



**Representasi Yokai dalam Serial tokusatsu: Analisis Kualitatif pada
Serial Ninja Sentai Kakuranger (1994)**

特撮シリーズにおける妖怪の表象：『忍者戦隊カクレンジャー』
(1994) の質的分析

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Studi Strata 1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :

Muhammad Fasya Haqqani

13020221140058

PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIPONEGORO SEMARANG

2025

Representasi Yokai dalam Serial tokusatsu: Analisis Kualitatif pada

Serial Ninja Sentai Kakuranger (1994)

特撮シリーズにおける妖怪の表象：『忍者戦隊カクレンジャー』
1994) の質的分析

SKRIPSI

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana

Program Studi Strata 1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :

Muhammad Fasya Haqqani

13020221140058

PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG

FAKULTAS ILMU BUDAYA

UNIVERSITAS DIPONEGORO SEMARANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain, maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi

Semarang, 11 November 2025
Yang Menyatakan

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Fasya.H'.

Muhammad Fasya Haqqani

LEMBAR PERSETUJUAN

Disetujui oleh: Dosen Pembimbing,



Dewi Samudra Sakaria S.S., M.Si.
NPPLJ. 11.7.199004022021042001

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Muhammad Fasya Haqqani
NIM : 13020221140058
Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang
Judul Skripsi : Representasi Yokai dalam Serial tokusatsu: Analisis
Kualitatif pada Serial Ninja Sentai Kakuranger (1994)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai salah satu persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Linguistik pada Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro,

Ditetapkan di : Semarang

Tanggal : 17 Desember 2025

Tim Penguji Skripsi

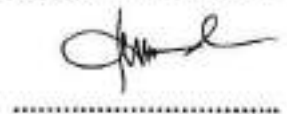
Ketua Penguji
Dewi Saraswati Sakariah S.S., M.Si.
NPPU. H.7.199004022021042001



Dosen Penguji I
Ichlasul Ayyub, S.S., M.Si.
NPPU. H.7.199401302023071001



Dosen Penguji II
Arsi Widiandari, S.S., M.Si.
NPPU. H.7.198606112021042001



Dekan,



Prof. Dr. Azzamsyah, S.S., M.Hum.
NPPU. H.7.197211191998021002

MOTTO

“逃げたら一つ、進めば二つ、手に入る”

nigetara hitotsu, susumeba futatsu, te ni hairu

“Jika melarikan diri hanya dapat 1, kalau maju mendapatkan 2”

-Suletta Mercury (Mobile Suit Gundam : The Witch From Mercury)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk penulis sendiri sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana di Universitas Diponegoro. Berkat rahmat dan kuasa dari Allah SWT yang memberikan kekuatan dan kesabaran untuk penulis menyelesaikan skripsi ini, serta berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, semangat, bimbingan, dan waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu:

1. Ayah, Ibu, Kakak, serta seluruh anggota keluarga besar lainnya yang turut menyemangati dan mendoakan penulis selama ini terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala doa, upaya, dan perjuangan yang telah dilakukan untuk penulis. Terima kasih telah sangat sabar dan tulus dalam mendidik dan membesarkan penulis.
2. Dewi Saraswati Sakariah S.S., M.Si selaku dosen wali sekaligus dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih banyak atas waktu, saran, ilmu, dan kesabaran yang telah Sensei berikan kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi. Terima kasih telah menjadi pembimbing yang baik dan sabar untuk penulis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Representasi Yokai dalam Serial tokusatsu: Analisis Kualitatif pada Serial Ninja Sentai Kakuranger (1994)” Skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis sangat berterima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum. selaku dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Zaki Ainul Fadli, S.S., M. Hum. selaku Ketua Program Studi S-1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro.
3. Dewi Saraswati Sakariah S.S., M.Si selaku dosen wali sekaligus dosen pembimbing.
4. Seluruh dosen dan karyawan di Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak atas ilmu dan arahan yang telah diberikan kepada penulis selama masa perkuliahan. Semoga ilmu yang diberikan dapat menjadi manfaat untuk penulis dan dapat membawa berkah dunia dan akhirat untuk para sensei dan karyawan lainnya.
5. Ayah Syaiful Bakri, Ibu Nur Endah Kusuma Dewi, dan Abang M. Miftah Fathi terima kasih atas segala kasih sayang, doa serta dukungan yang diberikan kepada penulis sejak kecil hingga saat ini penulis mampu untuk menuntaskan skripsi ini sebagai syarat kelulusan studi S1.
6. Seluruh anggota keluarga besar penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu

terima kasih atas segala doa yang telah dipanjatkan untuk penulis serta berbagai bentuk bantuan yang diberikan selama penulis berkuliah. Untuk saat ini penulis hanya bisa mengucapkan terima kasih banyak atas segala bantuan yang telah diberikan, namun penulis berjanji suatu saat akan membalas kembali kebaikan yang sudah penulis terima.

7. Tema-teman penunggu Burjo Dhinobal dan Warnet Fury; Iqbal, Akmal, Reynaldi, dan Dappo terima kasih banyak karena sudah mau selalu bersama penulis baik disaat sulit maupun senang serta selama masa perkuliahan dan masa penulisan skripsi.
8. Tema-teman Badan Pengurus Harian Himawari Sinergi, Terima kasih banyak sudah mau menerima, membantu serta membimbing penulis sebagai kepala bidang selama masa kepengurusan Himawari Sinergi. Tanpa bantuan serta bimbingan kalian penulis tidak akan dapat tumbuh serta mengembangkan diri.
9. Teman-teman Bahasa dan Kebudayaan Jepang Angkatan 2021 yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih telah menjadi teman selama kurang lebih 4 tahun masa perkuliahan. Semoga kalian sukses dengan caranya masing-masing dan menjalani hidup dengan bahagia. Semoga suatu saat kita semua dapat bertemu kembali di suatu tempat.

Semarang, 11 November 2025
Yang Menyatakan



Muhammad Fasya Haqqani

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	I
LEMBAR PERSETUJUAN	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
MOTTO	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR TABEL	XIII
INTISARI	XIV
ABSTRACT	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	10
1.3 TUJUAN PENELITIAN	11
1.4 RUANG LINGKUP PENELITIAN	11
1.5 METODE PENELITIAN	12
1.6 MANFAAT PENELITIAN	14
1.7 SISTEMATIKA PENELITIAN	14

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
BAB III.....	27
PEMBAHASAN.....	27
BAB IV	84
KESIMPULAN	84
DAFTAR PUSTAKA.....	93
BIODATA PENULIS.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Himitsu Sentai Goranger.....	4
Gambar 1.2 Number One Sentai Gozyuger.....	4
Gambar 1.3 Kyoryu Sentai Zyuranger.....	5
Gambar 1.4. Samurai Sentai Shinkenger.....	5
Gambar 1.5 Ninja Sentai Kakuranger.....	6
Gambar 1.6 Ninpuu Sentai Hurricaneger.....	6
Gambar 1.7 Shuriken Sentai Ninninger.....	6
Gambar 2.1 Gambar <i>Bone chilling: Utagawa Kuniyoshi's 'Haunted Old Palace at Soma</i>	24
Gambar 3.1 Gambaran umum dari wujud Kappa berdasarkan cerita legenda.....	28
Gambar 3.2 Wujud Yokai Kappa dalam serial Ninja Sentai Kakuranger.....	29
Gambar 3.3 Contoh Pakaian atlit renang.....	29
Gambar 3.4 Wujud Kappa dari Ninja Blue dan Ninja Yellow.....	31
Gambar 3.5 Wujud Kappa dari Ninja Blue dan Ninja Yellow.....	31
Gambar 3.6 Kappa menggunakan timun sebagai salah satu senjatanya.....	32
Gambar 3.7 Ninja Blue yang terlihat lemas kelelahan akibat kekurangan air.....	33
Gambar 3.8 Dialog Kappa yang berbicara menggunakan Bahasa Inggris.....	34
Gambar 3.9 Kappa dalam wujud manusianya berhasil menipu Ninja Red dan Ninja Blue untuk datang ke pulau tempat segel Yokai berada.....	35
Gambar 3.10 Kerjasama Ninja Blue dan Ninja Yellow melawan Yokai Nue agar dapat kembali menjadi manusia.....	35
Gambar 3.11 Ilustrasi dari Yokai Rokurokubi.....	37
Gambar 3.12 Wujud Yokai Rokurokubi dalam serial Ninja Sentai Kakuranger dan gambaran style pakaian Glam Goth tahun 90an.....	37
Gambar 3.13 Wujud Yokai Rokurokubi dalam serial Ninja Sentai Kakuranger dan gambaran style pakaian Glam Goth tahun 90an.....	37
Gambar 3.14 Rokurokubi memanjangkan lehernya.....	38
Gambar 3.15 Rokurokubi menggunakan kepalanya yang sudah terpisah dari tubuhnya untuk menyerang Kakuranger.....	38
Gambar 3.16 Rokurokubi yang bermesraan dengan Kappa serta bekerja sama dalam pertarungan melawan Kakuranger.....	39
Gambar 3.17 Ilustrasi wujud dari Azuki-arai.....	41
Gambar 3.18 Ilustrasi desain konsep Yokai Azuki-arai dalam serial Ninja Sentai Kakuranger.....	41
Gambar 3.19 Jenis kacang Azuki.....	42
Gambar 3.20 Azuki-arai memiliki kebiasaan mengeluarkan suara “Shoki-shoki”.....	42
Gambar 3.21 Azuki-arai mengadakan pesta Bersama para Yokai.....	43
Gambar 3.22 Azuki-arai berhasil menculik keempat anggota Kakuranger.....	43
Gambar 3.23 Ilustrasi Nurikabe berdasarkan gulungan gambar pada zaman Edo.....	45

Gambar 3.24 Ilustrasi Nurikabe oleh Mizuki Shigeru dalam Anime dan Manga Gegege no Kitaro	46
Gambar 3.25 Wujud Nurikabe pada serial Ninja Sentai Kakuranger.....	47
Gambar 3.26 Karakteristik Nurikabe pada serial Ninja Sentai Kakuranger.....	47
Gambar 3.27 Kebiasaan Nurikabe untuk berjudi.....	48
Gambar 3.28 Nurikabe yang berencana untuk membalas dendam kepada Kakuranger.....	48
Gambar 3.29 Perbandingan aspek visual dari Bakeneko menurut legenda dan representasi dalam serial Ninja Sentai Kakuranger.....	50
Gambar 3.30 Perbandingan aspek visual dari Bakeneko menurut legenda dan representasi dalam serial Ninja Sentai Kakuranger.....	50
Gambar 3.31 Bakeneko yang menjebak para Kakuranger untuk memakan hidangan yang sudah diberi obat bius.....	51
Gambar 3.32 Para Yokai yang sedang menunggu Bakeneko menyiapkan para anak-anak yang telah diculik untuk dimakan.....	51
Gambar 3.33 Bakeneko yang sedang menggunakan kemampuan “Yokai-Neko Rock”nya.....	52
Gambar 3.34 Perbandingan aspek visual dari Tengu menurut legenda dan representasi dalam serial Ninja Sentai Kakuranger.....	54
Gambar 3.35 Perbandingan aspek visual dari Tengu menurut legenda dan representasi dalam serial Ninja Sentai Kakuranger.....	54
Gambar 3.36 Narator menceritakan bahwa hidung Tengu akan memanjang apabila sedang sombong.....	56
Gambar 3.37 Tengu tidak terima berada di posisi ketiga dalam ranking Yokai terkuat.....	56
Gambar 3.39 Wujud asli Yokai Zashiki-Warashi beserta wujud penyamarannya menjadi manusia.....	58
Gambar 3.39 Wujud asli Yokai Zashiki-Warashi beserta wujud penyamarannya menjadi manusia.....	58
Gambar 3.40 Wujud Zashiki-Warashi setelah diubah menjadi jahat.....	58
Gambar 3.41 Zashiki-Warashi yang terlihat digemari oleh anak-anak.....	59
Gambar 3.42 Zashiki-Warashi tewas demi melindungi teman-temannya.....	60
Gambar 3.43 Gambaran wujud Kasabake menurut legendanya.....	61
Gambar 3.44 Wujud Kasabake dalam serial Ninja Sentai Kakuranger.....	62
Gambar 3.45 Kasabake yang menganggap dirinya sudah menang dengan mengalahkan Tsuruhime.....	63
Gambar 3.46 Tampilan wujud dari Yokai Kitsune dalam serial Ninja Sentai Kakuranger.....	65
Gambar 3.47 Rencana licik dan serakah Kitsune untuk menculik anak-anak serta meminta uang tebusan.....	65
Gambar 3.48 Pelaksanaan upacara Kitsune no Yomeiri.....	66
Gambar 3.49 Ilustrasi sosok Yuki Onna dalam buku ilustrasi Hyakkai Zukan.....	68
Gambar 3.1 Perbandingan pakaian Yuki Onna dalam serial Kakuranger	

