

**“Tema: 6 (Rekayasa sosial dan pengembangan perdesaan)”**

## **PENGETAHUAN TENTANG KEPERCAYAAN RAKYAT JEPANG**

Oleh

Dera Zuliyanti, Idah Hamidah dan Muammar Kadafi  
Universitas Jenderal Soedirman  
Email: idahamidah75@yahoo.co.id

### **ABSTRAK**

Jepang merupakan salah satu negara yang kaya akan budaya yang sudah diwariskan turun temurun sejak dahulu kala hingga sekarang. Salah satu budayanya adalah kepercayaan rakyat Jepang yang masih melekat erat dalam budaya Jepang. Peneliti akan menganalisis kepercayaan rakyat Jepang melalui sebuah film anime. Penulis memilih anime Natsume Yuujinchou untuk penelitian ini karena anime ini memberikan gambaran tentang kepercayaan rakyat Jepang. Jepang melalui anime terlihat lebih hidup dan lebih menarik sehingga lebih mudah dipahami. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan kepercayaan rakyat Jepang pada anime Natsume Yuujinchou. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan tentang kepercayaan rakyat khususnya dalam kajian budaya Jepang dalam bentuk karya sastra berupa film animasi. Metode penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Data yang digunakan pada penelitian ini berupa dialog yang didukung oleh potongan adegan atau *screenshot* dalam anime Natsume Yuujinchou yang menggambarkan kepercayaan rakyat Jepang. Teknik analisis data dilakukan dengan pemaparan dalam bentuk deskriptif terhadap masing-masing data secara fungsional dan relasional. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik triangulasi data untuk validasi data. Hasil dari penelitian ini ditemukan 5 fenomena konsep kepercayaan rakyat Jepang, yaitu 1) Kepercayaan terhadap adanya keberadaan sesosok dewa; 2) Kepercayaan terhadap benda mati dan dapat hidup jika dimasuki oleh roh; 3) Kepercayaan terhadap pembalasan atau hukuman secara gaib; 4) Kepercayaan terhadap manifestasi kebaikan dan keburukan dari roh; 5) Kepercayaan terhadap jiwa (*souls*) atau roh (*spirits*) pada tanaman atau binatang. Dapat disimpulkan bahwa konsep kepercayaan rakyat Jepang yang muncul dalam anime *Natsume Yuujinchou* berupa konsep alam gaib, konsep jiwa (*souls*) dan roh (*spirits*), dan konsep pembalasan (*tatari*).

**Kata kunci:** anime, Jepang, kepercayaan rakyat, pengetahuan, natsume yuujinchou

### **ABSTRACT**

*Japan is a country that is rich in culture that has been handed down from generation to time until now. One of the cultures is the Japanese people's belief that is still closely embedded in Japanese culture. The researchers will analyze the Japanese people's belief through an anime film. The author choose the anime Natsume Yuujinchou for this research because it provides an overview of the Japanese people's belief. Japan through anime looks more alive and more attractive so that it is easier to understand. The purpose of this study was to describe the Japanese people's belief in the anime Natsume Yuujinchou. This research is also expected to be useful for subsequent studies relating to people's belief, especially in the study of Japanese culture in the form of liter, ary works such as animated films. This research method is using qualitative descriptive method. The data used in this study is a dialogue that is supported by a scene or screenshots in the anime Natsume*

*Yuujinchou* which describes the Japanese people's belief. The data analysis techniques were carried out by describing in descriptive qualitative form each data functionally and relationally. In this study the author uses triangulation techniques for data validation.

**Keywords:** anime, Japanese, people's beliefs, knowledge, natsume yuujinchou

## PENDAHULUAN

Kepercayaan menurut KBBI (2008:1053) adalah anggapan atau keyakinan bahwa sesuatu yang dipercayai itu benar atau nyata. Kepercayaan bisa berupa kepercayaan rakyat yang merupakan keyakinan yang dipercayai atau diyakini oleh rakyat. Kepercayaan rakyat merupakan bagian dari folklor seperti yang dinyatakan oleh Bruvand (dalam Danandjaja, 1997:37) folklor mempunyai beberapa bentuk, bentuk-bentuk tersebut digolongkan ke dalam tiga kelompok besar, yaitu: 1) folklor lisan (*verbal folklore*), seperti ujaran rakyat, ungkapan tradisional, teka teki tradisional, puisi rakyat, cerita prosa rakyat dan nyanyian rakyat, 2) folklor sebagian lisan (*partly verbal folklore*), seperti religi (agama dan kepercayaan rakyat), permainan rakyat, teater rakyat, tari rakyat, adat istiadat, upacara, pesta rakyat, dan lain-lain, 3) folklor bukan lisan (*non verbal folklore*), seperti arsitektur rakyat, seni kriya, pakaian atau perhiasan, makanan atau minuman, obat-obatan tradisional, gerak isyarat tradisional dan musik tradisional. Kepercayaan rakyat termasuk folklor sebagian lisan (*partly verbal folklore*).

