

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara maju baik di kawasan Asia ataupun dunia, tidak hanya dalam bidang teknologi tetapi juga kebudayaan. Kebudayaan Jepang dipengaruhi oleh ciri geografis negaranya sehingga menjadi salah satu negeri yang terkenal kaya akan keragaman budaya serta tradisi dan keyakinan.

Sebagai salah satu negara yang kaya akan keragaman budaya, Jepang juga memiliki banyak kisah-kisah mitos. Mitos merupakan suatu cerita yang memiliki kekuatan luar biasa/ supranatural dengan latar balik era dulu dan keberadaannya dianggap serta dipercayai oleh warga. Setiap negara di dunia ini pasti mempunyai mitos mengenai negaranya masing-masing. Demikian pula dengan negara sakura yang mempunyai banyak mitos tentang suatu unsur konsepsi yang berkenaan dengan kehidupan makhluk supranatural serta para dewa.

Secara khusus, kisah-kisah legenda mengenai makhluk mitologi merupakan warisan budaya suatu negara yang didalamnya mengandung banyak nilai-nilai baik pendidikan, sosial, hingga budaya. Bidang pendidikan kaitannya dengan pengetahuan dan pembelajaran nilai-nilai moral yang terdapat dalam cerita makhluk mitologi. Bidang sosial berhubungan dengan bagaimana hubungan antara makhluk mitologi dengan manusia. Bidang budaya erat kaitannya dengan kebudayaan yang terdapat dalam kisah-kisah legenda makhluk mitologi tersebut.

Jepang memiliki banyak sekali makhluk mitologi yang berwujud dewa-dewi seperti *Amaterasu* (Dewi Matahari), *Izanagi* dan *Izanami* (Dewa Shinto), *Raijin* (Dewa Petir) dan *Fujin* (Dewa Angin), *Inari* (Dewa Kemakmuran, Industri, Pertanian dan Keuangan), *Hachiman* (Dewa Perang) dan masih banyak lagi. Tidak hanya berwujud dewa-dewi, akan tetapi juga ada yang berwujud hewan seperti *Tengu* (Burung Gagak), *Kappa* (Kura-kura), *Kitsune* (Rubah) dan lain-lain.

Seiring dengan perkembangan zaman, kisah-kisah mengenai makhluk mitologi masih populer di Jepang. Hal ini terbukti dari cerita-cerita yang terdapat pada *manga* dan serial *anime* seperti *anime* terkenal *Naruto* yang didalamnya terdapat mitologi Jepang berupa makhluk supernatural Jepang (*youkai*) dengan divisualisasikan sebagai monster yang hidup di sekitar penduduk desa seperti *Kappa*, *Tanuki* dan *Kitsune* dan *anime* berjudul *Pom Poko* buatan Studio Ghibli yang karakternya dari hewan mitologi Jepang yakni *Tanuki* (Makhluk gaib berwujud rakun) serta *anime Spirited Away* yang terdapat tokoh bernama *Haku* dan pada akhir cerita ia mengingat identitas aslinya sebagai Dewa Sungai bernama asli *Nigihayaku Kohaku Nushi* dengan wujud naga putih.

Selain terdapat dalam cerita *manga* atau *anime*, sebenarnya makhluk mitologi berwujud hewan dapat ditemui di beberapa tempat peribadatan seperti kuil Shinto yang biasanya namun tidak selalu ada adalah patung *Komainu* yang dipercayai sebagai penjaga sisi-sisi pintu masuk ke kuil. Selain itu juga ada *Shachihoko*, makhluk mitologi yang dijadikan sebagai simbol dari kastil Nagoya dan terdapat pada atap rumah istiadat di Jepang.

Bahkan, dalam beberapa tahun terakhir ini banyak perusahaan *games* yang menjadikan makhluk mitologi sebagai karakter dalam *games* nya seperti *games* MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) bernama *Onmyoji Arena* yang dikembangkan oleh perusahaan *NetEase Interactive* yang karakternya berasal dari makhluk mitologi, antara lain: *Bakedanuki*, *Tamamo no Mae*, *Ootengu* dll.

Tidak hanya itu, bahkan *games Free Fire* yang tengah menarik minat para anak muda beberapa waktu terakhir ini, pada bulan Juni 2021 lalu juga mengeluarkan 4 karakter jagoan yang diberi nama *The Mythos Four* dalam mode *Rampage New Dawn*. Keempat jagoan itu terinspirasi dari 4 *shijin* atau 4 penjaga arah mata angin Jepang yaitu: Naga Biru-Hijau (*Seiryuu*), Burung Phoenix Merah (*Suzaku*), Harimau Putih (*Byakko*) dan Kura-Kura Hitam (*Genbu*).

Meskipun terdapat banyak *manga*, *anime* hingga permainan yang memuat kisah dengan bertokohkan makhluk mitologi di dalamnya. Hal tersebut tidak lantas membuat penikmatnya menyadari atau mengetahui bahwa tokoh tersebut atau kisah dalam *manga/anime* tersebut berdasarkan pada kisah-kisah legenda makhluk mitologi yang dipercayai oleh masyarakat Jepang.