dengan pakaian atlit Figure Skate.....	69
Gambar 3.51 Perbandingan pakaian Yuki Onna dalam serial Kakuranger dengan pakaian atlit Figure Skate.....	69
Gambar 3.52 Kemampuan Yuki Onna yang dapat mengeluarkan napas dinginnya untuk membekukan manusia.....	70
Gambar 3.53 Ritual pemanggilan badai salju oleh Yuki Onna.....	70
Gambar 3.54 Wujud dari Daradara.....	71
Gambar 3.55 Wujud dari Daradara setelah menyerap kekuatan Ninjaman.....	72
Gambar 3.56 Wujud dari Daradara setelah menyerap kekuatan dari keempat anggota Kakuranger.....	72
Gambar 3.57 Daradara telah menyerap dan meniru kekuatan dari Ninjaman.....	73
Gambar 3.58 Daradara telah menyerap dan meniru kekuatan dari Ninjaman.....	73
Gambar 3.59 Daradara menyebarkan lumpur beracunnya ke seluruh kota.....	73
Gambar 3.60 Diagram perbandingan antara kebutuhan fisik dengan kebutuhan mental manusia.....	75
Gambar 3.62 Kappa berhasil melepaskan segel para Yokai.....	77
Gambar 3.3 Ninja Blue dan Ninja Yellow yang berusaha mengalahkan Yokai Nue.....	77
Gambar 3.4 Aksi pertarungan Daradara dengan Kakuranger.....	77
Gambar 3.65 Bakeneko yang diketahui sebagai dalang dari fenomena Kamikakushi.....	78
Gambar 3.6 Kitsune yang menjebak seorang anak untuk datang melihat upacara Kitsune no Yomeiri.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pemetaan tema dan sub-tema dari hasil koding selektif analisis konten.....	25
--	----

INTISARI

Penelitian ini membahas representasi Yokai dalam serial tokusatsu *Ninja Sentai Kakuranger* (1994) dengan tujuan mengungkap bagaimana mitos tradisional Jepang direkonstruksi dalam media populer modern. Dengan menggunakan metode analisis konten kualitatif dan teori representasi Stuart Hall, penelitian ini menelaah aspek visual, karakterisasi, peran naratif, serta fungsi budaya Yokai dalam serial tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Kakuranger* menampilkan Yokai tidak hanya sebagai unsur hiburan, tetapi juga sebagai sarana pelestarian nilai-nilai budaya Jepang melalui penghidupan kembali kisah-kisah folklor klasik. Dengan demikian, *Kakuranger* dapat dipahami sebagai media populer yang berperan dalam menjaga kesinambungan budaya tradisional sekaligus merepresentasikan adaptasi nilai-nilai tersebut dalam konteks modern.

Kata Kunci: *Yokai, Tokusatsu, Representasi, Budaya Populer Jepang, Kakuranger*

ABSTRACT

This research examines the representation of Yokai in the tokusatsu series Ninja Sentai Kakuranger (1994) with the aim of revealing how traditional Japanese myths are reconstructed within modern popular media. Using a qualitative content analysis method and Stuart Hall's theory of representation, this study analyzes the visual aspects, characterization, narrative roles, and cultural functions of Yokai in the series. The findings show that Kakuranger presents Yokai not only as elements of entertainment but also as a means of preserving Japanese cultural values through the revival of classical folklore. Thus, Kakuranger can be understood as a form of popular media that functions to maintain the continuity of traditional culture while simultaneously representing the adaptation of those values in a modern context.

Keywords: Yokai, Tokusatsu, Representation, Japanese Popular Culture, Kakuranger

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya Populer (*Pop Culture*) secara umum dapat dipahami sebagai budaya yang dikenal, digemari, serta dapat diterima oleh banyak orang. Mengutip Ray B. Browne dan Ronald J. Ambrosetti, pendiri studi akademik budaya populer di Amerika Serikat, dalam bukunya mendefinisikan “*Popular culture is the everyday culture of a democratic society. Popular culture, a key to people’s understanding themselves and their society.*” (Browne & Ambrosetti, 1993). Mereka menekankan bahwa budaya populer mencerminkan kehidupan sehari-hari masyarakat dan menjadi kunci untuk memahami diri mereka sendiri serta masyarakat. Sedangkan menurut John Storey, seorang professor studi budaya, mendefinisikan sebagai berikut

“Popular culture is the cultural activity of the non-producers of culture, an activity that is unsigned, unreadable, and unsymbolized, but remains the only one possible through which a productionist economy articulates itself.” (Storey, 2014).

Terjemahan:

“Budaya populer adalah aktivitas kultural dari para non-produsen budaya, sebuah aktivitas yang tidak bertanda, tidak dapat dibaca, dan tidak disimbolkan, namun tetap menjadi satu-satunya cara yang memungkinkan bagi ekonomi berbasis produksi untuk mengekspresikan dirinya.”

Menurut John Storey, masyarakat biasa adalah sumber budaya populer, bukan elit budaya. Budaya populer adalah cermin penting dari ekonomi produksi modern karena pada aspek itulah ekonomi menampakkan pengaruhnya dan wujudnya dalam kehidupan sehari-hari masyarakat, meskipun budaya populer tidak dianggap sebagai karya yang "resmi" atau "tinggi". Dengan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa budaya

populer tidak hanya sekadar hiburan, tetapi merupakan cerminan kehidupan masyarakat yang aktif dalam proses sosial, ekonomi, dan budaya, serta memiliki peran penting dalam pembentukan identitas dan kekuasaan dalam suatu komunitas.

Jepang merupakan salah satu negara yang dikenal akan kreativitas serta keunikan dalam menciptakan produk-produk budaya. Contohnya mulai dari terciptanya anime serta manga yang menjadi salah satu identitas budaya Jepang dan dikenal luas oleh seluruh dunia. Selain itu, Jepang juga membawa inovasi yang cukup besar dalam dunia perfilman modern terutama pada perkembangan teknik *Special Effect*. Hal ini disebut sebagai *Tokusatsu* (特殊撮影 *tokushu satsuei*) atau yang dapat diterjemahkan menjadi “Teknik Fotografi Spesial”. Menurut Yessy Harun dan Okky Pratama Aditya Ananza dalam artikel mereka, teknik fotografi yang dimaksud adalah pengambilan gambar bergerak (video) dalam pembuatan efek film agar menciptakan suatu hal yang bersifat imajinatif. Pembuatan efek film tersebut menggunakan teknik komputer dan menghasilkan gambar animasi yang menarik. Sebagai contoh, adalah membuat efek sinar yang terlihat seperti sambaran petir dari pukulan-pukulan yang merupakan jurus para tokohnya (Yessy Harun & Okky Pratama Aditya Ananza, 2016). Namun, menurut Angela Longo dalam penelitiannya mendefinisikan secara berbeda. Angela mengatakan bahwa ciri khas dari *Tokusatsu* tidak hanya mengandalkan teknologi digital saja melainkan juga dikombinasikan dengan teknik analog serta pendekatan DIY kreatif untuk menciptakan visual yang merefleksikan konteks sosial dan ilmiah (Angela Longo, 2022). Dengan demikian, *Tokusatsu* bukan hanya sekadar teknik efek khusus pada pembuatan film saja, melainkan sebuah genre dan kreatifitas yang khas dengan budaya Jepang dengan

menekankan inovasi, kerja sama tim, serta teknologi untuk menghidupkan cerita-cerita yang imajinatif. Keberhasilan dari Tokusatsu dalam memadukan seni tradisional dengan teknologi modern menjadikannya sebagai warisan budaya yang terus berevolusi dan dikenal secara global.

Dalam pembuatan Tokusatsu memerlukan kontribusi banyak seniman dari berbagai bidang, mulai dari desain latar, pembuatan kostum, pembuatan miniature, efek film, hingga juru kamera. Para seniman ini menciptakan film dengan memanfaatkan bahan yang tersedia, mengembangkan teknik dan ide estetika mereka dengan sumber daya terbatas. Orang yang pertama kali mempopulerkan genre Tokusatsu ialah Eiji Tsuburaya dalam filmnya yang berjudul “*Godzilla*” pada tahun 1954. Kesuksesan *Godzilla* di layar lebar tersebut kemudian merambah ke acara televisi yang pada akhirnya juga mengadaptasi teknik *Special Effect*. Kepopuleran Tokusatsu semakin meningkat terutama dikalangan anak-anak hingga pada akhirnya tercipta beberapa serial terkenal seperti Kamen Rider, Ultraman, dan Super Sentai. Masing-masing serial memiliki keunikan dan ciri khasnya tersendiri. Kamen Rider yang identik dengan pahlawan bertopeng yang mengendarai sepeda motor, Ultraman dengan tema pahlawan raksasa yang bertarung melawan monster raksasa, dan Super Sentai yang merupakan tim pahlawan yang biasanya terdiri dari 5 anggota utama.

Definisi dari serial menurut kamus Bahasa Inggris daring, yaitu “*a publication in any medium issued in successive parts bearing numerical or chronological designation and intended to be continued indefinitely*”(Dictionary.com, 2025). Serial Super Sentai diawali dengan kehadiran *Himitsu Sentai Goranger* (秘密戦隊ゴレンジャー) (gambar

1.1) pada tahun 1975. Hingga pada saat penelitian ini dilakukan sudah terdapat 49 serial Super Sentai terhitung sejak *Goranger* hingga serial terbaru yang sedang tayang yaitu *Number One Sentai Gozyuger* (ナンバワン戦隊ゴジュージャ) (gambar 1.2) yang sekaligus merupakan serial perayaan 50 tahun dari super sentai. Secara garis besar, inti cerita dari setiap serial Super Sentai kurang lebih memiliki kemiripan yaitu menceritakan kisah perjuangan tim pahlawan dalam melawan pasukan antagonis yang ingin menguasai ataupun mengancam perdamaian dunia. Namun, yang membedakan antar serialnya yaitu tema yang dibawa dari masing-masing serial, contohnya pada *Kyoryu Sentai Zyuranger* (恐竜戦隊ジュウレンジャー) (gambar 1.3) yang bertemakan dinosaurus, *Ninja Sentai Kakuranger* (忍者戦隊カクレンジャー) (gambar 1.50 yang bertemakan ninja dan *Samurai Sentai Shinkenger* (侍戦隊シンケンジャー) (gambar 1.4) yang bertemakan samurai.



Gambar 1.1 Himitsu Sentai Goranger



Gambar 1.2 Number One Sentai Gozyuger

(sumber : (RangerWiki | Fandom, n.d.))



Gambar 1.3 Kyoryu Sentai Zyuranger



Gambar 1.4 Samurai Sentai Shinkenger

(sumber:(*RangerWiki | Fandom*, n.d.))

Dari 49 serial super sentai yang ada, pada penelitian ini penulis akan memfokuskan pada salah satu serial yaitu serial super sentai ke-18, *Ninja Sentai Kakuranger* (忍者戦隊カクレンジャー) (gambar 1.5). *Ninja Sentai Kakuranger* merupakan serial super sentai ke-18 yang ditayangkan pada tahun 1994 di Jepang serta pernah ditayangkan juga di salah satu kanal tv nasional Indonesia pada awal tahun 2000-an dengan nama yang telah dilokalisasi menjadi *Ninja Ranger*. *Kakuranger* merupakan serial super sentai pertama yang membawakan tema ninja sebagai salah satu budaya khas Jepang yang kemudian tema ini kembali digunakan ulang sebanyak 2 kali pada serial berikutnya yaitu *Ninpuu Sentai Hurricaneger* (忍風戦隊ハリケンジャー) (gambar 1.6) dan *Shuriken Sentai Ninninger* (手裏剣戦隊ニンニンジャー) (gambar 1.7). Dalam serial ini, dikisahkan bahwa kelima anggota *Kakuranger* merupakan keturunan dari para ninja yang pada 400 tahun yang lalu berhasil menyegel seluruh Yokai kedalam sebuah gerbang. Namun pada zaman modern, segel gerbang tersebut tak sengaja terbuka sehingga membebaskan para Yokai. Sepanjang seri ini kita akan melihat

bagaimana perjuangan para Kakuranger dalam mengalahkan serta menyegel kembali para Yokai yang juga sudah semakin kuat akibat dari kemajuan zaman.



Gambar 1.5 Ninja Sentai Kakuranger



Gambar 1.6 Ninpuu Sentai Hurricaneger



Gambar 1.7 Shuriken Sentai Ninninger

(sumber:(*RangerWiki | Fandom*, n.d.))