Jepang merupakan salah satu negara yang kaya akan budaya yang sudah diwariskan turun temurun sejak dahulu kala hingga sekarang. Salah satu budayanya adalah kepercayaan rakyat Jepang yang masih melekat erat dalam budaya Jepang. Peneliti akan menganalisis kepercayaan rakyat Jepang melalui sebuah film anime. Penulis memilih *anime Natsume Yuujinchou* untuk penelitian ini karena *anime* ini memberikan gambaran tentang kepercayaan rakyat Jepang. Jepang melalui *anime* terlihat lebih hidup dan lebih menarik sehingga lebih mudah dipahami. Tujuan penelitian adalah Mendeskripsikan kepercayaan rakyat Jepang pada *anime Natsume Yuujinchou*. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan tentang kepercayaan rakyat khususnya dalam kajian budaya Jepang dalam bentuk karya sastra berupa film animasi. Metode penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif kualitatif. Data yang digunakan pada penelitian ini berupa dialog yang didukung oleh potongan adegan atau *screenshoot* dalam *anime Natsume Yuujinchou* yang menggambarkan kepercayaan rakyat Jepang. Teknik analisis data dilakukan dengan pemaparan dalam bentuk deskriptif terhadap

masing-masing data secara fungsional dan relasional. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik triangulasi data.

Salah satu *anime* yang mengangkat tema tentang kepercayaan rakyat Jepang adalah *Natsume Yuuujinchou*. *Anime* ini hingga kini memiliki lima *season*, *season* pertama berjumlah 13 episode pada tahun 2008, *season* kedua berjumlah 13 episode pada tahun 2009, *season* ketiga berjumlah 13 episode pada tahun 2011, *season* keempat berjumlah 13 episode pada tahun 2012 dan *season* kelima pada tahun 2016. Kelima *season* tersebut disutradarai oleh Takahiro Omori.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Metode penelitian ini adalah menggunakan metode deskriptif kualitatif. Sarwono (2006:8) mengatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang datanya berupa gejala, kejadian, peristiwa dan bukan berupa angka. Disebut metode kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif.

Dalam melaksanakan penelitian deskriptif menurut Nazir (2003:58) langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Rumuskan tujuan penelitian.
- b. Tentukan unit-unit studi, sifat-sifat mana yang akan diteliti dan hubungkan apa yang akan dikaji serta proses-proses yang akan menuntun penelitian.
- c. Tentukan rancangan serta pendekatan dalam memilih unit-unit dan teknik pengumpulan data mana yang digunakan. Sumber-sumber data apa yang tersedia.
- d. Kumpulkan data.
- e. Organisasikan informasi serta data yang terkumpul dan analisis untuk membuat interpretasi serta generalisasi.
- f. Susun laporan dengan memberikan kesimpulan serta implikasi dari hasil penelitian.

Tujuan dari metode deskriptif menurut Nazir (2003:54) adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

## **B. Data dan Sumber Data**

### **1. Data**

Data yang digunakan pada penelitian ini berupa dialog yang didukung oleh potongan adegan atau *screenshot* dalam *anime Natsume Yuujinchou* yang menggambarkan kepercayaan rakyat Jepang.

### **2. Sumber Data**

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *anime Natsume Yuujinchou season* pertama (2008) 13 episode, *season* kedua (2009) 13 episode, *season* ketiga (2011) 13 episode, dan *season* keempat (2012) 13 episode.

