi oleh lingkungan tempat mereka tinggal. Misalnya, *yōkai* yang berasal dari hutan, pegunungan, atau sumber air memiliki kepribadian yang sesuai dengan elemen alam tersebut, dan hubungan mereka dengan natsume mencerminkan interaksi yang mendalam antara karakteristik spiritual mereka dan lingkungan mereka. Menurut analisis di The Anime View, *Natsume's Book Of Friends* menggambarkan *yōkai* sebagai makhluk beragam dengan kepribadian, motivasi, dan emosi mereka sendiri, bukan sekadar entitas menakutkan atau jahat. Pendekatan ini memberikan pandangan yang lebih dalam dan manusiawi terhadap *yōkai*.



Gambar 3 *Yōkai Maneki Neko*

Dan Layar Anime *Natsume's Book of Friends* Menit 05:36 Dan 06:38)

Sebagai contoh merupakan ilustrasi gambar 3 diatas terlihat *yōkai* berbentuk maneki neko di dalam kamidana yang terletak di sebuah kuil kecil di pegunungan yang dilewati Natsume, dari sini bisa kita lihat bahwa karakter dari *yōkai* maneki neko ini tidak se agresif *yōkai* lain karena ia bertempat di dalam sebuah kuil. Melalui analisis ini, diharapkan dapat ditemukan pola-pola menarik tentang bagaimana *yōkai* digambarkan dalam konteks visualnya, bentuk fisik, karaktersitik, serta Habitatnya. Analisis ini juga berpotensi memberikan kontribusi pada kajian budaya Jepang dalam media populer, dengan menyoroti peran *yōkai* sebagai elemen naratif yang kaya akan makna simbolis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengelompokkan dan mengidentifikasi *yōkai* yang muncul dalam *Natsume's Book of Friends* berdasarkan karakteristik fisik dan habitatnya. Dengan mengkategorikan *yōkai* ke dalam kelompok-kelompok tertentu, seperti *yōkai* dari alam liar, air, rumah dan bangunan. penelitian ini akan mengungkap bagaimana habitat akan memengaruhi visualisasi dan perilaku *yōkai* dalam anime. Pendekatan ini tidak hanya memberikan wawasan tentang keragaman *yōkai*, tetapi juga memperlihatkan bagaimana anime ini merepresentasikan hubungan manusia dengan alam dan dunia spiritual melalui simbolisme *yōkai*.

Penelitian mengenai serial anime "*yōkai*" dan anime *Natsume's Book Of Friends* sudah pernah dilakukan sebelumnya, meskipun jumlahnya masih relatif sedikit. Hanya terdapat 3 penelitian yang memiliki kesamaan dengan objek dan subjek penelitian penulis, berikut ini adalah beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini:

Pertama, penelitian oleh Hamidah (2018) berbentuk jurnal dari Universitas Dian Nuswantoro yang berjudul "Pengetahuan tentang Kepercayaan Rakyat Jepang dalam Anime *Natsume's Book Of Friends* (Hamidah, Kadafi, & Zulianti, 2018). Penelitian ini berfokus pada kepercayaan masyarakat Jepang yang tercermin dalam anime *Natsume's Book Of Friends*. Penelitian ini menggunakan pendekatan antropologi sastra untuk mengidentifikasi lima konsep utama kepercayaan masyarakat Jepang, seperti kepercayaan terhadap dewa, benda mati yang dapat hidup jika dimasuki roh, pembalasan gaib, serta manifestasi kebaikan dan kejahatan dari roh. Data diambil dari dialog dan cuplikan adegan dalam anime. Persamaan dalam penelitian yang ditulis oleh Hamidah adalah pada pemilihan medium yang diteliti yaitu sama sama menggunakan media anime *Natsume's Book Of Friends* sebagai objek kajian dan membahas elemen supernatural. Namun, penelitian ini hanya menekankan nilai-nilai budaya dan konsep spiritual tanpa memerinci penggambaran visual *yōkai* berdasarkan karakteristik dan habitatnya. serta penelitian penulis memperluas analisis dengan fokus yang lebih spesifik pada *yōkai* a dan mise-en-scène, memberikan dimensi baru dalam kajian



elitian yang ditulis oleh Aida Sofie Siddall (2021) berbentuk as Andalas Padang yang berjudul "Leksikon Kami (神) Dalam *ok of Friends* Tinjauan Etnolinguistik". Fokus dalam penelitian eksplorasi makna leksikon "Kami" dalam anime *Natsume's*

Book of Friends menggunakan pendekatan etnolinguistik. Penelitian ini bertujuan menjelaskan perbedaan makna “Kami” sebagai dewa nyata dan gaib yang digambarkan dalam anime, seperti Tsuyukami, Saegami, Yamagami, dan Haraigami (Siddall, 2021). Data diambil melalui metode simak bebas libat cakap (SBLC) dan analisis catatan dialog. Persamaan dalam penelitian yang ditulis oleh Aida Sofie Siddall yaitu penelitian ini juga berfokus pada elemen supranatural dalam anime *Natsume’s Book of Friends*. Namun, perbedaannya terletak pada pendekatan etnolinguistik yang digunakan hanya menganalisis aspek linguistik tanpa mempertimbangkan representasi visual atau habitat dari entitas supernatural tersebut. Penelitian penulis memberikan kontribusi tambahan dengan menganalisis karakteristik fisik dan habitat *yōkai* serta memanfaatkan teori semiotika Roland Barthes untuk memahami makna di balik penggambaran visual mereka.

