

**REPRESENTASI TANUKI DALAM LEGENDA BUNBUKU
CHAGAMA DAN GAME GENSIN IMPACT**



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

Salsabila Nur Azizah Pasha

1211617022

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

PROGRAM PENDIDIKAN BAHASA JEPANG

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Salsabila Nur Azizah Pasha
No. Reg : 1211617022
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang
Fakultas : Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Representasi *Tanuki* dalam Legenda Bunbuku Chagama dan Game Genshin Impact

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji, dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



Dra. Yuniarsih M.Hum., M.Ed.

NIP. 196606042006042001

Pembimbing II



Dr. Cut Erra Rismorlita, M.Si.

NIP. 197612282008122001

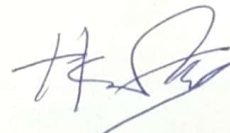
Penguji I



Tia Ristiawati, M.Hum.

NIP. 197611132008012006

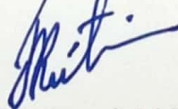
Penguji II



Eva Jeniar Noverisa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199001122019032011

Ketua Penguji



Tia Ristiawati, M.Hum.

NIP. 197611132008012006

Jakarta, 23 Januari 2024

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Liliana Muliastuti, M. Pd.

NIP. 196805291992032001

LEMBAR PERNYATAAN

Penelitian ini ditunjukkan oleh

Nama : Salsabila Nur Azizah Pasha

No. Reg : 1211617022

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jepang

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Penelitian : Representasi *Tanuki* dalam Legenda *Bunbuku Chagama*
dan *Game Genshin Impact*

Menyatakan bahwa benar penelitian ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya menyantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenar-benarnya.

Jakarta 22 Januari 2024



Salsabila Nur Azizah Pasha
1211617022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Salsabila Nur Azizah Pasha
NIM : 1211617022
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni/Pendidikan Bahasa Jepang
Alamat email : salsapasha75@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (Skripsi)

yang berjudul :

Representasi *Tanuki* dalam Legenda *Bunbuku Chagama* dan *Game Genshin Impact*

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 7 Februari 2024

(Salsabila Nur Azizah Pasha)

ABSTRAK

Salsabila Nur Azizah Pasha 2024, Representasi Tanuki dalam Legenda Bunbuku Chagama dan Game Genshin Impact. Skripsi. Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi *tanuki* dalam Legenda *Bunbuku Chagama*, representasi *tanuki* dalam *game* Genshin Impact, dan perbandingan representasi *tanuki* dalam legenda *Bunbuku Chagama* dan *game* Genshin Impact. Jepang sebagai negara yang kaya akan warisan budaya dan tradisi, memiliki sejumlah makhluk mitologis yang menjadi bagian integral dari narasi-narasi lokal. Salah satu makhluk dalam mitologi Jepang yang menarik perhatian penulis adalah *tanuki*. Penelitian ini akan dianalisis dengan menggunakan teori pelukisan tokoh oleh Nurgiyantoro, teori representasi oleh Hall, dan teori legenda oleh Brunvard. Metode penelitian dalam makalah ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data studi pustaka dan simak-catat. Pada penelitian ini telah ditemukan representasi karakter *tanuki* dalam legenda *Bunbuku Chagama* dan dalam misi cerita “Rumah di Atas Laut” *game* Genshin Impact. Representasi karakter *tanuki* mencakup penampilan, watak, kemampuan, simbol serta perbandingan representasi *tanuki* dalam legenda *Bunbuku Chagama* dan dalam misi cerita “Rumah di Atas Laut” *game* Genshin Impact.

Kata Kunci: Masyarakat Jepang, Legenda, Representasi, Tanuki



ABSTRACT

Salsabila Nur Azizah Pasha 2024, *Representation of Tanuki in Bunbuku Chagama Legend and Genshin Impact Game*. Thesis. Japanese Language Education Study Program. Faculty of Language and Arts. State University of Jakarta.