## **C. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik simak dan catat. Teknik simak dan catat menurut Kesuma (2007:44) adalah teknik menjaring data dengan mencatat hasil penyimakkan data pada kartu data. Data yang dijaring dari sumber tertulis, misalnya, dapat langsung dicatat dalam kartu data. Kartu data yang digunakan untuk mencatat data dapat berupa kertas HVS, manila, bufalo, atau yang lain dengan ukuran yang sesuai dengan satuan keabahaasaan yang akan dicatat pada kartu data. Adapun langkah-langkah pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menonton dengan menyimak keseluruhan *anime Natsume Yuujinchou* dari *season* pertama sampai *season* keempat dengan teliti dan cermat hingga masing-masing *season* lima kali menonton agar dapat memahami jalan cerita dengan baik sebagai data utama penelitian.
- b. Mencatat bagian-bagian yang penting berupa dialog-dialog yang menyinggung mengenai kepercayaan rakyat Jepang pada *anime Natsume Yuujinchou* dari *season* pertama sampai *season* keempat beserta unsur intrinsik yang menyertainya seperti tema, tokoh, alur, dan latar. Lalu disertai potongan adegan (*screenshot*) untuk data pendukung.
- c. Mengklasifikasikan data-data yang telah didapatkan dengan rumusan masalah.

## **D. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Siswantoro (2014:81) yang mengatakan analisis data dilakukan dengan pemaparan dalam bentuk deskriptif terhadap masing-masing data secara fungsional dan relasional. Berikut langkah-langkah untuk menganalisis data sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan data yang telah diperoleh dari sumber data yaitu berupa dialog dan potongan adegan (*screenshoot*) yang menggambarkan tentang kepercayaan rakyat Jepang pada *anime Natsume Yuujinchou* dari *season* pertama hingga *season* keempat beserta unsur intrinsik yang menyertainya seperti tema, tokoh, alur, dan latar.
- b. Menganalisis data yang telah diperoleh dari sumber data sesuai dengan kajian teori dan data-data tentang kepercayaan rakyat Jepang.
- c. Menarik kesimpulan dari data yang sudah diperoleh dengan fokus penelitian.

#### **E. Teknik Validasi Data**

Validasi menurut Sugiyono (2009:267) merupakan ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Pada penelitian ini penulis menggunakan teknik triangulasi data.

Teknik triangulasi data menurut Moleong (2010:330) teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau perbandingan terhadap data itu.

Pada penelitian ini penulis mengklarifikasi data selain dengan menonton anime tersebut berulang-ulang penulis juga mencatat data hasil dari mendengarkan (*choukai*) secara seksama dan untuk mengklarifikasi kebenaran data yang berupa dialog-dialog pada *anime* tersebut penulis mencari transkrip bahasa Jepang pada *anime* tersebut dari sumber-sumber yang terpercaya.

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kepercayaan Masyarakat Jepang, meliputi:

- 1) Kepercayaan terhadap adanya keberadaan sesosok dewa

Contoh : terdapat pada dialog 14 dan 15

Pada dialog 14 Natsume Takashi dan Nyanko Sensei mengunjungi kuil tempat bersemayam Tsuyu Kami (Dewa Embun) karena Dewa Embun meminta Natsume untuk mengunjungi kuilnya. Natsume yang awalnya meragukan sosok Dewa Embun karena namanya yang tidak terlalu dikenal seperti Dewa Matahari atau Dewa Petir yang merupakan deretan dewa tertinggi karena Dewa Embun termasuk dewa minor setelah melihat kuil Dewa Embun, Natsume pun menjadi percaya dan tak menyangka sosok dewa tersebut benar-benar nyata. Walaupun Dewa Embun sendiri mengaku dulunya bukan sesosok dewa namun karena ada

manusia yang berdoa kepadanya sehingga ia memiliki kekuatan sebagai sesosok dewa.

Pada dialog 15 Natori Suuichi sebagai seorang pembasmi *youkai* dimintai tolong oleh paman kenalan Natori yang tiba-tiba menghubunginya. Di suatu daerah ada perayaan festival panen yang diadakan setiap 10 tahun sekali. Festival tersebut dipercayai oleh penduduk di daerah tersebut mempertemukan dua dewa panen, dewa pemberi panen melimpah (Houdzukugami) dan dewa pemberi gagal panen (Fudzukigami). Penduduk di daerah tersebut percaya panen mereka ditentukan oleh pertemuan dua dewa tersebut mulai menghilang keberadaannya. Walaupun penduduk sudah mulai melupakan tradisi festival panen tersebut namun para *youkai* masih menantikan festival panen tersebut dan tetap menyelenggarakan festival tersebut. Sayangnya, Houdzukigami dikabarkan menghilang keberadannya diduga tidak sengaja disegel oleh seorang pembasmi *youkai*. Sehingga Natori Shuuchi ditugaskan untuk mencari dewa tersebut agar festival penentu hasil panen tidak dimenangkan oleh Fudzukigami sehingga panen yang jatuh pada tahun ini tidak gagal panen karena tidak hadirnya Houdzukugami

- 2) Kepercayaan terhadap benda yang tidak hidup menjadi hidup apabila dimasuki oleh roh (*spirits*)

Contoh: terdapat pada dialog 16

Pada dialog 16 saat Natsume Takashi dan Nyanko Sensei dalam perjalanan pulang dan singgah sebentar di sebuah taman lalu bermain salju tiba-tiba saja ada *youkai* dari patung menampakan diri. *Youkai* tersebut bernama Gen dan Gen langsung menyerang Natsume untuk merasukinya. Namun, Natsume menghindar sehingga Gen secara tak disengaja memasuki boneka salju kelinci yang dibuat oleh Natsume. boneka salju kelinci yang sudah dirasuki oleh Gen pun kini menjadi hidup.