Ketiga, penelitian tentang “Analisis *Yōkai* Dalam Anime *Gegege no Kitaro*” oleh Juergen and Riana (2022) berbentuk jurnal ilmiah dari Universitas Negeri Manado. Penelitian ini mengkaji *yōkai* sebagai objek penelitian berdasarkan pandangan masyarakat Jepang, khususnya ciri fisik, peran, dan asal-usul *yōkai* yang muncul dalam anime ini (Rambing, Riana, & Wahani, 2022). Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan data yang diambil dari adegan-adegan dalam anime, serta referensi klasik seperti lukisan ukiyo-e dan emaki. Fokus utama penelitian ini adalah pada representasi fisik dan sejarah *yōkai* dalam konteks budaya populer Jepang, termasuk pengaruh *yōkai* terhadap masyarakat modern. Penelitian ini serupa dengan penelitian penulis dalam kajian tentang *yōkai*, tetapi menggunakan anime “*Gegege no Kitaro*” sebagai objek dan tidak mengaplikasikan teori semiotika atau *mise-en-scène*. Sedangkan penelitian penulis berbeda karena membahas *yōkai* dalam “*Natsume’s Book of Friends*” dengan pendekatan visual dan simbolis yang lebih mendalam, serta memasukkan analisis habitat mereka yang belum dijelaskan dalam penelitian ini.

Maka dalam ketiga penelitian terdahulu tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian penulis karena sama-sama membahas elemen supernatural dalam anime Jepang dan hubungannya dengan budaya Jepang. Namun, penelitian penulis memiliki keunikan dalam pendekatan, yaitu menganalisis karakteristik dan habitat *yōkai* menggunakan teori semiotika Roland Barthes dan *mise-en-scène*, yang belum dibahas dalam penelitian sebelumnya. Ini menunjukkan bahwa penelitian penulis melengkapi dan memperluas kajian tentang *yōkai* dalam konteks anime Jepang. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang telah di sajikan dapat diidentifikasi beberapa gap penelitian yang dapat menjadi fokus penelitian ini yaitu:



Pertama adanya Keterbatasan Analisis Visual dan Simbolik. Penelitian yang berfokus pada aspek budaya, spiritual, atau linguistik dalam *Book of Friends*, seperti analisis kepercayaan masyarakat Jepang (Siddall, 2021) dan leksikon “Kami” oleh Siddall (2021). Namun, tidak ada yang mendalam menganalisis penggambaran visual *yōkai* melalui karakteristik fisik, perilaku, dan habitat mereka dalam konteks

Kedua Tidak Adanya Pendekatan Semiotika dan Mise-en-Scène, Penelitian sebelumnya belum mengintegrasikan teori semiotika Roland Barthes untuk mengungkap makna simbolik di balik penggambaran *yōkai*. Begitu pula, analisis mise-en-scène yang dapat memberikan pemahaman visual tentang bagaimana habitat dan karakteristik *yōkai* direpresentasikan dalam anime tidak digunakan.

Ketiga Objek Kajian Terbatas pada Representasi Umum, Penelitian seperti yang dilakukan oleh Raming et al. (2022) pada anime GeGeGe no Kitaro memang menganalisis *yōkai*, tetapi fokusnya lebih pada sejarah, ciri fisik, dan pengaruh terhadap budaya populer Jepang secara umum. Penelitian ini tidak secara spesifik membahas hubungan antara *yōkai* dan habitatnya dalam konteks visual dan simbolik yang kaya seperti dalam *Natsume's Book Of Friends*.

Maka berdasarkan gap tersebut, terdapat dua masalah utama yang menjadi fokus penelitian penulis. Pertama, bagaimana, representasi karakteristik visual dan habitat *Yōkai* dalam anime *Natsume's Book Of Friends* di tinjau dari metode analisis semiotika Roland Barthes dan mise en scene. Kedua, Bagaimana representasi *yōkai* dalam anime *Natsume's Book of Friends* membangun makna simbolik yang merefleksikan nilai-nilai budaya Jepang dalam budaya populer modern dengan fokus pada masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengisi celah yang ada dengan mengintegrasikan analisis simbolik dan visual, memberikan pemahaman yang lebih kaya tentang representasi dari karakteristik visual dan habitat *yōkai* dalam *Natsume's Book of Friends* musim pertama.