Pada tahun 1994, Jepang berada dalam periode pasca runtuhnya bubble economy yang membawa dampak signifikan terhadap kondisi sosial dan psikologis masyarakat. Mengutip dari artikel milik Lingyun Zhu mengenai gambaran kondisi sosial dan ekonomi masyarakat Jepang pasca pecahnya gelembung,

“After the bubble burst, unemployment rates began to rise alarmingly. Although Japan's labor system emphasizes the concept of lifetime employment, many companies still resorted to methods such as freezing hiring, reducing overtime, and encouraging early retirement to cut costs, making it increasingly difficult for young people to find jobs. The instability in the job market has generated significant social anxiety.”(Zhu, 2025)

Terjemahan:

“Setelah gelembung ekonomi pecah, tingkat pengangguran mulai meningkat secara mengkhawatirkan. Meskipun sistem tenaga kerja Jepang menekankan konsep pekerjaan seumur hidup (*lifetime employment*), banyak perusahaan tetap menggunakan metode seperti membekukan perekrutan, mengurangi lembur, dan mendorong pensiun dini untuk memangkas biaya, sehingga membuat kaum muda semakin sulit mencari pekerjaan. Ketidakstabilan di pasar tenaga kerja ini telah menimbulkan kecemasan sosial yang signifikan.”

Ketidakpastian ekonomi, meningkatnya kecemasan terhadap masa depan, serta perubahan nilai sosial mendorong masyarakat untuk mencari bentuk hiburan yang bersifat ringan dan memberikan pelarian dari realitas sehari-hari. Media hiburan anak, termasuk serial tokusatsu, menjadi salah satu ruang aman yang menawarkan narasi optimistis, kepahlawanan, dan kemenangan atas kejahatan. Dalam konteks ini, kehadiran Yokai dalam Ninja Sentai Kakuranger tidak hanya berfungsi sebagai antagonis cerita, tetapi juga sebagai simbol yang menghubungkan nostalgia budaya tradisional dengan kebutuhan hiburan masyarakat Jepang di tengah situasi sosial yang tidak stabil.

Seperti yang dijelaskan dalam paragraf sebelumnya, Yokai menjadi musuh utama yang harus dikalahkan oleh para Kakuranger. Dalam berbagai mitos Jepang Yokai adalah sebutan untuk menggambarkan sosok makhluk spiritual, contohnya adalah roh, monster dan siluman. Namun, beberapa peneliti menyatakan bahwa yokai lebih dari sekadar makhluk-makhluk spiritual maupun siluman melainkan sebuah bagian dari budaya Jepang. Menurut Geraskov Sergii dan Ziniakova Maryna dalam penelitian mereka mendefinisikan Yokai sebagai makhluk supernatural dalam budaya Jepang yang berkembang dari mitos kuno hingga menjadi simbol budaya populer (Geraskov Sergii & Ziniakova Maryna, 2024). Kemudian menurut Komatsu Kazuhiko yang merupakan seorang antropolog terkemuka dari Jepang yang mana Ia berfokus pada studi Yokai.

Yokai merupakan cerminan budaya yang menangkap dinamika masyarakat Jepang dari masa ke masa. Mereka bukan sekadar monster atau hantu, melainkan manifestasi dari ketidaktahuan, imajinasi, dan adaptasi manusia terhadap perubahan yang baru dialami serta belum dapat dijelaskan (Komatsu et al., 2017). Pemahaman Yokai oleh Komatsu Kazuhiko ini melihat bagaimana Yokai sebenarnya merefleksikan dinamika masyarakat yang dimulai dari suatu fenomena yang tidak mereka ketahui asalnya kemudian menjadi anggapan bahwa fenomena tersebut terjadi akibat ulah suatu makhluk supernatural hingga pada akhirnya berubah menjadi kisah yang mengajarkan nilai-nilai moral. Yokai terus mengalami adaptasi yang awalnya merupakan kisah makhluk mitos menjadi komoditas budaya populer. Kemudian menurut Hirota Ryuhei dalam penelitiannya mendefinisikan Yokai pada awalnya dipahami sebagai fenomena alam atau makhluk lokal. Namun seiring zaman mereka dianggap sebagai makhluk dari dunia lain yang bersifat religius (Hirota Ryūhei, 2021). Dari ketiga penjelasan diatas terkait definisi Yokai menurut para peneliti, dapat disimpulkan bahwa Yokai bukan hanya sekadar makhluk spiritual saja melainkan cerminan dinamika budaya Jepang yang terus berevolusi. Berawal sebagai penjelasan atas fenomena alam yang tidak dapat dijelaskan oleh nalar, kemudian berubah menjadi simbol ketakutan, moral, hingga identitas nasional. Melalui penelitian-penelitian terdahulu dapat dilihat bagaimana Yokai mengalami transformasi dari mitos kuno menjadi bagian tak terpisahkan dari budaya populer modern, sekaligus menunjukkan kemampuan masyarakat Jepang dalam mengadaptasi tradisi lama menjadi tetap relevan hingga di era modern. Dengan demikian, Yokai bukanlah sekadar roh atau

monster, tetapi merupakan jendela untuk memahami sejarah, transformasi, dan kreativitas masyarakat Jepang dari masa ke masa.

Alasan mengapa penulis lebih memfokuskan terhadap Yokai dibandingkan serial Super Sentainya sendiri dikarenakan sejarah mengenai Yokai sudah mengakar dan tertanam pada masyarakat Jepang sejak zaman dahulu kala dibandingkan dengan serial Super Sentai sendiri. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan kerap kali munculnya kisah mengenai Yokai dalam *Nihon Shoki* dan *Kojiki* serta dilukiskan edalam *ukiyo-e*. Selain itu pula kisah Yokai tidak hanya sekadar menceritakan kisah yang menyeramkan saja, melainkan juga memiliki pesan tersirat didalamnya berupa larangan ataupun peringatan. Terakhir, alasan penulis memilih berfokus terhadap representasi Yokai dalam serial Ninja Sentai Kakuranger dikarenakan untuk pertama kalinya dalam serial Super Sentai mengadaptasikan serta merepresentasikan Yokai sebagai antagonis utama dalam serial Super Sentai.

Representasi Yokai dalam serial Ninja Sentai Kakuranger tidak dapat dipahami sebagai penggambaran yang netral atau sekadar refleksi langsung dari mitologi tradisional Jepang. Dalam perspektif teori representasi Stuart Hall, makna tidak bersifat tetap, melainkan dikonstruksi melalui proses produksi makna yang dipengaruhi oleh konteks sosial, budaya, dan ideologi tertentu. Dengan demikian, Yokai yang ditampilkan dalam Kakuranger merupakan hasil konstruksi budaya yang dibentuk oleh kepentingan media, logika budaya populer, serta kondisi sosial Jepang pada tahun 1994. Pendekatan ini memungkinkan penelitian untuk melihat Yokai tidak hanya sebagai objek cerita, tetapi sebagai simbol budaya yang dimaknai ulang melalui medium tokusatsu. Oleh karena itu,

teori representasi Stuart Hall menjadi kerangka yang relevan untuk menganalisis bagaimana Yokai direpresentasikan, makna apa yang dibangun melalui visual dan narasi, serta bagaimana representasi tersebut merefleksikan relasi antara tradisi, modernitas, dan ideologi masyarakat Jepang pada masa tersebut.

Melalui ide-ide yang kreatif serta inovatif, Tokusatsu mampu bertahan serta berkembang selama puluhan tahun hingga mampu menghasilkan karya-karya yang terkenal. Tokusatsu tidak hanya menjadi warisan budaya populer, melainkan juga mencerminkan kekayaan kreativitas dan inovasi masyarakat Jepang dalam melestarikan dan mengembangkan identitas budaya mereka melalui media. Salah satu contoh dari usaha tersebut dapat dilihat dalam serial Ninja Sentai Kakuranger yang mengangkat tema tentang pasukan Ninja dan Yokai dimana kedua hal tersebut sangat erat kaitannya dengan identitas budaya Jepang.

Penelitian ini akan memfokuskan pada representasi Yokai dalam serial Kakuranger, menelusuri dari mitos tradisional hingga menjadi bagian dari budaya modern. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana budaya tradisional Jepang seperti Yokai mampu beradaptasi dan tetap relevan melalui media modern dalam membentuk representasi karakter yang khas dan dinamis dalam konteks budaya Jepang yang terus berkembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari penelitian ini yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Yokai

direpresentasikan pada serial Ninja Sentai Kakuranger (1994) berdasarkan teori milik Stuart Hall?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana representasi yokai dalam serial Ninja Sentai Kakuranger dengan memahami bagaimana budaya tradisional Jepang seperti Yokai mampu beradaptasi dan tetap relevan melalui media modern dalam bentuk representasi karakter yang khas dan dinamis dalam konteks budaya Jepang yang terus berkembang. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang representasi yokai dalam serial Tokusatsu terutama pada serial ke-18 yang berjudul Ninja Sentai Kakuranger.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini terbatas pada analisis representasi Yokai dalam serial Ninja Sentai Kakuranger yang bertujuan untuk menelusuri wujud visual, peran naratif, karakteristik, dan fungsi budaya Yokai dari mitos tradisional Jepang hingga pengambarannya dalam serial Ninja Sentai Kakuranger. Pada penelitian ini, penulis akan menjadikan Yokai yang menjadi musuh utama pada serial Kakuranger sebagai subjek utama penelitian. Alasan mengapa penulis lebih memfokuskan terhadap Yokai dibandingkan serial super sentainya sendiri dikarenakan sejarah mengenai Yokai sudah mengakar dan tertanam pada masyarakat Jepang sejak zaman dahulu kala serta dikarenakan untuk pertama kalinya dalam serial Super Sentai mengadaptasikan serta merepresentasikan Yokai sebagai antagonis utama dalam serial Super Sentai. Namun, dikarenakan keterbatasan akan

sumber data terkait beberapa Yokai yang dimunculkan dalam serial Ninja Sentai Kakuranger, maka penulis tidak akan menjadikan seluruh Yokai yang ada dalam serial tersebut menjadi subjek. Melainkan hanya Yokai-Yokai tertentu saja yang penulis jadikan subjek penelitian selama memiliki sumber data yang cukup yang dapat penulis temukan.

Penelitian ini berfokus pada perbandingan antara gambaran Yokai dalam cerita zaman dahulu serta bagaimana karakter dan maknanya direpresentasikan kembali dalam serial Kakuranger, terutama pada konteks perkembangan zaman dan budaya yang mencakup representasi reflektif, representasi konstruktif, dan representasi intensional. Selain itu, ruang lingkup juga mencakup pengaruh faktor sosial, budaya, dan media terhadap perubahan representasi Yokai, serta bagaimana unsur budaya tradisional tersebut tetap relevan dan berperan dalam mendefinisikan identitas budaya Jepang di era modern tepatnya pada tahun penayangan serial Kakuranger. Dengan demikian fokus utama penelitian ini terbatas pada analisis visual, peran naratif, karakterisasi, serta fungsi budaya Yokai dalam serial Kakuranger yang kemudian dari 4 sub-tema hasil dari pengkodean analisis konten tersebut dibagi kedalam 2 tema utama yaitu representasi serta peran Yokai dalam serial Ninja Sentai Kakuranger dan representasi Yokai terkait fungsi budaya dalam serial Ninja Sentai Kakuranger.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode analisis konten. Menurut Abdussamad dalam bukunya, ciri khas dari pendekatan kualitatif adalah tujuan penelitian yang berupaya untuk memahami gejala yang tidak memerlukan kuantifikasi (Abdussamad, 2022). Dalam buku berjudul *Analisis Isi: Pengantar*

Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-ilmu Sosial Lainnya karya Eriyanto, Ia mendefinisikan metode analisis konten merupakan suatu teknik penelitian ilmiah yang bertujuan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik inferensi dari isi. Analisis ini ditunjukkan untuk mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang tampak dan dilakukan secara objektif, valid, reliabel, dan dapat direplikasi (Eriyanto, 2011). Dalam penelitian ini, penulis menganalisis beberapa Yokai yang muncul dalam serial Kakuranger kemudian membandingkannya dengan Yokai dari kisah kuno sebagai data primernya. Penentuan unit analisis tertentu akan mengarahkan pada hasil tertentu, sekaligus membatasi lingkup penelitian. Eriyanto menjelaskan bahwa analisis isi yang disebut sebagai unit analisis adalah bagian dari isi yang akan diamati; dapat berupa kata, kalimat, gambar, potongan adegan, paragraf, dan sebagainya. Lebih spesifik lagi, ada dua bagian dari unit analisis yang harus ditentukan: unit sampel dan unit pencatatan. Unit sampel mengacu pada isi apa yang akan dianalisis, sementara unit pencatatan berbicara tentang bagian mana dari isi yang akan dicatat dan dihitung (Eriyanto, 2011).