Dalam dialog enam belas merupakan salah satu cerminan kepercayaan rakyat Jepang mengenai konsep alam gaib yaitu fenomena alam yang hidup (*animate*) maupun yang tidak hidup (*inimate*) bahkan benda buatan manusia sekalipun mempunyai potensi menjadi hidup jika dimasuki roh (*spirits*), terlihat pada kalimat 'bisa membuat salju yang dapat kurasuki hebat juga kau manusia' yang menunjukkan tokoh Gen yang merupakan sesosok roh (*spirit*) yang merasuki

benda mati yaitu boneka kelinci salju. boneka kelinci salju yang merupakan benda buatan-buatan manusia menjadi hidup setelah dimasuki sesosok roh (*spirit*)

3) Kepercayaan terhadap pembalasan atau hukuman secara gaib

Contoh: pada dialog 17

Pada dialog 17 Gen menceritakan tentang kisah hidupnya dulu bersama dengan Sui yang merupakan pasangan Gen kepada Natsume Takashi dan Nyanko Sensei. Gen dan Sui merupakan roh penjaga pada suatu daerah tertentu atau bisa juga disebut sebagai dewa pemurnian. Mereka berdua mendiami patung Shiba no Hara dan patung tersebut disembah oleh para penduduk sekitar sebagai roh penjaga mereka. Para penduduk seringkali setiap berhasil panen memberi mereka persembahan sesajian berupa hasil panen sebagai bentuk rasa syukur. Namun, suatu hari panen gagal dan para penduduk mengeluh pada mereka berdua dan menyalahkan kegagalan panen karena mereka berdua. Penduduk pun menghancurkan kedua patung tersebut. Lalu salah satu patung yang didiami oleh Sui dihancurkan dan dibuang ke jurang hingga tak berbentuk sebuah patung lagi Sui pun muka lalu melakukan pembalasan dendam ke penduduk desa dengan menyerang mereka.

4) Kepercayaan terhadap manifestasi kebaikan dan keburukan dari roh (*spirits*)

Pada dialog 18 Natsume Takashi tidak sengaja menemukan cawan atau cangkir teh yang ternyata sesosok *youkai* yang disebut kagechawan. Natsume pun bertanya kepada Nyanko Sensei mengenai tentang cawan tersebut. Nyanko Sensei pun menjelaskan bahwa cawan tersebut dulunya cawan biasa yang telah rusak atau dibuang oleh pemiliknya setelah sekian lama akhirnya cawan tersebut dimasuki oleh roh dan menjadi *youkai*. Namun cawan *youkai* tersebut tidak berbahaya atau mengganggu manusia. bahkan cawan tersebut bila ada musibah yang akan datang pada rumah yang menjadi tempat ia tinggal, ia akan berlari-lari mengitari rumah untuk memperingati orang-orang yang tinggal di rumah tersebut. Cawan tersebut lalu akan mengorbankan nyawanya sendiri untuk mencegah bencana yang akan datang ke rumah tersebut.

Pada dialog 19 Natori Suuichi menceritakan kepada Natsume Takashi tentang tugas yang sedang diembannya untuk membasmi *youkai* di gudang tua. *Youkai* tersebut telah mengganggu manusia sehingga Natori Suuichi ditugaskan untuk membasminya. Bila ada seseorang yang masuk ke gudang tua seperti

penggadai tersebut tiba-tiba saja ia akan menerima nasib buruk seperti sakit atau musibah lainnya.

Dalam dialog 18 dan 19 merupakan salah satu cerminan kepercayaan rakyat Jepang mengenai konsep jiwa (*souls*) dan roh (*spirits*) yaitu tentang kekuatan roh (*spirits*) yang memiliki manifestasi kejahatan dan manifestasi kebaikan dari roh (*spirits*) tersebut. Pada dialog 18 cawan yang sudah berubah menjadi roh (*spirits*) ini lalu memiliki kekuatan roh (*spirits*). Cawan tersebut merupakan salah satu contoh cerminan dari manifestasi kebaikan dari roh karena cenderung tidak mengganggu manusia dan tidak berbahaya sehingga dianggap baik.