Berdasarkan rumusan masalah diatas penelitian ini akan menggabungkan pendekatan semiotika Roland Barthes dan analisis mise en scene dalam metode deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk mengungkap bagaimana *Natsume's Book of Friends* merepresentasikan *yōkai* tidak hanya sebagai makhluk supernatural tetapi juga sebagai entitas budaya yang memiliki keunikan dari perspektif karakteristik visual dan habitatnya tersendiri. Maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam kajian *yōkai*, khususnya dalam konteks anime Jepang, serta memperluas wawasan tentang representasi visual, simbolis, dan naratif mereka dalam budaya populer. Analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana media modern seperti anime membingkai kembali warisan cerita rakyat Jepang dalam konteks narasi dan visual.

Terakhir, topik ini penting untuk diteliti karena penelitian tentang *yōkai* dan semiotika dalam anime masih belum banyak dilakukan secara mendalam, terutama dalam konteks anime *Natsume's Book of Friends*, yang mengangkat tema-tema yang relevan dan berfokus pada klasifikasi *yōkai* yang digambarkan dengan naratif berdasarkan karakteristik dan hubungan mereka dengan lingkungan. Pengkajian ini



in *yōkai* berdasarkan karakteristik bentuk visualnya dan kemudian menganalisis bagaimana lingkungan mempengaruhi. Selain itu, penelitian ini juga akan melihat bagaimana alam anime ini berhasil menggambarkan elemen-elemen dari budaya dan mitologi *yōkai*.

ikian, penelitian ini diharapkan dapat membuka pemahaman ng bagaimana mitologi dan simbolisme dalam budaya Jepang

disampaikan melalui media kontemporer seperti anime, serta bagaimana keunikan representasi karakteristik bentuk visual dan habitat *yōkai* dapat mencerminkan nilai-nilai dan kepercayaan yang ada dalam masyarakat Jepang. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan wawasan baru yang memperkaya pemahaman tentang hubungan antara manusia, alam, dan makhluk-makhluk supernatural dalam konteks budaya Jepang.

1.2 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.2.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditulis, penulis memutuskan tujuan penelitian yaitu:

1. Mengidentifikasi dan mengklasifikasikan karakteristik bentuk visual *dan* habitat *Yōkai* dalam anime *Natsume's Book Of Friends* musim pertama.
2. Memperkenalkan mitologi *Yōkai* melalui karakteristik bentuk visual dan habitat *Yōkai* dalam anime *Natsume's Book Of Friends* musim pertama.

1.2.2 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditulis, penulis memutuskan manfaat penelitian yaitu:

1. Memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang ragam karakteristik bentuk visual dan habitat terhadap *yōkai* dalam anime "*Natsume's Book of Friends*" musim pertama.
2. Menyediakan kontribusi baru dalam kajian anime dan semiotika dengan fokus pada representasi karakteristik *yōkai*.
3. Meningkatkan kesadaran akan pentingnya pelestarian budaya dan mitologi Jepang melalui media modern, khususnya anime, yang dapat diakses oleh generasi muda.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Anime

Anime adalah istilah yang digunakan untuk menyebut animasi yang berasal dari Jepang. Kata "anime" sendiri merupakan singkatan dari "animation" dalam bahasa Inggris, namun di Jepang, istilah ini mencakup semua bentuk animasi. Anime mencakup berbagai genre dan ditujukan untuk berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa.

Anime telah menjadi fenomena budaya global yang melampaui batas geografis dan budaya, menarik perhatian ahli dari berbagai bidang. (Napier, 2005) menyebut anime sebagai "dunia alternatif" yang mampu menggambarkan tema universal seperti identitas, trauma, dan fantasi. Hal ini menjadikannya relevan bagi audiens global karena menyentuh emosi yang mendalam dan cerita kompleks. Sementara itu, (Steinberg, 2012) dalam konsep "*media mix*" menjelaskan bahwa anime tidak hanya berfungsi sebagai produk tunggal, tetapi juga bagian dari ekosistem yang mencakup manga, video game, dan merchandise.

Fenomena ini memperkuat posisinya sebagai salah satu pilar budaya populer Jepang di dunia. Schodt, (1983) menambahkan bahwa anime, dengan estetika visualnya yang unik, menjadi pintu masuk bagi masyarakat global untuk memahami budaya Jepang. Selain itu, Iwabuchi, (2002) memperkenalkan konsep "*cultural odorlessness*," yang berarti produk budaya Jepang seperti anime dapat diterima oleh masyarakat internasional tanpa kehilangan identitasnya. Thomas (2009) juga menyoroti keunikan teknis dan estetika anime yang menciptakan pengalaman visual berbeda dan menarik perhatian audiens global. Fenomena ini menunjukkan bahwa anime bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga medium komunikasi budaya yang mendalam.

