

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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*. Menurut Kodansha (dalam Danandjaja, 1997: 118) *tanuki* dalam bahasa Inggris disebut *raccoon dog* (*Nyctereutes procyonoides*), dan sering kali juga dalam bahasa Inggris salah disebut dengan istilah *badger*. Menurut Kodansha (dalam Danandjaja, 1997: 177) *tanuki* sudah lama dibandingkan dengan musang rase di Jepang sebagai hewan yang cerdas maupun licik dan mempunyai kemampuan gaib. *Tanuki* sering kali menjadi subjek dalam berbagai cerita rakyat, seni, dan bahkan media modern.

Cerita rakyat adalah cerita-cerita tentang masa lampau. Menurut Danandjaja (1991:2) cerita rakyat atau folklor adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun, diantara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*). Cerita rakyat berupa legenda, mitos, dongeng, atau kisah-kisah klasik,

disampaikan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui ucapan dan pendengaran. Cerita rakyat banyak diadaptasi oleh media modern khususnya *video game*.

Media modern khususnya *video game* mengambil cerita rakyat seperti mite, dongeng dan legenda untuk menjadi inspirasi dalam industri *game*. Sebagian besar cerita rakyat menghadirkan dunia fantasi, karakter-karakter menarik, dan konflik dramatis, yang merupakan elemen kunci dalam permainan video. Banyak *game* terkenal seperti "*Video Game Pamali: The Hungry Witch*" telah mengambil cerita-cerita rakyat untuk membangun alur cerita dan dunia dalam permainan mereka. Menurut Thabathaba' et al (2021:134) dalam *game Pamali: The Hungry Witch* ini dihadirkan bentuk narasi dan representasi visual folklor Indonesia, khususnya dari daerah Bali tentang sosok Leak.

Penelitian Putri (2023:90) menunjukkan bahwa dalam *game Genshin Impact*, negara *Inazuma* secara komprehensif menggambarkan budaya dan sejarah Jepang dengan representasi yang mencakup desain visual, sistem pemerintahan, militer, kepercayaan, cerita rakyat (*youkai*), dan unsur budaya, meskipun *game* ini berlatar cerita fantasi dan dilakukan penyesuaian terhadap elemen-elemen yang terkait dengan dunia nyata oleh perusahaan *game*. Dengan mengadaptasi cerita rakyat, pengembang *game* dapat memberikan pengalaman yang mendalam dan kaya bagi pemain, sambil menghormati dan melestarikan warisan budaya yang berharga. Selain itu, cerita rakyat juga membuka pintu untuk pemain yang ingin memahami lebih dalam budaya dan sejarah suatu daerah sambil menikmati hiburan interaktif yang mendebarkan. Dengan begitu, cerita rakyat dan industri *game* saling

melengkapi, menciptakan pengalaman yang mendalam dan mendunia bagi para pemain. Salah satu *game* yang juga banyak memasukkan cerita rakyat dalam alur ceritanya adalah Genshin Impact.

Menurut HoYoverse (2020) Genshin Impact merupakan permainan aksi RPG (*Role-Playing Game*) dunia terbuka yang menggabungkan petualangan yang mendalam dengan elemen permainan berperan. Dikembangkan oleh miHoYo (perusahaan studio animasi dan pengembang permainan video yang berbasis di Shanghai, Tiongkok), *game* ini dirilis pada tahun 2020 dan telah memikat pemain di seluruh dunia. Dalam *game* Genshin Impact terdapat 7 negara yang berada di dunia Teyvat yaitu Mondstadt (*anemo*), Liyue (*geo*), Inazuma (*electro*), Sumeru (*dendro*), Fontaine (*hydro*), Snezhnaya (*cryo*), dan Natlan (*pyro*). Dari ketujuh negara tersebut negara Inazuma yang dipimpin oleh archon (dewa) Raiden Shogun memiliki tema negara yang terinspirasi dari negara Jepang. Selain menggunakan tema Jepang sebagai referensi, dekorasi, karakter, kepercayaan maupun misi cerita, *Inazuma* juga diceritakan memiliki unsur kebudayaan negara tersebut. Salah satu jalan cerita yang menarik adalah misi yang berjudul "Rumah di Atas Laut" yang menghadirkan tokoh *tanuki*.

