

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan perkembangan zaman, kebudayaan yang telah diturunkan secara turun-temurun oleh nenek moyang mulai terlupakan dan mulai terabaikan dengan berkembang pesatnya *gadget* dan media-media modern lainnya. Padahal, salah satu hal yang menarik perhatian wisatawan untuk mengunjungi suatu daerah atau negara adalah karena folklor daerah tersebut, baik berupa kesusastraan lisan seperti sejarah, cerita rakyat, tari-tarian, bahasa, arsitektur tradisional, mainan tradisional, ataupun pakaian tradisional.

Salah satu negara yang memiliki beragam folklor yang menarik dan masih sangat melekat pada masyarakatnya adalah Jepang. Jepang merupakan salah satu negara yang menjadi tujuan paling populer yang dipilih oleh wisatawan dari mancanegara. Tidak sedikit masyarakat Jepang yang senang berpergian antar daerah di Jepang juga. Jepang memiliki beragam hiburan dan budaya yang masih melekat pada masyarakatnya, salah satunya adalah budaya folklor yang berupa cerita rakyat. Dalam kategori cerita rakyat, Jepang memiliki banyak cerita yang sudah diceritakan secara turun-temurun, masih sangat dikenal hingga masa kini, bahkan diperkenalkan pada orang-orang diluar Jepang melalui media-media populer.

Masyarakat Jepang saat ini masih mempercayai makhluk-makhluk halus yang ada dalam cerita rakyat, karena cerita-cerita rakyat Jepang sendiri mengandung pesan moral dan positif yang berpengaruh pada pembentukan pribadi masing-masing individu atau bagi orang Jepang. Selain karena mengandung pesan moral, makhluk halus Jepang juga termasuk kedalam bagian kebudayaan Jepang, karena masyarakatnya sangat menghargai kebudayaan yang telah diturunkan oleh nenek moyangnya.

Kebanyakan folklor yang ada di Jepang mengandung hal-hal yang bersifat magis, seperti hal-hal supranatural dan makhluk halus. Yang paling populer dari cerita rakyat Jepang di kalangan masyarakat lokal maupun mancanegara adalah makhluk

halus Jepang atau yang memiliki sebutan *Youkai* (妖怪). Meskipun beberapa makhluk halus Jepang, seperti *Yuki Onna* atau *Kappa*, sudah sangat dikenal sampai ke mancanegara, ternyata masih banyak jenis-jenis makhluk halus Jepang yang belum dikenal oleh orang-orang, terutama oleh masyarakat Indonesia. Beberapa makhluk halus Jepang yang terkenal lainnya cukup populer karena dikenalkan melalui media populer, seperti melalui *anime Nurarihyon no Mago* dan *Ge Ge Ge no Kitaro*, dan juga melalui permainan ponsel yang bernama *Onmyouji*.

Cerita mengenai makhluk halus Jepang merupakan salah satu dari kekayaan budaya Jepang, sehingga cerita-cerita mengenai makhluk halus Jepang sangat disukai oleh masyarakat Jepang sendiri. Para makhluk halus Jepang digambarkan dengan karakter yang memiliki perawakan unik dan berbeda-beda. Sebagian besar digambarkan sebagai manusia, namun tidak banyak juga yang berbentuk binatang atau barang sehari-hari. Penggambaran makhluk halus Jepang didasarkan pada deskripsi yang ada pada cerita-cerita rakyat Jepang.

Oleh karena itu, pembuatan media buku informasi bergambar yang menginformasikan bermacam-macam makhluk halus Jepang diharapkan dapat menjadi media penambah wawasan dan pengetahuan masyarakat mengenai negara Jepang, terutama mengenai salah satu folklore di Jepang, yaitu mengenai makhluk halus Jepang bagi orang Indonesia. Penggambaran makhluk halus Jepang yang unik dan beragam juga dapat menghibur serta menambah wawasan mengenai makhluk halus Jepang.

## **I.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu:

- Mayoritas sumber informasi mengenai makhluk halus Jepang menggunakan Bahasa Jepang, sehingga cukup sulit dipahami oleh orang yang berada diluar negara Jepang, khususnya di Indonesia.

- Mitos mengenai makhluk halus dalam kebudayaan Jepang merupakan wujud kearifan lokal. Jepang sangat menjunjung tinggi kebudayaannya. Ketidaktahuan akan kebudayaan ini membuat orang-orang dari luar Jepang, salah memberlakukan kebudayaan yang ada.

### **I.3 Rumusan Masalah**

Dengan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah yang didapat adalah “Bagaimana cara menyampaikan ragam makhluk halus Jepang sebagai bagian dari kebudayaan Jepang yang dapat menambah wawasan serta memberikan hiburan dalam bentuk cerita rakyat pada masyarakat atau pecinta kebudayaan Jepang?”

### **I.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah, maka batasan masalah yang didapat adalah makhluk halus Jepang yang akan dibahas hanyalah makhluk halus yang memang umum diketahui di Jepang, yaitu kurang lebih ada 34 makhluk halus. Penentuan batasan masalah tersebut didasari dari sangat banyaknya makhluk halus yang ada di dalam cerita rakyat Jepang, namun sumber mengenai cerita makhluk halus masih tersebar dan belum dapat ditentukan berapa jumlah tentu makhluk-makhluk halus tersebut.

### **I.5 Tujuan dan Manfaat Perancangan**

#### **I.5.1 Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan ini adalah:

- Untuk memberikan informasi mengenai sosok makhluk halus Jepang, agar masyarakat atau pecinta kebudayaan Jepang bisa lebih mengenal jenis-jenis makhluk halus Jepang.
- Masyarakat atau pecinta kebudayaan Jepang di Indonesia diharapkan dapat mendapatkan wawasan mengenai makhluk halus Jepang dengan melihat visualisasi dari makhluk-makhluk tersebut, yang merupakan sebagian dari kebudayaan Jepang.
- Masyarakat atau pecinta kebudayaan Jepang diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan melakukan nilai-nilai kebaikan yang ada didalam cerita.

### **1.5.2 Manfaat Perancangan**

Manfaat dari perancangan ini adalah:

- Dapat memberikan informasi sejelas-jelasnya dan dapat memberikan gambaran mengenai makhluk halus Jepang.
- Dapat menghibur audiens melalui visualisasi dari mitos-mitos mengenai makhluk halus Jepang.
- Dapat menambah wawasan mengenai salah satu bagian dari kebudayaan Jepang.