5) Kepercayaan terhadap jiwa (*souls*) atau roh (*spirits*) pada tanaman atau binatang

Pada dialog 20 Natsume Takashi didatangi oleh *youkai* wanita yang meminta pertolongan Natsume untuk membantu dia mencari seorang manusia yang dulu pernah menolongnya saat ia masih seekor burung kecil. *Youkai* ingin bertemu dengan manusia yang dulu pernah menolongnya dan berinteraksi dengan manusia tersebut.

Pada diaog 21 Natsume Takashi dan Nyanko Sensei tiba-tiba didatangi oleh Hotaru, *youkai* yang sejatinya dia seekor kunang-kunang. Namun, Hotaru sering memakai wujud seorang wanita. Dahulu Hotaru berteman dengan seorang manusia yang sering mengunjungi danau tempat Hotaru tinggal. Manusia tersebut bisa melihat *youkai* seperti Natsume. Namun, manusia tersebut kini sudah tidak bisa melihat lagi sehingga sudah tidak pernah mengunjungi danau tersebut. Hotaru pun meminta natsume untuk menemukan manusia itu dan sebagai perantara antara hotaru dengan manusia tersebut.

Dalam dialog 20 dan 21 merupakan cerminan dalam kepercayaan rakyat Jepang mengenai konsep alam gaib yaitu tentang tanaman atau binatang dianggap memiliki jiwa (*souls*) dan roh (*spirits*)

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa:

Fenomena konsep kepercayaan rakyat Jepang meliputi:

- a. Kepercayaan terhadap adanya keberadaan sesosok dewa;
- b. Kepercayaan terhadap benda mati dan dapat hidup jika dimasuki oleh roh
- c. Kepercayaan terhadap pembalasan atau hukuman secara gaib



- d. Kepercayaan terhadap manifestasi kebaikan dan keburukan dari roh
- e. Kepercayaan terhadap jiwa (souls) atau roh (spirits) pada tanaman atau binatang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Addis, Stephen. 1985. *Japanese Ghost and Demon*. New York: George Braziler Inc.
- Catrien, Ross. 2007. *Mistik Jepang: Supranatural and Mysterious Japan*. Yogyakarta: Pinus Book.
- Danandjaja, James. 1997. *Folklor Jepang: Dilihat dari Kacamata Indonesia*. Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti.
- Depiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Fathoni, Abdurrahmat. 2006. *Antropologi Sosial Budaya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Kesuma, Tri Mastoyo Jati. 2007. *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Caravastibooks.
- Koentjaraningrat. 1987. *Sejarah Teori Antropologi*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press).
- \_\_\_\_\_. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 1998. *Pengantar Antropologi II*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Lowie, Robert H. 1937. *The History Of Ethnological Theory*. New York: Rinehart and Company.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Nazir, Moh. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Sastra Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Ratna, Nyoman K. 2011. *Antropologi Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sarwono, Jonathan. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Seksi Jepang. 1976. *Pranata dan Kebudayaan Jepang*. Jakarta: Universitas Indonesia (UI-Press)
- Shindo, Yusuke. 2015. *Mengenal Jepang*. Jakarta: Kompas.
- Siswantoro. 2013. *Metode Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta

Warsito. 2012. *Antropologi Budaya*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

#### **PUSTAKA LAMAN**

e-lib.unud.ac.id. *Kami dan Youkai dalam Komik Kamisama Hajimemashita Karya Julietta Suzuki*. Diakses pada 25 Oktober 2016. Pukul 15.09 WIB.

lib.ugm.ac.id. *Analisis Folklor Jepang dalam Anime Gegege No Kitarou, Inuyasha, dan Natsume Yuujinchou*. Diakses pada 25 Oktober 2016. Pukul 16.00 WIB.

library.usu.ac.id. *Kepercayaan Rakyat Jepang dalam Drama Noh Hagoromo*. Diakses pada 25 Oktober 2016. Pukul 16.45 WIB.

#### **DAFTAR FILM**

Omori, Takahiro. 2008. *Natsume Yuujinchou Season 1*.

Omori, Takahiro. 2009. *Natsume Yuujinchou Season 2*.

Omori, Takahiro. 2011. *Natsume Yuujinchou Season 3*.

Omori, Takahiro. 2012. *Natsume Yuujinchou Season 4*.