2.1.2 Budaya populer

Budaya populer (pop culture) telah menjadi cerminan preferensi, dinamika sosial, dan teknologi yang berkembang di masyarakat. Menurut Storey (2018), budaya populer melibatkan elemen-elemen yang disukai oleh banyak orang dan sering kali diproduksi untuk konsumsi massal. Elemen ini mencakup film, musik, fashion, hingga animasi, yang semuanya mencerminkan identitas kolektif masyarakat pada suatu waktu tertentu. Strinati (2004) menjelaskan bahwa budaya populer berkembang pesat selama era kapitalisme dan industrialisasi, di mana produk budaya dirancang untuk menarik audiens seluas mungkin. Salah satu bentuk



memiliki dampak global adalah anime, animasi asal Jepang sebagai salah satu pilar utama budaya populer dunia.

Awalnya berkembang di Jepang pada awal abad ke-20, telah secara lokal menjadi fenomena global. Pada 1960-an, Osamu Tezuka dengan "Astro Boy" (*Tetsuwan Atom*), memperkenalkan animasi yang dapat menyampaikan cerita kompleks dengan gaya yang inovatif. Perkembangan teknologi dan globalisasi mempercepat penyebaran

anime ke berbagai negara, menjadikannya bagian integral dari budaya populer global. Dalam konteks ini, anime memenuhi karakteristik budaya populer seperti yang dijelaskan oleh Hall (1980), yaitu tidak hanya mencerminkan nilai-nilai dominan, tetapi juga menawarkan ruang bagi eksplorasi tema-tema alternatif, seperti identitas, gender, dan kritik sosial.

2.1.3 Konsep *Yōkai* dalam Budaya Jepang

Yōkai (妖怪) “penampakan aneh” adalah kelas entitas supernatural dan roh dalam cerita rakyat Jepang. Representasi kanji dari kata *yōkai* terdiri dari dua karakter yang keduanya berarti “mencurigikan, meragukan,” dan meskipun nama Jepangnya hanyalah transliterasi atau pengucapan bahasa Jepang dari istilah Cina *yaoguai* (yang menunjuk pada makhluk aneh yang serupa), beberapa komentator Jepang berpendapat bahwa kata *yōkai* memiliki beberapa arti yang berbeda, terutama dalam konteks Jepang, termasuk merujuk pada sejumlah besar makhluk Jepang yang unik (Ryuhei 2021).

Namun secara singkat definisi *yōkai* adalah makhluk supranatural yang berakar dalam budaya Jepang, sering kali didefinisikan sebagai entitas yang memiliki karakteristik unik, baik secara fisik maupun non-fisik. Menurut Foster (2009), *yōkai* merupakan representasi dari fenomena alam atau kekuatan supranatural yang tidak dapat dijelaskan oleh ilmu pengetahuan modern. Karakteristik umum *yōkai* meliputi variasi dalam bentuk, ukuran, dan habitat (Foster, 2009). Habitat atau zona tempat *yōkai* muncul sangat berhubungan dengan *yōkai* itu sendiri. Yanagita kunio (1875–1962) menekankan bahwa *yōkai* cenderung melekat pada tempat tertentu (misalnya, alam liar, perairan, bangunan, dan lain-lain).

Konsep *yōkai*, saling berkaitan dan sangat bervariasi di seluruh budaya dan periode sejarah Jepang; biasanya, semakin tua periode waktu, semakin tinggi jumlah fenomena yang dianggap supernatural dan merupakan hasil dari *yōkai* (Komatsu 2012). Menurut gagasan animisme Jepang, entitas seperti roh dipercaya berada di semua hal, termasuk fenomena alam dan benda-benda. Roh-roh tersebut memiliki emosi dan kepribadian: roh-roh yang damai dikenal sebagai *nigi-mitama*, yang membawa keberuntungan; roh-roh yang kejam, yang dikenal sebagai *ara-mitama*, yang membawa kesialan, seperti penyakit dan bencana alam. Kedua jenis roh tersebut tidak dianggap sebagai *yōkai*. Nenek moyang seseorang dan para tetua yang sudah meninggal yang sangat dihormati juga dapat dianggap sebagai *nigi-mitama*, memperoleh status sebagai roh pelindung yang membawa keberuntungan bagi mereka yang menyembahnya. Hewan, benda-benda, dan fitur atau fenomena alam juga dihormati sebagai *nigi-mitama* atau didamaikan sebagai *ara-mitama*, tergantung pada daerahnya (Komatsu 2012).



alannya waktu, fenomena dan kejadian yang dianggap semakin sedikit, dengan penggambaran *yōkai* dalam gulungan mulai distandarisasi, berkembang menjadi karikatur daripada menakutkan (Komatsu 2012). Elemen-elemen dari kisah dan *ai* mulai digambarkan dalam hiburan publik, dimulai sejak Abad

Pertengahan di Jepang. Selama dan setelah periode Edo, mitologi dan pengetahuan tentang *yōkai* menjadi lebih jelas dan diformalkan (Komatsu 2012).