Sayangnya, hingga saat ini pengetahuan akan kebudayaan tradisional Jepang belum banyak yang diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia sehingga sangat sedikit wawasan mengenai kebudayaan Jepang yang diketahui oleh orang-orang Indonesia terutamanya bagi peminat dan pembelajar budaya Jepang. Banyak dari masyarakat dan pembelajar bahasa Jepang di Indonesia yang hanya mengetahui karya sastra tradisional seperti *Kaguya Hime*, *Momotaro*, dan *Kintaro* saja.

Selain terkendala akan bahasa, pembahasan mengenai makhluk mitologi terutamanya mengenai hewan-hewan mitologi masih sangat sedikit yang diketahui dan dibahas. Sehingga hal ini dapat menyebabkan hilangnya/musnahnya suatu kebudayaan tradisional atau dalam hal ini kaitannya dengan hewan mitologi. Seharusnya kebudayaan semacam ini juga harus dilestarikan karena merupakan salah satu aset berharga dari suatu negara yang memberikan sumbangan pengetahuan kepada dunia.

Pengetahuan akan makhluk-makhluk mitologi sama pentingnya dengan pengetahuan lainnya. Pentingnya mempelajari makhluk mitologi juga dijelaskan dalam buku yang berjudul *The Power of Myth* karya Campbell yang mana di dalamnya dikatakan bahwa mempelajari mitos setidaknya memiliki empat fungsi, yaitu: 1) fungsi pedagogis, fungsi ini memberikan motivasi dan dorongan bagi manusia untuk terus menjalani kehidupannya dalam keadaan apapun. 2) fungsi sosiologis, dengan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan mitologi mampu mendukung akan pengesahan tata nilai, moral, tertib sosial tertentu di dalam masyarakat. 3) fungsi kosmologis, melalui makhluk-makhluk mitologi juga akan membantu kita untuk lebih mengetahui mengenai

bentuk alam semesta terutamanya pada zaman dahulu. 4) fungsi mistis, fungsi ini membantu menafsirkan kekaguman atas kekuatan alam semesta.

Sehingga ketersediaan buku-buku pengetahuan, penelitian-penelitian ilmiah mengenai kebudayaan tradisional khususnya tentang makhluk mitologi harus banyak dikembangkan agar kebudayaan tersebut dapat diketahui oleh lebih banyak orang yang kemudian akan memberikan dampak bagi bertambah luasnya pengetahuan mengenai makhluk-makhluk mitologi khususnya dalam mitologi Jepang.

Melalui penelitian yang berjudul *Penamaan Nama-Nama Hewan dalam Mitologi Jepang: Kajian Antropinguistik*, masyarakat Indonesia juga akan mengetahui kebudayaan Jepang berupa hewan-hewan mitologi yang dipercayai oleh masyarakat Jepang. Buku ajar maupun buku serta penelitian yang membahas tentang hewan mitologi Jepang berbahasa Indonesia juga masih jarang ditemukan, sehingga dengan penelitian ini dapat menambah daftar pustaka penelitian mengenai kesusastraan dan kebudayaan Jepang berdasarkan kajian antropinguistik. Oleh sebab itu, penulis memiliki ketertarikan yang mendalam untuk meneliti penamaan nama-nama, visualisasi dan bentuk, serta makna hewan mitologi di Jepang.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana penamaan nama-nama hewan dalam mitologi Jepang?
2. Bagaimana visualisasi dan bentuk hewan dalam mitologi Jepang?
3. Bagaimana makna hewan dalam mitologi Jepang?

#### C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk menambah perbendaharaan penelitian Sastra Jepang, utamanya dalam bidang antropinguistik. Secara khusus, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan penamaan nama-nama hewan dalam mitologi Jepang.
2. Mendeskripsikan visualisasi dan bentuk hewan dalam mitologi Jepang.
3. Mendeskripsikan makna hewan dalam mitologi Jepang.

#### D. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai kajian nama-nama hewan mitologi di Jepang ini memiliki dua manfaat yakni manfaat teoretis dan praktis, yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara teoretis, penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi kajian antropinguistik khususnya mengenai penamaan nama-nama hewan mitologi di Jepang.
2. Secara praktis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembelajar bahasa dan budaya Jepang, pendidik, peneliti saat ini, serta peneliti selanjutnya.
  - a. Bagi pembelajar bahasa dan budaya Jepang, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan untuk menambah pengetahuan dan

wawasan lebih jauh mengenai kebudayaan Jepang berupa hewan-hewan mitologi.

- b. Bagi pendidik, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar baik dalam lingkup budaya maupun ranah penelitian antropolinguistik mengenai penamaan nama-nama hewan mitologi.
- c. Bagi peneliti saat ini, luaran dari penelitian mengenai analisis Penamaan Nama-Nama Hewan dalam Mitologi Jepang: Kajian Antropolinguistik ini supaya dapat didaftarkan di jurnal Nasional maupun Internasional. Selain itu, penelitian ini juga memotivasi peneliti untuk terus mengeksplor pengetahuan mengenai bahasa dan budaya Jepang guna menambah wawasan ilmu pengetahuan dan mempersiapkan diri dalam penelitian-penelitian selanjutnya pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai studi pustaka maupun bahan referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya apabila memiliki ketertarikan yang sama untuk meneliti mengenai analisis antropolinguistik dalam topik kajian serupa.