Dalam mengkaji tema yang diangkat, penulis juga menggunakan studi kepustakaan sebagai metode pengumpulan data sekunder. Menurut Mestika Zed dalam bukunya, “Studi kepustakaan adalah metode pengumpulan data dengan menggunakan sumber tertulis yang relevan, seperti buku, jurnal, dokumen resmi, dan laporan yang berkaitan dengan topik yang diteliti. Metode ini sangat penting untuk memberikan landasan teoritis dan memperkaya pemahaman peneliti tentang topik yang diteliti” (Zed, 2008). Pada penelitian ini, penulis menggunakan buku serta jurnal yang berkaitan dengan Yokai sebagai data sekunder untuk melengkapi isi dari penelitian.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penulis berharap penelitian ini dapat berkontribusi dalam pengembangan kajian budaya populer khususnya dalam memahami proses representasi Yokai sebagai manifestasi dinamika budaya dan identitas nasional.

2. Manfaat Praktis

Penulis berharap bahwa penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembang media dan pelestari budaya dalam merancang karya yang mampu merefleksikan dan menguatkan identitas budaya melalui representasi Yokai yang relevan dengan konteks zaman.

1.7 Sistematika Penelitian

Berikut merupakan sistematika penulisan dalam penelitian ini. Penulis akan membagi penelitian menjadi empat bab seperti yang akan dipaparkan di bawah ini:

Bab I. Pendahuluan

Pada bab ini memuat mengenai identifikasi tema penelitian serta komponen-komponen yang menjadi dasar atas dilakukannya penelitian.

Bab II. Kajian Pustaka.

Bab ini akan menyajikan tinjauan pustaka yang menjelaskan berbagai konsep dan teori yang relevan dengan fokus peneliti ini. Mulai dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan tema penulis, penjabaran teori Representasi oleh Stuart Hall, dan penjelasan lebih lanjut terkait Yokai.

Bab III. Pembahasan.

Bab ini akan menjadi inti dari penelitian ini, di mana mamaparkan data koding hasil analisis konten dan membandingkan representasi Yokai dalam Kakuranger dengan legenda aslinya akan dibahas secara mendalam.

Bab IV Simpulan.

Merupakan bab terakhir yang memuat hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan sekaligus sebagai bagian penutup penelitian.

Bab II

Tinjauan Pustaka

Pada bab ini membahas mengenai penelitian terdahulu dan kajian teori. Penelitian terdahulu merupakan kumpulan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki kesamaan atau hubungan dengan penelitian ini. Kajian teori berisi beberapa konsep atau hasil pemikiran dari para ahli yang digunakan sebagai dasar pemikiran penelitian ini. Serta penjelasan singkat terkait Yokai.

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai Yokai dalam media populer sudah cukup banyak dilakukan sebelumnya. Salah satu penelitian tersebut ialah artikel jurnal yang ditulis Park Hee-young (2019) dengan judul *A Study on a Way of Creating a Yokai Content and Symbolism in Japanese Animation -Focusing on a Yokai Animation*. Pada penelitiannya Park Hee-young menelaah struktur dan simbolisme dalam Yokai Animation melalui analisis berbagai animasi Jepang seperti *Gegege no Kitaro*, *Inuyasha*, hingga *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (*Spirited Away*). Fokus utamanya adalah bagaimana Yokai dihadirkan secara naratif dan visual dalam anime sebagai entitas yang bisa mewakili baik ancaman maupun kedamaian, serta bagaimana anime tersebut merekonstruksi dunia antara manusia dan Yokai dengan konsep *Boundary Crossing* (Heeyoung Park, 2019). Penelitian ini juga menekankan perubahan persepsi Masyarakat Jepang terhadap Yokai, dari makhluk menakutkan hingga menjadi simbol emosional, nostalgia, dan harapan. Meskipun kajian Park Hee-young cukup mendalam pada aspek simbolik dan semiotik Yokai dalam anime,

ia tidak mengeksplorasi representasi Yokai dalam serial Tokusatsu.

Kemudian, pada penelitian terdahulu terkait Yokai yang berikutnya yang ditulis oleh Hirota Ryūhei (2021) dengan judul *Transversing the Natural, Supernatural, and Paranormal Yokai in Postwar Japan*. Pada penelitian ini Ryūhei memfokuskan pada proses supernaturalisasi Yokai di Jepang, yaitu bagaimana konsep Yokai yang awalnya tidak dikaitkan dengan dunia supernatural perlahan-lahan diposisikan kedalam ranah supernatural dan dunia lain (*otherworld*), terutama sejak awal abad ke-19 hingga terjadi “Yokai Boom” pada sekitar tahun 1960-1970(Hirota Ryūhei, 2021). Penelitian Hirota ini tidak secara spesifik membahas representasi yokai secara visual dan naratif dalam media populer, melainkan lebih terfokus pada bagaimana pembentukan gagasan dan keberadaan Yokai dalam konteks Sejarah intelektual dan budaya Jepang secara umum. Sedangkan dalam penelitian ini, akan berfokus pada analisis representasi Yokai dalam salah satu media populer yaitu serial Tokusatsu *Ninja Sentai Kakuranger* yang mana tidak hanya menampilkan Yokai sebagai antagonis, tetapi juga sebagai symbol dari dinamika budaya dan nilai-nilai identitas Jepang.

Mungkin untuk saat ini belum terlalu banyak peneliti yang melakukan penelitian mengenai tema serial Tokusatsu untuk bisa dijadikan sebagai acuan penelitian terdahulu, salah satu diantaranya yaitu penelitian oleh Angela Longo (2022) yang berjudul *Reframing Tokusatsu and Robot Anime legacy: Towards new ways of conceiving Japanese Media*. Pada penelitiannya, Angela Longo menekankan hubungan antarmedia, kesinambungan teknik visual, dan pentingnya warisan estetika Tokusatsu dalam media Jepang(Angela Longo, 2022). Angela Longo mengkaji warisan Tokusatsu dan anime

robot secara menyeluruh melalui pendekatan media ekologi dan sejarah seni, fokus utamanya terletak pada aspek kolaborasi teknis, estetika DIY (*Do-It-Yourself*), serta pelestarian visual dalam jaringan seniman dan arsip budaya pascaperang. Namun, penelitiannya tidak secara spesifik membahas representasi naratif dan simbolik Yokai dalam serial Tokusatsu tertentu, atau bagaimana makhluk-makhluk tersebut direkonstruksi ulang sebagai respons terhadap dinamika sosial-kultural tertentu dalam masyarakat Jepang modern.

Lalu, pada penelitian oleh Nurudin Sidiq Mustofa (2024) yang berjudul *Representasi Kepercayaan Marapu pada Film “Marlina Si Pembunuh Dalam Empat Babak”*. Penelitian oleh Nurudin ini berfokus pada bagaimana kepercayaan lokal Marapu direpresentasikan dalam film dengan menggunakan pendekatan teori representasi milik Stuart Hall dan teori visualitas milik Gillian Rose. Kajian ini menekankan bahwa pentingnya representasi budaya lokal dalam media, serta menelusuri kemungkinan adanya bias konfirmasi dalam proses produksi film terhadap budaya aslinya (Mustofa, 2024). Meskipun sama-sama menggunakan teori representasi milik Stuart Hall sebagai dasar analisis, terdapat perbedaan mendasar dalam pendekatan konseptual dan arah analisis antara penelitian oleh Nurudin Sidiq Mustofa dengan penelitian penulis. Pada penelitian Nurudin berfokus pada apakah budaya lokal yang pada artikelnya yaitu budaya Marapu direpresentasikan pada film sudah ditampilkan dengan benar atau malah melenceng daripada aslinya. Sementara itu, pada penelitian penulis lebih berfokus pada bagaimana Yokai sebagai budaya cerita kuno direpresentasikan ulang secara visual dan naratif dari mitos klasik menjadi karakter dalam media hiburan populer yaitu serial Ninja

Sentai Kakuranger sehingga tetap relevan dalam konteks budaya modern Jepang. Lalu juga metode yang digunakan dalam penelitian Nurudin dengan penulis berbeda. Pada penelitian Nurudin menggunakan metode kualitatif deskriptif serta metode dokumentasi untuk pengambilan datanya. sedangkan penulis dalam penelitiannya menggunakan metode kualitatif sebagai data primer dan metode studi kepustakaan sebagai data sekundernya, serta metode analisis konten sebagai metode pengumpulan datanya.

Penggunaan metode penelitian mungkin bisa saja sama, namun dengan tujuan yang berbeda. Contohnya pada penelitian oleh Eka Lestari, Abdul Khohar, dan Frida Hariyati (2024) yang berjudul *Gambaran Perjuangan Anak sebagai Pencari Nafkah (Analisis Isi pada Film the Breadwinner Karya Deborah Elis)*. Penelitian Eka dan kedua rekannya berfokus pada penggambaran perjuangan anak perempuan sebagai pencari nafkah dalam film animasi *The Breadwinner* dengan menekankan nilai-nilai moral dan sosial (Lestari et al., 2024). Dengan menggunakan metode kualitatif serta analisis isi, penelitian oleh Lestari dan kedua rekannya menunjukkan bahwa film dapat menjadi media untuk menyampaikan pesan kemanusiaan dan keadilan sosial. Sementara itu, pada penelitian penulis dengan menggunakan metode yang sama mengkaji transformasi karakter Yokai dari cerita mitos kuno menjadi bagian dari budaya populer Jepang melalui media Tokusatsu Ninja Sentai Kakuranger. Jika pada film *The Breadwinner* memperlihatkan bagaimana karakter melawan penindasan melalui narasi personal, maka pada serial Kakuranger menunjukkan bagaimana warisan budaya ditafsir ulang untuk menanggapi ketegangan kolektif masyarakat Jepang pada tahun 90-an. Oleh karena itu, perbedaan utama keduanya tidak hanya terletak pada jenis media atau objek saja, tetapi

juga pada kedalaman kajian terhadap dinamika budaya, konstruksi makna, dan posisi media dalam arus ideologi global dan lokal. Selain itu, Lestari dan rekan-rekannya tidak menjabarkan teori apa yang mereka gunakan dalam penelitiannya.

Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dalam kajian representasi Yokai dengan fokus pada membandingkan visual, peran naratif, karakteristik, dan fungsi budayanya dalam serial *Ninja Sentai Kakuranger*, yang belum banyak dijadikan sebagai objek analisis secara khusus dalam literatur yang ada. Selain itu, penelitian ini menegaskan bahwa rekonstruksi karakter Yokai dalam media Tokusatsu tidak hanya sebagai produk estetika saja, tetapi juga sebagai simbol dinamika budaya dan identitas nasional yang berkembang dalam konteks masyarakat Jepang modern.

2.2. Teori Representasi

Stuart Hall menganggap proses representasi sebagai aktivitas yang menciptakan makna melalui hubungan rumit antara tanda, gambar, kata, dan simbol yang digunakan dalam budaya dan media. Ia menyatakan bahwa representasi adalah proses pembuatan makna yang dihasilkan oleh proses produksi dan interpretasi serta tidak sekadar mencerminkan realitas secara langsung.

“Representation is the production of meaning through language. In representation, constructionists argue, we use signs, organized into languages of different kinds, to communicate meaningfully with others. Languages can use signs to symbolize, stand for or reference objects, people and events in the so-called 'real' world. But they can also reference imaginary things and fantasy worlds or abstract ideas which are not in any obvious sense part of our material world.”(Stuart Hall, 1997).

Terjemahan:

“Representasi adalah proses produksi makna melalui Bahasa. Dalam representasi, para konstruksionis berpendapat bahwa kita menggunakan tanda-tanda yang diorganisasikan kedalam berbagai jenis Bahasa untuk berkomunikasi secara bermakna dengan orang lain. Bahasa dapat menggunakan tanda-tanda untuk melambangkan, mewakili, atau merujuk pada objek, manusia, dan peristiwa di dunia ‘nyata’ yang disebut demikian. Namun, Bahasa

juga dapat merujuk pada hal-hal imajiner dan dunia fantasi, atau gagasan-gagasan abstrak yang dalam arti tertentu tidak termasuk kedalam dunia material kita.”

Dalam proses ini, pembuat pesan atau produser akan membuat simbol, visual, dan narasi sesuai dengan standar dan ideologi tertentu, sementara penonton atau penerima pesan, memahami makna pesan berdasarkan pengalaman sosial, budaya, dan pribadi mereka. Oleh karena itu, makna tidak hanya satu, tetapi banyak dan kontekstual.