2.1.4 Sejarah Visualisasi *Yōkai*

Menurut Foster dalam bukunya "The Book of *Yōkai*: Mysterious Creatures of Japanese Folklore" (2015). Sejarah *yōkai* (妖怪), entitas supernatural dalam cerita rakyat Jepang, telah mengalami transformasi yang signifikan sejak zaman Edo (1603-1868) hingga saat ini. Evolusi ini mencerminkan perubahan dalam kepercayaan budaya, ekspresi artistik, dan nilai-nilai masyarakat.

Berikut merupakan rentang waktu visualisasi *yōkai*:

1 Zaman Edo (1603-1868)

Pada periode ini, *Yōkai* mulai mendapatkan perhatian besar dalam seni, sastra, dan budaya visual Jepang. Seniman seperti Toriyama Sekien mendokumentasikan *Yōkai* dalam bentuk ensiklopedia yang mencampur tradisi cerita rakyat dengan imajinasi artistik. Karya-karyanya memberikan gambaran visual *Yōkai* seperti *Kappa*, *Tengu*, dan lainnya, yang kemudian menjadi rujukan budaya populer. Berbagai ukiran kayu (*ukiyo-e*) juga memuat ilustrasi *Yōkai*, mencerminkan kepercayaan masyarakat dan interpretasi visual mereka terhadap makhluk supernatural.

2 Periode Meiji (1868–1912)

Dengan masuknya modernisasi dan ilmu pengetahuan Barat, representasi visual *Yōkai* mengalami perubahan. Kepercayaan pada *Yōkai* mulai memudar di kalangan masyarakat urban, tetapi di pedesaan, tradisi visual dan cerita tentang *Yōkai* tetap dilestarikan. *Yōkai* dalam seni sering kali digunakan sebagai metafora untuk menggambarkan kecemasan akan perubahan sosial.

3 Kebangkitan Populer Pasca Perang (1945–1970-an)

Yōkai mengalami revitalisasi besar dalam budaya visual Jepang melalui karya Shigeru Mizuki, seperti *GeGeGe no Kitaro*. Manga dan animasi Mizuki menghidupkan *Yōkai* dengan gaya yang lebih personal dan imajinatif, membuat *Yōkai* dikenal generasi muda dan menghidupkan kembali tradisi visualisasi mereka.

4 Era Modern dan Globalisasi (1980-an–Kini)

Yōkai menjadi ikon budaya pop global, muncul dalam anime, video game, dan film. Contoh seperti "Spirited Away" karya Studio Ghibli memperkenalkan representasi *Yōkai* yang kompleks dan emosional ke khalayak internasional. Visualisasi *Yōkai* berkembang menjadi lebih beragam, mencerminkan isu-isu kontemporer seperti lingkungan, teknologi, dan globalisasi.



ik *Yōkai*

Seorang ahli cerita rakyat Jepang, telah memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang *yōkai* yang berarti "sesuatu yang tidak diketahui oleh rakyat Jepang". Dalam bukunya, *Nihon Yōkai Henge Shi*, entitas supernatural ini berdasarkan berbagai kriteria (Civil, 2020). Berikut adalah ikhtisar terperinci dari kategori yang ia ajukan:

Kategori Berdasarkan Penampilan Luar

- Manusia: *Yōkai* yang tampak seperti manusia.
- Hewan: *Yōkai* yang tampak seperti hewan.
- Tanaman: *Yōkai* yang menyerupai tanaman.
- Artefak/benda: Yokai yang menyerupai benda atau artefak

Karya Tsutomu Ema tentang kategorisasi *yōkai* dan henge sangat penting bagi para ahli cerita rakyat dan penggemar budaya Jepang. Tidak hanya mengorganisir berbagai macam *yōkai*, tetapi juga menyoroti pentingnya *yōkai* dalam memahami pengalaman manusia dan narasi budaya sepanjang sejarah, seiring berjalannya waktu, persepsi tentang *yōkai* telah berevolusi, terutama selama periode Edo, di mana *yōkai* menjadi lebih terstandarisasi dalam seni dan sastra. Evolusi ini mencerminkan perubahan dalam kepercayaan masyarakat dan berkurangnya kehadiran fenomena supernatural dalam kehidupan sehari-hari, kategorisasi Ema membantu dalam memahami kompleksitas *yōkai* sebagai simbol budaya yang mencerminkan ketakutan manusia, keinginan, dan hubungan dengan dunia alami.