Dalam misi cerita "Rumah di atas laut," terdapat representasi tokoh *tanuki* yang menarik yang menceritakan bagaimana karakter *tanuki* setelah diselamatkan oleh orang tua Atsuko. Meski mereka berpikir *tanuki* tersebut telah menghilang, namun *tanuki* itu sebenarnya telah menyamar sebagai Atsuko dan dengan cerdas mulai hidup sebagai putri mereka. *Tanuki* yang berubah menjadi Atsuko ini memulai perjalanannya dalam menjalani peran putri dan secara perlahan

mengumpulkan kekayaan untuk keluarga Atsuko. Dengan hati penuh terima kasih, *tanuki* berusaha memberikan balasan yang tulus kepada orang tua yang telah menyelamatkannya. Misi cerita ini memiliki kesamaan dengan legenda *Bunbuku Chagama* di Jepang.

Dalam legenda *Bunbuku Chagama*, *tanuki* berubah wujud menjadi benda mati, yaitu teko teh. Pendeta kuil Morinji membeli teko teh di toko bekas. Saat memanaskan air teko di perapian, *tanuki* melompat dari perapian dan mengeluarkan buntut dari teko teh. Pendeta yang merasa takut memberikan teko teh kepada pengumpul rongsokan. Merasa telah diselamatkan oleh pengumpul rongsokan, *tanuki* berubah menjadi teko teh yang berjalan di atas tali untuk mendapatkan uang. Pengumpul rongsokan menjadi kaya.

Dari representasi *tanuki* dalam legenda *Bunbuku Chagama* dan misi cerita “Rumah di Atas Laut”, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang perubahan persepsi terhadap *tanuki* dari masa ke masa. Melalui analisis legenda "*Bunbuku Chagama*", didapatkan pemahaman mendalam tentang bagaimana *tanuki* diinterpretasikan dalam cerita rakyat klasik Jepang. Lalu dengan representasi *tanuki* dalam game Genshin Impact, kita dapat memahami bagaimana makhluk mitologis ini direinterpretasi dalam dunia hiburan digital modern.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul “Representasi *Tanuki* dalam Legenda *Bunbuku Chagama* dan Game Genshin Impact”.

B. Fokus dan Subfokus Penelitian

Peneliti menetapkan fokus dan sub fokus pada penelitian ini di antaranya adalah:

1. Fokus Penelitian

Penelitian ini akan difokuskan dalam analisis representasi *tanuki* dalam legenda *Bunbuku Chagama* dan *game* Genshin Impact

2. Sub Fokus Penelitian

Adapun subfokus dari penelitian adalah:

- a. Analisis representasi *tanuki* dalam legenda *Bunbuku Chagama*.
- b. Analisis representasi *tanuki* dalam *game* Genshin Impact.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana representasi *tanuki* dalam Legenda *Bunbuku Chagama*?
2. Bagaimana representasi *tanuki* dalam *game* Genshin Impact?

D. Manfaat Penulisan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis ataupun praktis. Manfaat secara teoritis dalam penulisan ini adalah diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu bahasa dan sastra di Pendidikan

Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta sebagai referensi bahan ajar dengan tema analisis karakteristik tokoh.

Manfaat secara praktis dalam penulisan ini adalah dapat mengetahui representasi tokoh *tanuki* dalam legenda *Bunbuku Chagama* dan misi cerita “Rumah di atas Laut” di *game* Genshin Impact, mengetahui pandangan masyarakat Jepang terhadap *tanuki* pada masa lalu dan masa kini dan mengetahui perbandingan representasi karakteristik *tanuki* dalam legenda *Bunbuku Chagama* dan misi cerita “Rumah di atas Laut”. Dalam kedua legenda *Bunbuku Chagama* dan misi cerita “Rumah di Atas Laut” juga dapat ditangkap pesan moral yaitu ketika sudah ditolong oleh seseorang kita harus membalas kebaikan yang telah mereka berikan.