Kemudian Stuart Hall menyatakan bahwa ada tiga jenis representasi utama yang digunakan dalam proses konstruksi makna melalui media, yang menunjukkan bagaimana makna dibangun dan dipahami dalam praktik budaya dan komunikasi. Ketiga representasi ini menunjukkan bahwa makna tidaklah netral dan tunggal, tetapi memiliki karakteristik yang berbeda dan berfungsi sesuai dengan konteks dan tujuan komunikasi. Tiga jenis representasinya yaitu :

1. Representasi Reflektif,

Merupakan jenis representasi di mana simbol dan gambar dianggap sebagai representasi langsung dari keadaan nyata yang benar-benar terjadi.

“In the reflective approach, meaning is thought to lie in the object, person, idea or event in the real world, and language functions like a mirror, to reflect the true meaning as it already exists in the world.” (Stuart Hall, 1997)

Terjemahan:

“Dalam pendekatan reflektif, makna dianggap terletak pada objek, manusia, gagasan, atau peristiwa di dunia nyata, dan bahasa berfungsi sebagai cermin yang memantulkan makna sejati sebagaimana makna itu sudah ada di dunia.”

Menurut pandangan ini, media berfungsi sebagai cermin yang merefleksikan realitas yang sebenarnya. Pandangan ini menganggap media sebagai alat untuk menampilkan apa yang benar-benar ada dan obyektif. Akibatnya, apa yang direpresentasikan dianggap sebagai gambaran nyata dari dunia.

2. Representasi Intensional

Representasi yang menekankan makna yang terkandung dalam simbol, gambar, atau tanda berdasarkan nilai, karakteristik, dan karakteristik tertentu yang dimilikinya. Dengan kata lain, jenis representasi ini lebih menekankan apa yang ditunjukkan oleh simbol dan karakteristik unik yang dimilikinya atas dasar intensi sang kreator.

“The second approach to meaning in representation argues the opposite case. It holds that it is the speaker, the author, who imposes his or her unique meaning on the world through language. Words mean what the author intends they should mean.”(Stuart Hall, 1997)

Terjemahan:

“Pendekatan kedua terhadap makna dalam representasi berpendapat sebaliknya. Pendekatan ini menyatakan bahwa pembicara atau penulislah yang memaksakan makna uniknya sendiri terhadap dunia melalui Bahasa. Kata-kata memiliki makna sebagaimana yang dimaksudkan oleh penulisnya.”

3. Representasi Konstruktif

Representasi yang berpendapat bahwa makna dan gambar berasal dari proses membangun dan menciptakan makna yang bergantung pada praktik budaya, simbolisme, dan konteks sosial. Dalam pendekatan ini, representasi tidak bersifat pasif; sebaliknya, dibentuk oleh aktor, produser, dan norma budaya tertentu sesuai dengan kepentingan dan ideologi mereka. Representasi sebagai konstruksi ini menegaskan bahwa makna selalu terkait dengan kekuasaan dan praktik sosial yang menyertainya.

“The third approach recognizes this public, social character of language. It acknowledges that neither things in themselves nor the individual users of language can fix meaning in language. Things don't mean: we construct meaning, using representational systems - concepts and signs.”(Stuart Hall, 1997)

Terjemahan:

“Pendekatan ketiga mengakui sifat public dan sosial dari Bahasa. Pendekatan ini

menyadari bahwa baik benda itu sendiri maupun individu pengguna Bahasa tidak dapat menetapkan makna secara tetap dalam Bahasa. Benda-benda tidak memiliki makna: kitalah yang membangun makna dengan menggunakan system representasional berupa konsep dan tanda.”

Dengan memahami ketiga jenis representasi dari Stuart Hall diatas, dapat dipahami bahwa makna bukanlah sesuatu yang bersifat tetap atau melekat pada suatu objek secara alami. Melainkan, makna dibentuk melalui interaksi simbolik, proses budaya, serta konstruksi sosial yang saling mempengaruhi. Mengutip kalimat dari artikel ilmiah oleh Putri Berliana Candra, Moh. Atikurrahman, Nur Mufid, dan Wahidah Zein Br. Siregar “Representasi melibatkan tidak hanya cara identitas budaya disampaikan dalam sebuah teks, tetapi juga bagaimana identitas ini dibentuk selama proses produksi dan persepsi oleh individu yang mengonsumsi nilai-nilai budaya yang direpresentasikan.”(Putri Berliana Candra et al., 2024).

Oleh karena itu, kerangka teori Stuart Hall ini tidak hanya membantu kita memahami bagaimana proses konstruksi dan interpretasi makna terjadi dalam praktik media, tetapi juga menunjukkan bahwa representasi adalah bagian penting dari dinamika sosial, kekuasaan, dan identitas budaya. Hall menyatakan bahwa tiga jenis representasi utama digunakan dalam proses komunikasi media: representasi reflektif, representasi konstruktif, dan representasi intensional. Proses ini menunjukkan bahwa makna tidak hanya dibentuk oleh visual, tetapi juga sebagai manifestasi praktik budaya yang kompleks dan kontekstual. Proses ini turut memperkuat norma sosial, kekuasaan, dan identitas budaya dalam praktik media kontemporer dan memperkaya pemahaman kita tentang bagaimana budaya tradisional terus mengalami perkembangan dan rekonstruksi dalam media modern. Teori ini akan memungkinkan analisis karakter Yokai untuk mengungkap

makna yang tersurat dan tersirat, serta dinamika kekuasaan dan identitas yang turut membentuk representasi budaya dalam praktik media modern.

2.3. Yokai

Yokai merupakan makhluk-makhluk misterius yang telah menjadi bagian penting dari budaya dan imajinasi Masyarakat Jepang. Dalam budaya Jepang, yokai telah ada sejak zaman kuno, seperti yang ditunjukkan dalam literatur dan cerita rakyat seperti "*Kojiki*" dan "*Nihon Shoki*", yang menceritakan tentang makhluk gaib dan fenomena supranatural. Pada masa itu, keberadaan makhluk misterius ini sering dikaitkan dengan kekuatan alam yang tidak dapat dijelaskan, seperti badai mendadak, orang menghilang tanpa sebab yang jelas, kehadiran makhluk di tempat angker, dan berbagai kejadian aneh lainnya. Menurut Komatsu Kazuhiko yang merupakan seorang antropolog terkemuka dari Jepang yang mana Ia berfokus pada studi Yokai. Menurutnya, Yokai merupakan cerminan budaya yang menangkap dinamika masyarakat Jepang dari masa ke masa. Mereka bukan sekadar monster atau hantu, melainkan manifestasi dari ketidaktahuan, imajinasi, dan adaptasi manusia terhadap perubahan yang baru dialami serta belum dapat dijelaskan (Komatsu et al., 2017). Kemudian, Michael Dylan Foster menyatakan bahwa yokai adalah bentuk budaya yang terus mengalami perubahan bentuk dan makna seiring waktu. Yokai dianggap sebagai representasi dari fenomena alam, penyakit mendadak, atau kejadian aneh yang tidak dapat dijelaskan secara logis. Yokai menunjukkan kebutuhan manusia untuk memberi makna kepada ketidaktahuan dan ketakutan terhadap lingkungannya (Foster, 2015). Manusia pada zaman dahulu masih sangat terikat dengan kepercayaan terhadap animisme dan dinamisme sehingga mereka mudah mempercayai

serta mengaitkan sebuah fenomena yang sulit atau bahkan tidak bisa dijelaskan dengan logika merupakan perbuatan dari makhluk supranatural. Kepercayaan terhadap yokai semakin meningkat selama periode Edo, yang didukung oleh karya seni seperti Ukiyo-e (gambar 2.1), yang menampilkan berbagai macam yokai, dari yang mengerikan hingga yang lucu dan menggemaskan. Yokai dianggap sebagai makhluk menakutkan dan simbol kekuatan alam, dan sering digambarkan sebagai emosi manusia seperti iri hati, dendam, dan keserakahan.



Gambar 2.1 Gambar Bone chilling: Utagawa Kuniyoshi's 'Haunted Old Palace at Soma

(Sumber : (Yokai.jp, n.d.))

Gambaran yokai juga berubah dari yang menakutkan menjadi ramah dan lucu di era modern. Ini mengikuti perkembangan budaya pop dan media seperti manga, anime, film, dan permainan yang semakin populer di seluruh dunia. Mereka sekarang dianggap sebagai makhluk misterius dan simbol budaya yang mencerminkan tradisi, seni, dan identitas Jepang. Yokai terus ada sebagai sumber inspirasi, sumber penelitian, dan bagian penting dari warisan budaya yang terus berkembang, yang disukai berbagai generasi. Dengan demikian, sejarah panjang Yokai menunjukkan bagaimana mereka mampu

menyesuaikan diri sembari mempertahankan peran mereka sebagai representasi kekuatan alam dan aspek spiritual yang menarik bagi banyak orang.

Setelah membaca uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sejarah yōkai adalah tentang representasi budaya Jepang itu sendiri, bukan hanya makhluk mistis. Mereka berkembang dari wujud spiritual menjadi ikon budaya populer yang terus direproduksi dan ditafsirkan ulang seiring dengan perkembangan media dan zaman.

Bab III

Pembahasan

Pada bab ini akan berisikan inti dari penelitian mengenai bagaimana representasi Yokai dalam serial Ninja Sentai Kakuranger direpresentasikan melalui hasil pengumpulan data melalui metode analisis konten serta pendekatan teori representasi milik Stuart Hall. Pembahasan disusun berdasarkan kategori yang telah ditentukan dalam proses analisis. Analisis ini difokuskan pada empat aspek utama, yaitu representasi visual, peran naratif, karakterisasi, serta fungsi budaya dari masing-masing Yokai. Kemudian, ke-empat aspek utama tersebut dipetakan menjadi dua tema utama, yaitu tema utama 1 yakni representasi serta peran Yokai dalam serial Ninja Sentai Kakuranger dan tema utama 2 yakni Representasi Yokai Terkait Peran Budaya dalam Serial Ninja Sentai Kakuranger (tabel 3.1). Penentuan tema utama dan sub-tema ini dilakukan melalui proses analisis konten kualitatif dengan tahapan pengkodean data. Data berupa adegan, dialog, visual karakter, dan alur naratif Yokai dalam serial diamati terlebih dahulu sebagai unit analisis. Kemudian, pada tahap awal (*Open Coding*), penulis mengidentifikasi unsur-unsur yang berulang kali muncul dalam representasi Yokai seperti bentuk visual, karakterisasi, peran dalam cerita, dan makna budaya yang menyertainya. Selanjutnya, pada tahap koding axial, kode-kode yang memiliki keterkaitan makna dikelompokkan kedalam kategori yang lebih luas. Dari proses ini, muncul 4 kategori dominan, yaitu representasi visual, karakterisasi, peran naratif, dan fungsi budaya. Keempat kategori tersebut kemudian dipadatkan melalui koding selektif menjadi 2 tema utama, yaitu Penggambaran serta peran Yokai dalam serial Ninja Sentai Kakuranger dan Representasi

Yokai Terkait Fungsi Sosial-Budaya Dalam Serial Ninja Sentai Kakuranger.

Tabel 3.1 Pemetaan tema dan sub-tema dari hasil koding selektif analisis konten

No	Tema Utama	Sub-Tema	Frekuensi
1	Penggambaran serta peran Yokai dalam serial Ninja Sentai Kakuranger	1. Jenis Yokai dan Representasi Visualnya (JR)	20
		2. Peran naratif (PN)	17
		3. Karakterisasi (KR)	22
2	Representasi Yokai Terkait Fungsi Sosial-Budaya Dalam Serial Ninja Sentai Kakuranger	Fungsi budaya (FB)	16

3.1 Representasi serta peran Yokai dalam serial Ninja Sentai Kakuranger

Tema ini terdiri dari 3 sub-tema yakni JR, PN, dan KR yang akan dibahas mengenai bagaimana Yokai direpresentasikan dalam cerita serial Kakuranger. Ketiga sub-tema ini saling berkaitan satu sama lain membentuk gambaran menyeluruh mengenai bagaimana Yokai dihadirkan kembali dalam media populer. Dari aspek visual, Yokai ditampilkan melalui kostum, riasan, dan atribut yang menjadi penanda utama keterkaitan mereka dengan sumber cerita legenda, sekaligus menunjukkan modifikasi sesuai kebutuhan cerita dan estetika. Sementara itu, karakterisasi hadir melalui sifat, perilaku, serta ciri khas yang diperlihatkan lewat dialog maupun interaksi dengan tokoh lain. Karakterisasi ini memperlihatkan Yokai dengan kepribadian yang beragam, mulai dari sosok jahat dan menakutkan hingga tokoh yang usil dan jenaka.