This paper aims to find out the representation of *tanuki* in Bunbuku Chagama Legend, the representation of *tanuki* in Genshin Impact game, and the comparison of *tanuki* representation in Bunbuku Chagama legend and Genshin Impact game. Japan, as a country rich in cultural heritage and tradition, has a number of mythological creatures that are an integral part of local narratives. This paper will be analyzed using Nurgiyantoro's theory of character portrayal, Hall's theory of representation, and Brunvard's theory of legends. The research method in this paper uses descriptive qualitative method with data collection techniques of literature study and simak-note. In this paper, we have found the representation of *tanuki* characters in the Bunbuku Chagama legend and in the mission story "House on the Sea" of the Genshin Impact game. The representation of *tanuki* characters includes appearance, character, abilities, symbols and a comparison of *tanuki* representation in the Bunbuku Chagama legend and in the story mission "House Above the Sea" of the Genshin Impact game.

Keywords: Japanese Society, Legend, Representation, *Tanuki*



概要

日本社会におけるたぬきの表象

ジャカルタ国立大学

言語技術学部

日本語教育学科

サルサピラ・ヌル・アジガー・パシヤ

Salsapasha75@gmail.com

A. 背景

文化遺産と伝統に恵まれた日本には、地域の物語に欠かせない神話上の生き物が数多く存在する。日本神話で注目される生き物のひとつがたぬきである。講談社（1997： 118）によれば、たぬきは英語ではラクーン・ドッグ（*Nyctereutes procyonoides*）と呼ばれ、しばしばアナグマと誤って呼ばれる。講談社（Danandjaja, 1997： 177）によれば、たぬきは日本では古くから、賢く狡猾で不思議な能力を持つ動物として、狸と比較されてきた。たぬきはしばしば民話や芸術、さらには現代メディアの題材にもなっている。

Danandjaja（1991:2）によれば、フォークロアとは、ある集団の文化の一部であり、あらゆる種類の集団のあいだで世代から世代へと広がり、受け継がれていくものである。フォークロアは、現代のメディア、特にビデオゲームによって翻案されてきた。ゲームのストーリーにも多くの民俗学が盛り込まれている。幻神インパクトのストーリーミッショ

ン「海の上の家」では、たぬきのキャラクターが敦子の両親に助けられた後の様子を語る興味深い表現がある。両親はたぬきが姿を消したと思っていたが、実はたぬきは敦子に変装し、巧みに娘として暮らし始めていた。たぬきは、自分を助けてくれた両親に感謝の気持ちを込めて、誠心誠意返事をしようとする。この物語の使命は、日本の分福茶釜伝説に似ている。

文袋茶釜の伝説では、狸は死んだ物体である茶釜に変身します。Morinji 寺の僧侶は、古い店で文袋茶釜を購入しました。茶釜で水を温めている最中、狸は炉から飛び降り、文袋茶釜から尾を出しました。怖くなった僧侶は、くず屋に茶釜を渡すことを決意しました。くず屋に救われたと感じた狸は、歩いてお金を得る文袋茶釜に変身しました。くず屋は裕福になりました。

「文福茶釜」の伝説におけるたぬきの表現と「海の上の家」の物語の使命から、この研究が、時代とともに変化するたぬきの認識についての洞察を提供することが期待される。「文福茶釜」の伝説を分析することで、たぬきが古典的な日本の民間伝承の中でどのように解釈されているかについての深い理解が得られる。そして、ゲーム **Genshin Impact** におけるたぬきの表現によって、この神話上の生き物がデジタル・エンターテインメントの現代世界でどのように再解釈されているかを理解することができる。

B. 問題提供

本研究では文福茶釜伝説におけるたぬきの表現、Genshin Impact ゲームにおけるたぬきの表現、そして文福茶釜伝説と Genshin Impact ゲームにおけるたぬきの表現の比較。

C. 解決

1. 研究方法

本研究で用いたデータ収集方法は、文献調査法とシマク・カタットである。シマク・カタット法とは、聞き取り調査を行い、その中で重要なこと、必要なことを記録する方法である。文福茶釜伝説に登場するたぬきや、ゲーム GenshinImpact を何度も読み返し、研究で使用する台詞を引用していく方法である。