2.1.6 Klasifikasi *Yōkai* Berdasarkan Habitat

Dalam buku "The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore" oleh Dylan Foster 2015, menyatakan bahwa pada masa Edo, buku berbentuk kodeks menjadi media tulisan paling populer di tengah budaya perkotaan yang semakin berkembang dan masyarakat yang makin terpelajar. Toriyama Sekien adalah orang pertama yang memasukkan cerita tentang *yōkai* ke dalam buku seperti ini. Dia mengumpulkan makhluk-makhluk misterius dan fenomena aneh dari cerita rakyat, sastra, dan gulungan gambar kuno, lalu menyatukannya dalam bentuk kodeks. Karena format katalog Sekien mirip dengan ensiklopedia dan almanak pada zamannya, buku-bukunya terlihat seperti sumber terpercaya tentang *yōkai*. Pengetahuan tentang *yōkai* tidak pernah tetap. Ia berbeda dari satu tempat ke tempat lain, dari satu orang ke orang lain, dan selalu berubah.

Dalam bukunya Foster membagi *yōkai*, berdasarkan "zona kontak" atau habitat, yaitu tempat-tempat di mana manusia dan *Yōkai* bisa bertemu. Zona-zona ini mencakup:

1. Alam Liar: seperti gunung dan hutan, tempat yang jarang dikunjungi manusia.
2. Air: seperti lautan, kolam, dan sungai, yang misterius dan sulit dipahami.
3. Rumah/ Bangunan: ruang pribadi di mana manusia dan *Yōkai* bisa hidup berdampingan.

Penulis akan menggunakan referensi dari buku "The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore" karya Dylan Foster sebagai dasar untuk mengklasifikasi *yōkai* berdasarkan habitat atau lingkungan. Dalam kedua referensi ini, *yōkai* dibagi ke dalam kategori menjadi "zona kontak" antara manusia dan dunia gaib. Foster, *yōkai* menjadi lima zona utama: alam liar, air, pedalaman, desa dan bangunan.



Dalam konteks ini, contoh konkret dapat ditemukan pada episode pertama *Natsume's Book of Friends*, di mana Natsume bertemu dengan *yōkai* Hishigaki, makhluk bermata satu, di hutan yang merupakan bagian dari alam liar. Berdasarkan klasifikasi Foster, Hishigaki akan ditempatkan dalam zona alam liar, yakni gunung dan hutan yang jarang disentuh manusia.

Penggambaran ini mencerminkan bagaimana habitat *yōkai* tidak hanya menentukan karakteristik mereka, tetapi juga memperlihatkan hubungan erat antara makhluk gaib, lanskap alam, dan imajinasi manusia. Baik melalui zona kontak Foster maupun kategori tradisional Jepang, Hishigaki adalah contoh bagaimana *yōkai* berakar pada lingkungan tempat mereka tinggal, menjembatani dunia manusia dan alam gaib

2.1.7 Relevansi Penggambaran *Yōkai* sebagai Objek Visual dalam Anime *Natsume's Book of Friends*

Menurut (Komatsu 2012) menyajikan semacam analisis struktural, membagi *yōkai* menjadi tiga "ranah" atau 'domain': *yōkai* sebagai peristiwa, sebagai kehadiran, dan sebagai objek. Diantara tiga domain tersebut salah satu yang paling sesuai dengan penelitian ini adalah "*yōkai* sebagai Objek Penggambaran" karena berdasarkan pemahaman yang diajukan oleh Komatsu mengenai konsep *zo-kei* yang dapat diterjemahkan sebagai "objek", "gambar", atau "pahatan benda" penggambaran *yōkai* dalam berbagai bentuk visual tidak hanya merefleksikan makhluk-makhluk gaib ini, tetapi juga menunjukkan bagaimana mereka berevolusi dalam konteks seni dan hiburan. Sejak awalnya, seperti yang dijelaskan dalam sejarah budaya *yōkai*, pembuatan gambar-gambar ini bermula dari pengaruh agama Buddha yang memperkenalkan patung-patung dewa dan roh, kemudian berkembang menjadi gulungan gambar dan teks bergambar selama periode Heian dan Muromachi. Pada masa ini, ilustrasi *yōkai* mulai mencerminkan bentuk-bentuk yang lebih standar dan konvensional, seperti oni yang digambarkan dengan tanduk dan cawat harimau (Komatsu, 2012).

Seiring berjalannya waktu, media populer seperti anime telah mengambil peran penting dalam menggambarkan visual *yōkai*, dengan menambahkan sentuhan modern pada tampilan dan karakteristik mereka. Anime, sebagai salah satu bentuk ekspresi artistik-sastra kontemporer, sering kali menampilkan *yōkai* dalam berbagai cara yang kreatif dan inovatif, mengikuti warisan visual yang sudah ada sambil memperkenalkan elemen-elemen baru yang membuat makhluk-makhluk ini lebih hidup dan menarik bagi audiens masa kini. Dalam anime, *yōkai* tidak hanya dilihat sebagai entitas supranatural atau mitologis, tetapi juga sering kali digunakan untuk menyampaikan pesan moral, tema sosial, atau bahkan humor, tergantung pada



penggambaran visual *yōkai* dalam anime terletak pada dua hal. Anime sering kali mempertahankan elemen-elemen tradisional dalam penggambaran *yōkai*, seperti penampilan fisik yang khas (mata yang besar, atau bentuk tubuh yang aneh), yang kemudian berinteraksi dengan audiens tentang bentuk dan sifat *yōkai* tersebut.