Kemudian, peran naratif menggambarkan posisi Yokai dalam jalannya cerita. Sebagian besar Yokai hadir sebagai antagonis utama maupun minor yang menjadi lawan bagi Kakuranger, namun terdapat juga yang berperan netral ataupun bersahabat.

Dengan demikian, tampilan visual, karakterisasi, dan peran naratif saling melengkapi dalam membangun representasi Yokai sekaligus. Berikut merupakan analisis representasi serta peran Yokai dalam serial Ninja Sentai Kakuranger berdasarkan data dari hasil analisis konten yang telah dilakukan oleh penulis, adapun pembahasan dinarasikan berdasarkan jenis Yokai yang didalamnya sekaligus dinarasikan ke-3 sub-tema yang ada, yakni:

3.1.1 Kappa

Kappa merupakan salah satu Yokai yang cukup populer dari sekian banyak kisah Yokai lainnya. Berdasarkan kamus etimologi daring *Gogen Yurai Jiten*, nama Kappa (河童) sendiri berasal dari 2 huruf kanji yaitu 河 (dibaca “kawa”) yang berarti sungai dan 童 (dibaca “waraha”) yang berarti anak-anak. Dengan demikian secara harfiah Kappa dapat diartikan sebagai anak dari sungai (語源由来辞典, 2005). Dalam kisahnya, Kappa diceritakan hidup di kawasan sungai dan dikenal kejam. Kappa akan menarik dan menenggelamkan anak-anak yang bermain di sekitar sungai ataupun hewan ternak yang hendak menyeberang. Namun, terdapat pula versi kisah yang menceritakan bahwa Kappa merupakan Yokai yang baik dan bijaksana. Bahkan beberapa daerah di Jepang mengadakan ritual dengan memberikan persembahan kepada Kappa agar irigasi air untuk perkebunan tercukupi (ishinotent.co.jp, n.d.).

Dalam serial Ninja Sentai Kakuranger, sosok Kappa muncul sebagai sosok antagonis untuk episode ke-1 dan ke-2. Kemudian, pada episode 27 Kappa juga ditampilkan kembali, namun bukan sebagai antagonis melainkan perubahan wujud Ninja Blue dan Ninja Yellow akibat dari serangan Yokai Nue.

Dalam legendanya, Kappa dideskripsikan memiliki tubuh seukuran anak-anak, kulit bersisik berwarna hijau, memiliki selaput pada bagian tangan dan kakinya, memiliki tempurung di punggungnya layaknya kura-kura, dan pada kepalanya terdapat semacam piringan untuk menyimpan air (gambar 3.1). Pada buku milik Michael Dylan Foster yang berjudul *The Book Of Yokai: Mysterious Creature Of Japanese Folklore* juga mencirikan Kappa dengan deskripsi yang hampir sama,

“Different legends and beliefs about it are distributed throughout the country, but generally speaking, the kappa is thought of as scaly or slimy, greenish in color, with webbed feet and hands, and a carapace on its back. Sometimes it resembles a monkey, sometimes a giant frog or turtle. It is the size of a young child but disproportionately strong.” (Foster, 2015).

Terjemahan:

“Berbagai legenda dan kepercayaan tentang makhluk ini tersebar di seluruh negeri, tetapi secara umum, Kappa dipandang sebagai makhluk bersisik atau berlendir, berwarna kehijauan, dengan tangan dan kaki berselaput, serta memiliki tempurung di punggungnya. Kadang-kadang Ia menyerupai seekor monyet, kadang seekor katak raksasa atau kura-kura. Ukurannya sebanding dengan seorang anak kecil, namun memiliki kekuatan yang tidak proporsional besar.”



Gambar 3.1 Gambaran umum dari wujud Kappa berdasarkan cerita

(Sumber : (Kappa | Yokaiandmonsters Wiki | Fandom, n.d.))

Kemudian, dibandingkan dengan Kappa pada versi yang ditampilkan pada serial Kakuranger. Pada serial Kakuranger, Kappa menjadi Yokai yang pertama kali dihadapi oleh para Kakuranger. Kappa ditampilkan dengan tinggi tubuh seukuran

manusia dewasa dengan kulit berwarna hijau dan kuning serta bersisik. Selain itu terdapat semacam selaput pada bagian sela-sela telapak kaki dan tangannya serta pada bagian ketiak yang layaknya makhluk amfibi. Pada bagian pinggulnya berwarna merah menyerupai celana renang yang biasa digunakan oleh para atlet olahraga renang (gambar 3.2). Secara keseluruhan Kappa dalam serial ini ditampilkan berdasarkan hasil dari penggabungan Kappa menurut legenda yang menyerupai makhluk amfibi serta unsur pakaian atlet olahraga renang lengkap dengan topi dan kacamata renangnya (gambar 3.3).



Gambar 3.4 Wujud Yokai Kappa dalam serial Ninjago Sentai Kakuranger (sumber: (RangerWiki | Fandom, n.d.))



Gambar 3.2 Contoh Pakaian atlet renang

(sumber: Akun Instagram @cat_love_4011)

Jika diperhatikan dari representasi wujud Kappa tersebut, secara keseluruhan wujud Kappa dalam serial Kakuranger masih menyerupai wujud Kappa dalam legendanya. Persamaannya yaitu dengan tetap mempertahankan ciri khasnya berupa kulit berwarna hijau dan bersisik serta memiliki selaput pada sela-sela tangan dan kaki sehingga secara keseluruhan menyerupai makhluk amfibi. Kemudian, perbedaan pada versi Kakuranger yaitu dengan menghilangkan beberapa ciri khas seperti tempurung pada punggungnya, mulut yang menyerupai paruh, serta piringan air pada

kepalanya. Perbedaan lainnya, pada versi Kakuranger ditambahkan pula unsur pakaian atlit renang modern seperti corak merah yang menyerupai celana renang, lalu warna kuning pada bagian kepala terlihat seperti topi renang serta penggunaan kacamata renang.

Selain Kappa yang menjadi antagonis pada episode ke-1 dan ke-2 serial Kakuranger, Kappa sempat dimunculkan kembali pada episode 27. Namun pada episode ini, Kappa yang muncul bukan sebagai Yokai, melainkan wujud perubahan Ninja Blue dan Ninja Yellow akibat serangan dari Yokai Nue. Perubahan wujud menjadi Kappa ini ditampilkan lebih menyerupai dengan wujud Kappa yang ada dalam cerita legenda pada umumnya. Kulit berwarna hijau, selaput pada sela-sela jari tangan dan kaki, tempurung pada bagian punggung, mulut yang menyerupai paruh, serta ciri khas utamanya yaitu piringan pada bagian kepala. Meski menampilkan wujud Kappa yang berdasarkan pada cerita legenda kuno yang sudah umum, versi ini juga menambahkan unsur modern yaitu dengan tetap mengenakan pakaian sehari-hari dari Ninja Blue dan Ninja Yellow (gambar 3.4 & 3.5).



Gambar 3.4 & 3.5 Wujud Kappa dari Ninja Blue dan Ninja Yellow
(Sumber : Episode 27 menit 08:59 dan menit 10:55)

Kappa memiliki beberapa karakteristik yang unik berdasarkan pada kisah

legendanya. Karakteristiknya yang pertama dan paling umum yaitu bahwa Kappa sangat suka mengonsumsi timun. Hal ini dikarenakan pada zaman dahulu para petani percaya serta menganggap bahwa Kappa merupakan dewa air sehingga para petani seringkali memberikan semacam sesajen berupa timun agar terhindar dari musibah yang berhubungan dengan air. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Foster didalam bukunya “in some communities, there is a tradition of leaving cucumbers at shrines or in the water as offerings to appease the resident kappa.”(Foster, 2015). Kemudian, pada serial Kakuranger ciri khas Kappa ini tetap dipertahankan dan ditampilkan kedalam layar kaca televisi. Pada serial Kakuranger, karakter Kappa dibuat seakan erat kaitannya dengan timun, dimana terlihat dalam beberapa adegan Kappa ditampilkan membawa sejumlah timun yang digunakan sebagai senjata berjenis peledak. Bahkan beberapa jurus ilusinya serta serangannya berkaitan dengan timun (gambar 3.6).



Gambar 3.6 Kappa menggunakan timun sebagai salah satu senjatanya

(Sumber: Episode 2 menit 13:02)

Karakteristik Kappa yang berikutnya yaitu benda berbentuk piringan pada kepala Kappa. Dalam kisah legendanya, piringan tersebut diceritakan sebagai wadah untuk

menyimpan air sehingga Kappa dapat bergerak dengan lincah di daratan tanpa merasa kekeringan. Dapat dikatakan juga bahwa piringan tersebut merupakan sumber kekuatan dari Kappa sendiri. Mengutip kalimat dari Nargiz Balgimbayeva dalam artikelnya, *“The plate-like spot on the top of the head is filled with water, and this liquid makes the creature practically invulnerable.”* (Balgimbayeva, 2019). Dikarenakan Kappa akan melemah bila air di kepalanya tumpah ataupun mengering, maka hal tersebut dimanfaatkan untuk mengalahkan Kappa. Dengan cara memecahkan bagian piringannya ataupun menipu Kappa supaya menundukkan kepalanya agar airnya tumpah. Hal yang sama juga dituliskan oleh Foster, *“One tactic for defeating a kappa in sumo is simply to bow beforehand; when the kappa bows in response, it spills its strength-giving liquid from the saucer on its head.”* (Foster, 2015).

Namun pada versi serial Kakuranger, Kappa yang muncul pada dua episode ke-1 diperlihatkan sama sekali tidak memiliki masalah terkait kondisi ini. Ia diperlihatkan dapat bergerak dengan bebas serta lincah tanpa ada kendala sedikitpun maupun merasa kelelahan. Hal ini menjadi perbedaan yang cukup signifikan dalam versi representasi ini. Namun, berbeda dari versi Kappa pada episode perdana serial Kakuranger, pada versi Kappa hasil dari serangan Nue, Ninja Blue dan Ninja Yellow yang berubah menjadi Kappa diperlihatkan menjadi lemah dan lemas bahkan sempat hampir pingsan ketika terlalu lama berlari di bawah terik matahari (gambar 3.7). Kemudian diketahui bahwa piringan pada kepala mereka telah mengering sehingga perlu disirami dengan air supaya memunculkan kembali energi mereka.



Gambar 3.7 Ninja Blue yang terlihat lemas kelelahan akibat kekurangan air

(Sumber: Episode 27 menit 05:22)

Dalam legendanya, sebenarnya Kappa diceritakan masih memiliki beberapa karakteristik lainnya, namun tidak semuanya direpresentasikan dan diimplementasikan kedalam Kappa versi serial Kakuranger. Beberapa karakteristik lainnya yang tidak ditampilkan yaitu, Kappa yang dikenal suka menenggelamkan manusia khususnya anak-anak serta hewan ternak yang berada di dekat sungai, Kappa yang hobi bermain sumo, dan kisah Kappa yang mengincar suatu bola misterius bernama *Shirikodama* yang terletak pada bagian anus manusia (ishinotent.co.jp, n.d.). Meskipun, Kappa yang direpresentasikan tidak mengadopsi seluruh karakteristiknya berdasarkan kisah legenda, namun Kappa versi serial Kakuranger juga menambahkan karakteristiknya tersendiri. Sebagai contoh, pada versi serial Kakuranger, seringkali setiap Kappa berbicara ia akan menyelipkan Bahasa Inggris dalam kalimatnya (gambar 3.8).



Gambar 3.8 Dialog Kappa yang berbicara menggunakan Bahasa Inggris

(Sumber: Episode 1 menit 17:50)

Dalam serial ini, Kappa berperan cukup penting sebagai antagonis perdana serta awal mula dimulainya kisah dari Kakuranger. Kehadiran Kappa menandai awal dari konflik utama yang dihadapi Kakuranger dengan Yokai. Pada episode perdana Kappa berhasil menipu Ninja Red dan Ninja Blue untuk membuka segel dari para Yokai sehingga melepaskan mereka kembali ke dunia manusia (gambar 3.9). Posisi ini memperlihatkan fungsi naratif Kappa sebagai pemicu alur cerita. Karena kemunculannya menjadi alasan terbentuknya Kembali tim Kakuranger dan menjadi awal mula perjuangan mereka dalam melawan ancaman dari Yokai



Gambar 3.9 Kappa dalam wujud manusianya berhasil menipu Ninja Red dan Ninja Blue untuk datang ke pulau tempat segel Yokai berada

(Sumber: Episode 1 menit 08:55)

Kemudian, Yokai jenis Kappa Kembali dimunculkan pada episode 27 meskipun bukan Kappa yang sama melainkan dua anggota Kakuranger yang diubah menjadi Kappa akibat serangan Yokai Nue. Peran ini bersifat berbeda dari sebelumnya, karena kali ini lebih diarahkan sebagai bagian dari cerita perkembangan karakter dari Ninja Blue dan Ninja Yellow yang bekerja sama dalam menghadapi masalah besar (gambar 3.10). Kedua peran naratif tersebut memperlihatkan bahwa peran Kappa tidak hanya sebatas peran antagonis saja, melainkan juga dapat berupa peran netral yang diselipkan dengan pesan moral.