2. 究結果と分析

a. 文福茶釜伝説におけるたぬきの表現

茶釜伝説では、たぬきのキャラクターは、茶釜の形をした本体と、茶釜の漏斗から突き出た頭部を持つユニークな生き物として描かれている。急須の底には4本のたぬきの足があり、頭の反対側には尻尾がある。たぬきは怒りっぽく、好意を返す性質がある。たぬきの特技は急須に姿を変えることで、その不思議な力を示している。ぶんぶく茶釜伝説の文脈では、たぬきは繁栄と幸運のシンボルとしての役割も果たし、お金を稼ぎ、元々はガラクタ集めに過ぎなかった助っ人に富を与える。

b. ゲーム **Genshin Impact** におけるたぬきの表現

ゲーム **Genshin Impact** のミッションストーリー「海の上の家」では、曜とみちるの娘・敦子の姿をしたたぬきのキャラクターが、肩まで伸びた黒髪、白い肌、和服などのディテールで描かれている。ミッション中に登場するたぬきのキャラクターは4人で、緊張、パニック、怒り、そして恩を仇で返す性格のキャラクターが描かれている。たぬきのユニークさは、本物のあすこのように声を変えるなど、人間の姿に変身する能力にある。物語の中では、たぬきは繁栄と幸運のシンボルとしての役割も果たしている。たぬきが、自分を助けてくれたあすこの両親への恩返しとして、普通ではありえないが貴重な代償を与える場面はそのことを示している。

c. 文福茶釜伝説と **Genshin Impact** ゲームにおけるたぬき表現の比較

文福茶釜伝説のたぬきと、**Genshin Impact** の「海の上の家」のたぬきの共通点は、どちらも元の姿は見せないが、変身するとその姿を見せることである。たぬきは怒りっぽい性格で、人に助けられると恩を仇で返す。両作品とも、たぬきは姿を変えられるという不思議な力を持っている。文福茶釜伝説ではたぬきは助けた人を金持ちにし、伝道物語「海の上の家」ではたぬきは販売価値のある品物を与える。

では、文福茶釜伝説のたぬきと **Genshin Impact** の「海の上の家」ミッションのたぬきの違いは何かというと、文福茶釜伝説のたぬきは

変身すると茶釜のような姿になるのに対し、「海の上の家」ミッションのたぬきは変身すると人間のよう姿になる。また、文福茶釜伝説のたぬきはあまり個性を示さないが、「海の上の家」の使命譚のたぬきは神経質でパニックになっている。

D. 結論

文福茶釜伝説におけるたぬきの表現は、茶釜の本体、漏斗から突き出た頭、4本の足、尾を持つユニークな生き物を描いている。たぬきの怒りっぽい性格と恩を仇で返す能力が強調され、茶壺に姿を変える特権とともに、その不思議な力が示されている。伝説の文脈では、たぬきは繁栄と幸運のシンボルでもあり、もともとはガラクタ集めに過ぎなかった助っ人に富をもたらす。

ゲーム **Genshin Impact** のストーリー・ミッション「海の上の家」でも、たぬきの表現に同様の特徴が反映されている。たぬきのキャラクター「あつこ」は、黒髪、白い肌、和服といったディテールで登場する。このミッションに登場する4人のたぬきのキャラクターは、神経質、パニック、好意を返す能力など、さまざまな態度を示す。たぬきのユニークさは、人間の姿に変身し、声を変えることができる点にある。この物語の文脈では、たぬきは繁栄と幸運のシンボルとしての役割も果たしており、助けてくれた人にユニークなお返しをする。

ぶんぶく茶釜伝説と「海の上の家」ストーリーミッションを比較すると、たぬきの恩返しの性質、変身能力、繁栄の象徴としての役割など、いくつかの共通点が見られる。しかし、たぬきが姿を変えるときの姿には違いがあり、伝説では茶壺の姿をしているのに対し、ゲームでは人間の姿をしている。また、物語のミッションにおけるたぬきの性格もより細かく、神経質でパニックになっていることがわかる。考察を通して、テクノロジーの発達が、Genshin Impact のようなビデオゲームという形で、様々な伝承を伝えることに影響を与えており、プレイヤーは日本文化の文脈の中で、過去から現在に至るたぬきの表現を探求し、理解することができるということがわかる。