Kedua, anime memberi ruang bagi imajinasi kreatif, sehingga mendorong lahirnya variasi baru dalam desain dan karakteristik *yōkai*, yang tidak hanya memperkaya dunia visual mereka, tetapi juga memperluas definisi dan pemahaman tentang *yōkai* itu sendiri. Dengan demikian, anime tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk menghidupkan kembali dan mereinterpretasikan *yōkai* dalam kerangka budaya visual modern.

Dalam konteks penelitian ini, penggambaran *yōkai* dalam anime *Natsume's Book of Friends* (Natsume Yūjin-chō) dapat dianalisis melalui konsep zo-kei yang diajukan oleh Komatsu Hal ini sangat relevan dengan konsep zo-kei karena dalam *Natsume's Book of Friends*, *yōkai* sebagai "objek" visual bukan hanya sekadar gambaran fisik yang kaku atau standar, tetapi juga berkembang menjadi entitas yang lebih dinamis. Proses penggambaran *yōkai* dalam *Natsume's Book of Friends* juga menunjukkan dampak dari kreativitas dalam dunia gambar, sebagaimana yang terjadi dalam sejarah penggambaran *yōkai* sebelumnya. Dengan demikian, *Natsume's Book of Friends* menjadi contoh yang sempurna dari bagaimana penggambaran *yōkai* bertransformasi dari representasi visual tradisional yang berbasis pada stereotip atau penggambaran yang baku, menjadi narasi yang lebih rumit dan penuh makna, mengundang penonton untuk tidak hanya melihat *yōkai* sebagai makhluk gaib, tetapi juga sebagai entitas yang hidup dengan kisahnya sendiri.

2.2 Pendekatan Semiotika Roland Barthes

Menurut (Barthes, *Mythologies*, 1972) dalam bukunya "Mythologies", Barthes membedakan kajian semiotika dalam antara dua komponen utama dari tanda yaitu Penanda (Signifier): Ini adalah bentuk fisik dari tanda, seperti kata, gambar, atau suara. Dalam konteks visual, penanda bisa berupa gambar atau symbol yang ditandakan (Signified): Ini adalah konsep atau makna yang diwakili oleh penanda. Dalam konteks anime, misalnya, penanda bisa berupa karakter tertentu, sementara yang ditandakan adalah sifat atau nilai yang diasosiasikan dengan karakter tersebut.

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Petanda)	
Denotatif Sign (Tanda Denotatif)		
4. CONNOTATIF SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIF SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)	
6. CONNOTATIF SIGN (TANDA KONOTATIF)		



struktur makna denotatif dan konotatif menurut Barthes)

es menjelaskan dua tingkat makna dalam tanda, yaitu denotasi
si adalah makna literal atau langsung dari sesuatu yang terlihat
i mawar merah berarti bunga dengan kelopak berwarna merah.
na tambahan yang muncul dari budaya atau emosi, seperti
menyiratkan cinta atau gairah. Dalam *Mythologies*, Barthes

menunjukkan bahwa tanda tidak hanya membawa makna dasar, tetapi juga makna yang dibentuk oleh konstruksi sosial. Memahami keduanya membantu kamu membaca dan menganalisis media serta simbol secara lebih tajam.

Kemudian Barthes juga menjelaskan bahwa mitos merupakan makna kedua yang muncul dari tanda-tanda budaya. Mitos ini tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk cara kita memahami dunia. Dalam konteks budaya populer, seperti anime, mitos dapat dilihat sebagai cara di mana elemen-elemen tertentu (seperti karakter, tema, atau setting) membentuk narasi yang lebih besar dan menciptakan makna yang lebih dalam. Misalnya, karakter pahlawan dalam anime sering kali mewakili nilai-nilai seperti keberanian, persahabatan, dan pengorbanan.

Lebih lanjut, pemikir lain seperti Eco (1979) juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman teori semiotika barthes. Eco menekankan pentingnya peran pembaca dalam proses penciptaan makna, menyatakan bahwa makna tidak ditetapkan secara tetap, melainkan terbuka untuk interpretasi yang beragam. Dalam hal ini, eco menegaskan bahwa pemaknaan merupakan proses dialogis antara teks dan pembaca, di mana setiap individu membawa latar belakang, pengalaman, dan konteks masing-masing ke dalam pembacaan mereka. Hal ini sejalan dengan pandangan barthes tentang kematian pengarang, di mana penulis tidak lagi menjadi satu-satunya otoritas dalam menentukan makna sebuah teks. Sebagai hasilnya, pendekatan semiotika barthes dan eco memungkinkan kita untuk mengkaji bagaimana teks, dalam hal ini, karya-karya media seperti *natsume's book of friends*, dapat ditafsirkan melalui berbagai lensa budaya, sosial, dan individual, menciptakan makna yang kaya dan beragam (Eco, 1979).