Gambar 3.10 Kerjasama Ninja Blue dan Ninja Yellow melawan Yokai Nue agar dapat kembali menjadi manusia

(Sumber: Episode 27 menit 11:49)

Secara representasi reflektif, Kappa direpresentasikan dengan tetap mempertahankan ciri khas sesuai dengan legendanya, seperti berkulit hijau, memiliki tempurung, memiliki piringan pada kepalanya, serta menyukai mentimun. Namun juga dimodifikasikan agar sesuai dengan kebutuhan estetika dan alur cerita. Begitu pula dengan karakterisasi dari Kappa yang digabungkan antara ciri khas tradisionalnya dengan penambahan sifat modern. Secara representasi konstruktif,

serial ini membangun makna baru atas Kappa dengan memadukan unsur cerita legenda sebagai makhluk yang suka mencelakai manusia namun dikemas secara komedi dan mudah diterima bagi anak-anak. Sementara secara intensional, kehadiran Kappa sebagai makhluk yang sifatnya jahat jelas dimaksudkan oleh pembuat cerita sebagai pemicu konflik utama di awal serial serta sebagai media hiburan yang ringan pada episode lainnya. Dengan demikian, Kappa tidak hanya merepresentasikan ulang mitos tradisional, tetapi juga direkonstruksi ulang agar relevan dengan kebutuhan naratif. Dalam konteks sosial Jepang tahun 1994 yang berada dalam fase pasca runtuhnya *Bubble Economy*, representasi Yokai yang lebih ringan dapat dipahami sebagai upaya menciptakan hiburan yang aman dan menenangkan bagi audiens anak-anak. Dengan demikian, Kappa dalam *Kakuranger* berfungsi sebagai simbol tradisi yang dinegosiasikan ulang melalui teknologi tokusatsu, tanpa sepenuhnya menghilangkan akar budayanya.

3.1.2 Rokurokubi

Rokurokubi merupakan Yokai yang berwujud seorang wanita. Pada siang hari Rokurokubi terlihat seperti wanita biasa, namun pada malam hari Rokurokubi dapat memanjangkan lehernya (Yokai.jp, n.d.). Mengutip dari kalimat Foster dalam bukunya, asal nama dari Rokurokubi berasal dari kata "*Rokuro*" atau semacam alat untuk menarik atau memanjangkan sebuah katrol, "The word *rokuro* refers to a pulley, a device that facilitates the extending or retracting of a rope or cable"(Foster, 2015). Selain dapat memanjangkan lehernya, terdapat juga versi cerita dimana Rokurokubi dapat memisahkan kepala dengan badannya. Versi tersebut kemungkinan besar

merupakan versi kisah yang sering ditemukan dalam teks literasi masyarakat Cina berdasarkan kutipan milik Foster dalam bukunya “The idea of a rokurokubi with a fully detachable head most likely came from Chinese folk and literary sources.” (Foster, 2015).

Dalam serial *Ninja Sentai Kakuranger*, wujud dari Rokurokubi mengalami modernisasi. Pada legendanya, Rokurokubi seringkali diilustrasikan sebagai wanita muda cantik yang mengenakan kimono (gambar 3.11). Pada versi serial *Kakuranger* yang ditayangkan pada tahun 1994, penampilan Rokurokubi diubah dengan tidak mengenakan kimono lagi melainkan pakaian yang terlihat menyerupai gaya *Glam Goth* yang populer pada tahun 90an lengkap dengan *Make-Up* berwarna hitam dan putih serta penambahan rambut yang menyerupai tentakel gurita berwarna merah (gambar 3.12 dan 3.13).



Gambar 3.11 Ilustrasi
dari Yokai Rokurokubi
(Sumber:(Yokai.com, n.d.))



Gambar 3.12 & 3.13 Wujud Yokai Rokurokubi dalam serial Ninja Sentai Kakuranger dan gambaran style pakaian Glam Goth tahun 90an (sumber:(*RangerWiki | Fandom*, n.d.) dan (Saxon & Meyer, 2024))

Untuk karakteristik dari Rokurokubi sendiri memiliki tidak terlalu banyak sama seperti yang sudah dipaparkan pada awal pembahasan. Karakteristiknya yang paling mencolok yaitu dapat memanjangkan lehernya. Karakteristik ini pun tetap dipertahankan dan direpresentasikan dalam serial Kakuranger (gambar 3.13) yang mana diperlihatkan Rokurokubi keluar dari ruangan hanya dengan memanjangkan lehernya saja. Kemudian, pada versi representasi ini, Rokurokubi juga mengadaptasikan karakteristik dari versi lain kisah legendanya yaitu dapat memisahkan kepalanya dari tubuhnya yang kemudian kepalanya terbang untuk menyerang Kakuranger (gambar 3.14).



Gambar 3.14 Rokurokubi memanjangkan lehernya (Sumber:Episode 2 menit 07:35)



Gambar 3.15 Rokurokubi menggunakan kepalanya yang sudah terpisah dari tubuhnya untuk menyerang Kakuranger

(Sumber: Episode 2 menit 13:58)

Selain karakteristik tradisionalnya, pada serial ini juga menambahkan karakteristiknya tersendiri yaitu Rokurokubi diceritakan telah menikah dengan Kappa dan bekerja sama dalam mengalahkan Kakuranger (gambar 3.16).



Gambar 3.16 Rokurokubi yang bermesraan dengan Kappa serta bekerja sama dalam pertarungan

(Sumber: Episode 2 menit 16:06)

Selama penayangan serial Ninja Sentai Kakuranger, Rokurokubi hanya muncul pada satu episode saja dan tidak memiliki peran yang signifikan terhadap keberlanjutan cerita berikutnya. Peran Rokurokubi hanya sebagai pasangan dari Kappa yang kemudian saling bekerja sama untuk mengalahkan Kakuranger dan pada

akhirnya mereka dikalahkan. Dengan demikian, peran Rokurokubi lebih diarahkan sebagai salah satu dari variasi Yokai antagonis tanpa makna yang lebih mendalam.

Dari segi representatif refleksi, Rokurokubi ditampilkan sesuai dengan karakteristik nyatanya yaitu seorang wanita yang dapat memanjangkan lehernya serta memisahkan kepalanya dari badannya namun dengan sedikit penyesuaian tampilan visual yang disesuaikan dengan busana modern ala tahun 90-an. Kemudian, dari segi representatif konstruktif, serial ini membangun makna Rokurokubi sebagai tokoh antagonis tambahan yang mendukung alur awal cerita dalam serial ini tanpa terlalu mengedepankan kompleksitas legenda aslinya. Perubahan ini mencerminkan pergeseran nilai dalam budaya Jepang tahun 1990-an, di mana unsur tradisional yang mengandung ketakutan dan tabu direduksi agar sesuai dengan standar media anak. Representasi tersebut menunjukkan bagaimana budaya populer berperan dalam menyaring ulang mitologi lama agar selaras dengan ideologi modernitas dan teknologi. Sementara secara intensional, representasi Yokai Rokurokubi lebih diarahkan untuk menghadirkan variasi Yokai dan memperkuat konflik utama serial Kakuranger yaitu pertarungan melawan Yokai yang jahat dan mengancam manusia.

3.1.3 Azuki-arai

Dalam legendanya Azuki-arai merupakan Yokai yang menimbulkan suara seperti seseorang ataupun sesuatu sedang membilas kacang Azuki pada malam hari di tepi sungai(コトバンク, n.d.). Berdasarkan dari Kenji Matsuura dalam Kamus Jepang-Indonesia, Azuki (小豆) merupakan sejenis kacang merah(Kenji Matsuura, 1994). Asal-usul mengenai kemunculan Yokai Azuki-arai tidak dijelaskan secara rinci,

namun terdapat kisahnya yang terkenal dari sebuah buku bergambar pada zaman edo.

Mengutip dari Foster dalam bukunya, pada zaman edo terdapat buku bergambar yang dibuat oleh Takehara Shunsen yang menceritakan kisah Azuki-arai

“In an 1841 illustrated book of spooky tales by Takehara Shunsen, for example, there is a story of a disabled Buddhist acolyte who enjoys, and is exceedingly skilled at, counting beans. One day, an evil monk throws him down a well, and afterward his spirit appears at twilight and is heard washing and counting beans.” (Foster, 2015).

Terjemahan:

“Dalam sebuah buku bergambar berisi kisah-kisah menyeramkan karya Takehara Shunsen pada tahun 1841, misalnya, terdapat sebuah cerita tentang seorang calon biksu cacat yang gemar dan sangat terampil menghitung kacang. Suatu hari, seorang biksu jahat melemparkannya ke dalam sumur, dan setelah itu rohnyanya muncul saat senja serta terdengar sedang mencuci dan menghitung kacang.”

Selain itu, Azuki-arai juga diilustrasikan sebagai seorang pria tua dengan postur badan membungkuk, wajah yang tersenyum lebar, dan sembari mengaduk kacang Azuki yang dimasukkan kedalam semacam ember (gambar 3.17).



Gambar 3.17 Ilustrasi wujud dari Azuki-arai

(Sumber: *The book of yokai: Mysterious creatures of Japanese folklore.*(Foster, 2015))

Dalam Ninja Sentai Kakuranger, representasi visual Azuki-arai dimodifikasi cukup jauh dan sangat berbeda dari gambaran tradisionalnya. Azuki-arai ditampilkan menyerupai makhluk amfibi berwarna biru dengan kepala berbetuk seperti tutup

tempat sampah (gambar 3.18). Satu-satunya aspek visual yang memiliki keterkaitan dengan kisah legendanya yaitu adanya tonjolan-tonjolan pada kulitnya yang menyerupai kacang Azuki (gambar 3.19).



Gambar 3.18 Ilustrasi desain konsep Yokai Azuki-arai dalam serial Ninja Sentai Kakuranger
(sumber:(*RangerWiki | Fandom*, n.d.))



Gambar 3.19 Jenis kacang Azuki
(Sumber:(*Japanese Station.com*, 2015))

Dari segi karakterisasi, Azuki-arai tetap mempertahankan ciri khasnya, yaitu kerap kali mengeluarkan suara “*shoki-shoki*” yaitu suara dari kacang Azuki yang sedang dicuci (gambar 3.20).



Gambar 3.20 Azuki-arai memiliki kebiasaan mengeluarkan suara “Shoki-shoki”

(Sumber: Episode 4 menit 08:06)

Selain itu, Azuki-arai juga diberikan sifat modern berupa kebiasaannya mengadakan pesta bersama para Yokai (gambar 3.21). Layaknya masyarakat pada zaman modern yang mana ketika sedang merayakan suatu hal, maka akan mengadakan pesta bersama untuk merayakannya. Dalam konteks ini, Azuki-arai mengadakan pesta karena berhasil menangkap keempat anggota Kakuranger.



Gambar 3.21 Azuki-arai mengadakan pesta Bersama para Yokai

(Sumber: Episode 4 menit 09:57)

Dari segi peran naratif, Azuki-arai tergolong sebagai Yokai antagonis minor. Ia diceritakan menculik satu per-satu anggota Kakuranger, meskipun pada akhirnya

berhasil dikalahkan dalam episode yang sama (gambar 3.22). Peran ini menunjukkan bahwa Azuki-arai lebih difungsikan sebagai menambah variasi konflik serta meningkatkan ketegangan alur cerita pada episode keempat, dan bukan sebagai ancaman utama yang mempengaruhi jalannya cerita.



Gambar 3.22 Azuki-arai berhasil menculik keempat anggota Kakuranger
(Sumber: Episode 4 menit 09:51)

Secara reflektif, representasi dari Azuki-arai dalam serial Kakuranger mengalami banyak perubahan. Satu-satunya karakteristik dalam legendanya yang tetap dipertahankan ialah membuat suara “Shoki-shoki” layaknya sedang mencuci kacang azuki. lalu secara konstruktif, Azuki-arai telah dibangun ulang maknanya dengan menggabungkan ciri pada kisah tradisionalnya dengan desain visual yang unik dan berbeda dari ilustrasi pada legendanya. Hal ini menciptakan makna baru dari Azuki-arai yang pada awalnya merupakan sebuah fenomena misterius berupa suara kacang azuki yang dicuci pada malam hari, menjadi Yokai yang dapat memberikan ancaman dan mampu menyudutkan para Kakuranger. Sementara secara intensional, pencipta serial menempatkan Azuki-arai sebagai variasi musuh mingguan untuk menambah keragaman karakter Yokai dan menghadirkan elemen hiburan bagi penonton sekaligus menambah dinamika aksi pertarungan. Dengan demikian, Azuki-arai lebih

merepresentasikan rekonstruksi visual dan karakterisasi dibandingkan pendalaman makna kisah legendanya.