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan sarjana Program Pendidikan Bahasa Jepang. Penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan:

1. Bapak Prof. Dr. Komarudin, M.Si. selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di kampus ini.
2. Ibu Dr. Liliana Muliastuti, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dr. Nia Setiawati, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang yang telah memberikan bantuannya untuk kelancaran penyelesaian skripsi.
4. Ibu Dra. Yuniarsih, M.Hum., M.Ed. selaku Dosen Pembimbing sekaligus Dosen Penasehat Akademik yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, pengarahan kepada penulis baik saat pagi, siang, ataupun malam.
5. Dr. Cut Erra Rismorlita, M.Si. selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar dan tulus memberikan bimbingan, masukan, pengarahan kepada penulis dalam pembuatan skripsi.
6. Keluarga yang mendukung dan mendorong penulis agar dapat fokus mengerjakan skripsi hingga selesai.
7. Teman-teman seperjuangan AKAZORA 2017 khususnya Cika, Puti, Nurul, Trias, Ayu, Inez, Vick, Vaniya, dan Acis Senpai yang telah memberikan dukungan secara emosional, membantu peneliti dan memotivasi hingga skripsi ini selesai.
8. HoYoverse yang telah membuat *game* Genshin Impact sehingga penulis mendapatkan inspirasi untuk membuat makalah serta sebagai sarana hiburan penulis saat suntuk.

Jakarta, 10 Desember 2023

Salsabila Nur Azizah Pasha

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
概要	vi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus dan Subfokus Penelitian	5
1. Fokus Penelitian	5
2. Sub Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Manfaat Penulisan	5
BAB II KERANGKA TEORI	7
A. Deskripsi Teoritis	7
1. Definisi Representasi	7
2. Pelukisan Tokoh	8
3. Folklor	10
4. Folklor Lisan	11
5. Legenda	12
6. Mitos	15
7. Genshin Impact	16
8. <i>Tanuki</i> dalam Kepercayaan Masyarakat Jepang	17
B. Penelitian Relevan	20
C. Kerangka Berpikir	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
A. Tujuan Penelitian	24

B. Lingkup Penelitian	24
C. Waktu dan Tempat	24
D. Prosedur Penelitian	25
E. Teknik Pengumpulan Data.....	26
F. Teknik Analisis Data.....	26
G. Kriteria Analisis	27
BAB IV HASIL PENELITIAN	28
A. Ringkasan Cerita	28
1. Legenda <i>Bunbuku Chagama</i>	28
2. Cerita Misi “Rumah di Atas Laut”	31
B. Deskripsi Data.....	33
C. Interpretasi Data	35
1. Representasi <i>Tanuki</i> dalam Legenda <i>Bunbuku Chagama</i>	36
2. Representasi <i>Tanuki</i> dalam misi cerita “Rumah di Atas Laut” di Genshin Impact	42
3. Perbandingan tokoh <i>Tanuki</i>	48
BAB V PENUTUP.....	52
A. Kesimpulan	52
B. Implikasi.....	53
C. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Representasi Tanuki dalam Legenda Bunbuku Chagama.....	29
Gambar 4. 2 Representasi Tanuki dalam Misi Cerita “Rumah di Atas Laut”	31
Gambar 4. 3 Representasi Tanuki dalam Misi Cerita “Rumah di Atas Laut”	31
Gambar 4. 4 Penampilan tanuki	42
Gambar 4. 5 Tanuki balas budi	43
Gambar 4. 6 <i>Tanuki</i> balas budi	44
Gambar 4. 7 Tanuki balas budi	45
Gambar 4. 8 Simbol Tanuki	46
Gambar 4. 9 Simbol Tanuki	47



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Data kutipan legenda Bunbuku Chagama.....	33
Tabel 4. 2 Data kutipan misi cerita “Rumah di Atas Laut”	35
Tabel 4. 3 Perbandingan tokoh Tanuki dalam legenda Bunbuku Chagama dan misi cerita “Rumah di Atas Laut”	48