Dalam *natsume's book of friends*, analisis simbolisme dalam klasifikasi *yōkai* berdasarkan karakteristik dan lingkungannya mengungkap makna yang dalam terkait hubungan manusia dengan alam. Mengacu pada teori semiotika roland barthes, setiap *yōkai* berfungsi sebagai tanda yang mengandung makna lebih dalam. Barthes membedakan antara tanda pertama (denotasi) dan tanda kedua (konotasi). Dalam konteks ini, *yōkai* tidak hanya berfungsi sebagai karakter, tetapi juga sebagai tanda kedua yang menyampaikan pesan kultural dan spiritual. Sebagai contoh, interaksi natsume dengan *Kappa*, yang berasosiasi dengan sungai, menggambarkan simbolisme tentang kekuatan dan keindahan alam yang dapat membawa baik atau buruk, tergantung pada cara manusia memperlakukannya.

Lingkungan juga memberikan konteks yang memperkaya karakteristik *yōkai*. Kehadiran *yukionna* dalam suasana dingin dan bersalju menciptakan makna simbolis yang mendalam, di mana suasana tersebut mencerminkan kesedihan dan keterasingan yang dialaminya. Sejalan dengan pandangan Barthes, suasana sebagai tanda kedua yang menambah kedalaman emosi dan makna lebih besar dari sekadar interaksi fisik. Barthes makna tidak tetap, melainkan tergantung pada konteks sosial h besar, yang tercermin dalam representasi *yōkai* dalam anime



yang terdapat dalam "*Natsume's Book of Friends*" memiliki terhadap nilai-nilai budaya Jepang, terutama yang berkaitan

dengan kepercayaan animisme dan hubungan harmonis antara manusia dan alam. Dalam tradisi Jepang, kepercayaan bahwa semua elemen di alam, termasuk *yōkai*, memiliki jiwa atau roh sangatlah mendalam. Mengacu pada teori semiotika barthes, kita dapat melihat bahwa konsep "kami" dalam shinto menunjukkan bahwa keberadaan makhluk halus berkontribusi pada tatanan alam yang lebih besar. Dalam hal ini, interaksi natsume dengan *yōkai* dapat dianggap sebagai usaha untuk memahami dan menghormati entitas-entitas ini, mengilustrasikan bagaimana makna bertransformasi melalui hubungan yang kompleks.

Lebih lanjut, simbolisme ini mengajak penonton untuk hubungan mereka dengan alam dan pentingnya saling menghormati antara manusia dan makhluk lain. Seperti yang dinyatakan oleh (Yoshida 2018), representasi *yōkai* dalam anime ini mencerminkan pandangan dunia Jepang yang lebih luas, di mana manusia, alam, dan makhluk halus saling terkait dalam ekosistem spiritual.

2.3 Mise En Scene

Mise-en-Scene sebuah istilah dalam bahasa Prancis yang berarti "tempat di atas panggung", mengacu pada semua elemen visual dari sebuah produksi teater di dalam ruang yang disediakan oleh panggung itu sendiri (Lathrop and Sutton 2006). Mise-en-Scene yang tumpang tindih dengan seni fisik teater adalah pengaturan, kostum, pencahayaan, dan pergerakan tokoh. Dengan menggunakan elemen-elemen ini, sutradara film menata peristiwa di depan kamera untuk memberikan kenangan yang jelas dan tajam kepada para penontonnya (Lathrop, 2006).

Dalam menganalisis penggambaran simbolis mitologi *yōkai* dalam serial anime *Natsume's Book Of Friends* musim pertama, penelitian ini juga menggunakan pendekatan mise en scène. Mise-en-Scène adalah istilah dalam kajian film yang merujuk pada segala hal yang berada di depan kamera. Mise-en-Scène secara harfiah berarti menempatkan diri ke dalam adegan. Istilah ini merujuk pada kontrol artistik atas apa yang masuk ke dalam bingkai atau frame saat suatu adegan difilmkan. Pratista dalam bukunya yang berjudul Memahami Film, menyebutkan bahwa mise en scène merupakan keseluruhan elemen visual yang berada di depan kamera yang terdiri dari, setting, kostum dan tata rias, pencahayaan serta pemain dan pergerakannya (Pratista 2008).

Teori Mise-en-Scène akan digunakan untuk menganalisis elemen elemen visual dalam anime *Natsume's Book of Friends* yang menggambarkan relasi dari karakteristik dengan lingkungan *yōkai*, seperti *yōkai* yang tinggal daerah pegunungan cenderung memiliki sifat agresif dan digambarkan memiliki bentuk abstrak seperti bermata satu dan *yōkai* yang tinggal di daerah perkotaan cenderung memiliki bentuk manusia.



gunakan pendekatan mise-en-scène, penelitian ini diharapkan representasi konsep karakteristik *yōkai* melalui pengaturan dan elemen visual dalam serial anime tersebut.