3.1.4 Nurikabe

Nurikabe dikenal sebagai Yokai yang berbentuk dinding besar. Nurikabe (塗壁 [ぬりかべ]) sendiri dalam bahasa Jepang artinya adalah dinding plester, yaitu dinding yang telah di plester menggunakan material seperti plester kapur, mortar, dan tanah diatom serta sering digunakan pada dinding eksterior maupun interior rumah (daiken.jp, n.d.). Dalam legendanya, Nurikabe akan muncul secara tiba-tiba di tengah jalan dan menghalangi orang yang ingin lewat hingga membuat mereka tersesat. Hal yang sama juga dikutip oleh Foster dalam bukunya berdasarkan dari Yanagita Kunio yang juga merupakan peneliti Folklore terkemuka di Jepang,

“Yanagita describes the nurikabe as a mysterious phenomenon: “Found on the coast of Onga County in Chikuzen [present-day Fukuoka Prefecture]. When [you are] walking along a road at night, suddenly a wall appears in front of you, and you cannot go anywhere. This is called nurikabe and it is feared.”(Foster, 2015).

Terjemahan:

“Yanagita mendeskripsikan Nurikabe sebagai sebuah fenomena misterius : “ditemukan di pesisir Distrik Onga di Chikuzen (Prefektur Fukuoka pada masa kini). Ketika (seseorang) berjalan di sepanjang jalan pada malam hari, tiba-tiba sebuah dinding muncul di hadapanmu, dan kamu tidak dapat pergi kemana pun. Hal ini disebut Nurikabe dan ditakuti.”

Gambaran wujud dari Nurikabe sendiri, pada awalnya bukan seperti yang umum diketahui pada zaman modern yaitu berwujud tembok plaster raksasa. Melainkan, pada tahun 2007 seorang peneliti telah menemukan sebuah gulungan lukisan yang diperkirakan berasal dari tahun 1802 yang menggambarkan nurikabe berbentuk menyerupai gajah dengan 3 mata (gambar 3.23).

“In 2007, scholars discovered an image labeled “nurikabe” in an 1802 picture scroll archived at Brigham Young University in the United States. This Edo-period nurikabe illustration looks very different from Mizuki’s—more like a flat-faced, three-eyed

elephant.”(Foster, 2015).

Terjemahan:

“Pada tahun 2007, para peneliti menemukan sebuah gambar berlabel “Nurikabe” dalam sebuah gulungan gambar tahun 1802 yang diarsipkan di Brigham Young University di Amerika Serikat. Ilustrasi Nurikabe dari Periode Edo ini tampak sangat berbeda dari versi Mizuki, lebih menyerupai gajah berwajah datar dengan 3 mata.”



Gambar 3.23 Ilustrasi Nurikabe
berdasarkan gulungan gambar

(Sumber:(Yokai.com, n.d.))

Kemudian, mengutip kalimat Foster dalam bukunya, barulah seorang mangaka terkenal bernama Mizuki Shigeru dalam manganya yang berjudul “*Gegege no Kitaro*” menggambarkan Nurikabe dengan lebih simple serta lucu agar mudah diterima oleh anak-anak berdasarkan dari cerita Yanagita Kunio sebelumnya. Nurikabe versi Mizuki Shigeru digambarkan menjadi tembok besar yang memiliki sepasang tangan dan kaki serta mata yang besar (gambar 3.24). Ilustrasi Nurikabe oleh Mizuki Shigeru inilah yang kemudian menjadi gambaran umum Yokai Nurikabe.

“In the second half of the twentieth century, manga artist Mizuki Shigeru illustrated this nurikabe—giving it legs and arms and two little eyes. It would soon become a standard character in his manga and anime, known to children and adults throughout Japan.” (Foster, 2015).

Terjemahan:

‘Pada paruh kedua abad ke-20, seorang seniman Manga Bernama Mizuki Shigeru menggambarkan Nurikabe ini dengan memberinya kaki, tangan, dan 2 mata kecil. Sosok ini kemudian menjadikannya karakter standar dalam Manga dan Animenya, dikenal oleh anak-anak maupun orang dewasa di seluruh Jepang.’



Gambar 3.24 Ilustrasi Nurikabe oleh Mizuki Shigeru dalam Anime dan Manga Gegege no Kitaro (Sumber:(gegegenokitaro.fandom.com, 2025))

Dalam versi Ninja Sentai Kakuranger, representasi visual Nurikabe masih mengikuti gambaran versi Mizuki Shigeru yaitu sebagai sosok dinding yang memiliki anggota tubuh. Akan tetapi, juga diberi modifikasi dengan menambahkan motif seperti tembok bata dengan coretan mural yang lebih dekat dengan konstruksi bangunan modern (gambar 3.25). Modifikasi ini untuk menyesuaikan bentuk Nurikabe dengan visual yang lebih mudah dikenali oleh penonton kontemporer sekaligus tetap menjaga ciri khasnya sebagai dinding.



Gambar 3.25 Wujud Nurikabe pada serial Ninja Sentai Kakuranger (Sumber:Episode 5 menit 09:43)

Sementara itu, dari aspek karakterisasi Nurikabe tetap mempertahankan sifat tradisionalnya, yaitu menghalangi jalan dengan membentuk tembok besar (gambar 3.26).



Gambar 3.26 Karakteristik Nurikabe pada serial Ninja Sentai Kakuranger
(Sumber: Episode 5 menit 09:49)

Peran naratif Nurikabe tergolong sebagai antagonis minor. Pada episode kelima, Ia diperlihatkan suka berjudi dengan menggunakan manusia sebagai pionnya dan secara tidak sengaja menjadikan salah satu anggota kakuranger terlibat kedalamnya (gambar 3.27). Sehingga pada akhirnya para Kakuranger mengetahui kebiasaan Nurikabe ini dan berusaha menghentikannya. Nurikabe yang gemar berjudi tidak hanya berfungsi sebagai antagonis naratif, tetapi juga sebagai representasi simbolik dari sisa-sisa ideologi ekonomi masa lalu pasca pecahnya *Bubble Economy* yang kini diposisikan sebagai sesuatu yang harus dikendalikan dan dikalahkan oleh nilai-nilai moral yang diusung tokoh pahlawan. Hal tersebut jelas dijadikan sebagai konflik klise agar mengarah kearah aksi pertarungan. Kemudian, Nurikabe Kembali lagi pada episode keenam bersama dengan Yokai Mokumokuren. Kali ini, peran Nurikabe hanya sebagai peran pembantu agar bisa membalaskan dendamnya kepada

Kakuranger (gambar 3.28). Meskipun telah tampil dalam dua episode secara beruntun, namun peran Nurikabe tetap tidak memberikan pengaruh besar terhadap jalan cerita utamanya.



Gambar 3.27 Kebiasaan Nurikabe

(Sumber: Episode 5 menit 11:58)



Gambar 3.28 Nurikabe yang berencana untuk membalas dendam kepada Kakuranger

(Sumber: Episode 6 menit 01:35)

Secara reflektif dan konstruktif, serial Kakuranger membangun makna baru dengan menggabungkan aspek visual dan aspek karakterisasi tradisional Nurikabe dengan unsur-unsur modern sehingga lebih relevan dengan konteks penonton pada tahun 90an. Contohnya seperti tetap mempertahankan kemampuan Nurikabe untuk menghalangi jalan seseorang, namun dengan penampilan visual modern seperti yang diilustrasikan oleh Mizuki Shigeru dan dengan penambahan motif tembok batu bata. Nurikabe yang pada kisah legendanya diceritakan sebagai Yokai yang suka berbuat usil dengan menghalangi jalan seseorang, berubah menjadi Yokai yang tega untuk mencelakai manusia hanya untuk hiburannya semata. Secara intensional, kehadiran Nurikabe dimaksudkan untuk menghadirkan variasi konflik kedalam cerita dengan memasukkan unsur hiburan berupa perjudian dan kerja sama antar Yokai. Dengan demikian, representasi Nurikabe lebih menekankan pada rekonstruksi visual dan

perilaku modern.

3.1.5 Bakeneko

Berdasarkan Matsuura Kenji dalam kamusnya, Bakeneko diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia menjadi “kucing setan” (Kenji Matsuura, 1994). Konon awalnya Bakeneko merupakan salah satu Yokai yang berasal dari kucing peliharaan yang hidup lebih lama dari usia kucing pada umumnya. Kucing yang telah berubah menjadi Bakeneko kemudian memperoleh kekuatan ghaib dan akan melakukan kenakalan untuk mengganggu manusia. Hal yang sama juga tertera dalam buku milik Foster,

“Another yokai cat is called bakeneko, which might be loosely translated as “monster cat.” While bakeneko generally look no different from regular cats—no split tail like a nekomata—their monstrosity is similarly attributed to age. In some parts of Japan it was said that a pet cat kept longer than a certain number of years (the exact number varied by location) would kill its master or, more commonly, turn into a bakeneko and perform all sorts of mischievous acts.” (Foster, 2015).

Terjemahan:

“Yokai kucing lainnya bernama Bakeneko, yang dapat diterjemahkan secara bebas sebagai “kucing monster”. Meskipun Bakeneko pada umumnya tidak terlihat berbeda dari kucing biasa, tidak memiliki ekor bercabang seperti Nekomata, kemonstrannya juga dikaitkan dengan usia. Pada beberapa daerah di Jepang, dikatakan bahwa seekor kucing peliharaan yang dipelihara lebih lama dari jumlah tahun tertentu (jumlah pastinya berbeda-beda tergantung Lokasi) akan membunuh majikannya atau yang lebih umum, berubah menjadi Bakeneko dan melakukan berbagai macam perbuatan nakal.”

Secara visual, berdasarkan kutipan Foster sebelumnya, wujud Bakeneko tidak berbeda dibandingkan kucing normal lainnya. Sedangkan pada Serial Kakuranger, alih-alih menyerupai kucing rumah, Bakeneko digambarkan lebih menyerupai monster harimau dengan bulu putih tebal, tubuh besar, dan cakar yang tajam (gambar 3.29 dan 3.30).



Gambar 3.29 & 3.30 Perbandingan aspek visual dari Bakeneko menurut legenda dan representasi dalam serial Ninja Sentai Kakuranger

(Sumber: (Yokai.com, n.d.) dan (RangerWiki | Fandom, n.d.))

Dari segi karakterisasinya, Bakeneko tetap mempertahankan sifat liciknya. Ia diceritakan menyamar sebagai manusia untuk menipu para Kakuranger dengan makanan yang telah diberi obat bius (gambar 3.31). Kemampuan penyamarannya menjadi manusia ini selaras dengan penjelasan Bakeneko menurut kamus Bahasa Jepang daring *Kotobankku* (コトバンク), “Bakeneko diartikan sebagai seekor kucing dengan kekuatan magis, yang bisa berubah menjadi manusia” (コトバンク, n.d.). Selain itu, terdapat penambahan karakteristik yang sebelumnya tidak ada pada cerita legendanya, yaitu Bakeneko yang menculik anak-anak untuk dijadikan hidangan kepada para Yokai di kedainya (gambar 3.32).



Gambar 3.31 Bakeneko yang menjebak para Kakuranger untuk memakan hidangan yang sudah diberi obat bius

(Sumber: Episode 8 menit 05:54)



Gambar 3.32 Para Yokai yang sedang menunggu Bakeneko menyiapkan para anak-anak yang telah diculik untuk dimakan

(Sumber: Episode 8 menit 08:53)

Terdapat pula penambahan unsur modern pada salah satu kemampuan Bakeneko. Pada episode kemunculannya, Bakeneko dioerlihatkan mengeluarkan salah satu kemampuan hipnotisnya bernama “Yokai-Neko Rock”, yaitu kemampuan untuk menghipnotis dengan lantunan musik Rock lengkap dengan permainan gitar elektrik (gambar 3.33).



Gambar 3.33 Bakeneko yang sedang menggunakan kemampuan
“Yokai-Neko Rock”nya

(Sumber: Episode 8 menit 06:07)

Peran naratif Bakeneko dalam serial ini tergolong sebagai antagonis minor. Ia menculik anak-anak untuk kemudian dijual dan dijadikan sebagai santapan bagi para Yokai (gambar 3.32). Peran ini menempatkannya sebagai pengganggu sementara yang menambah variasi konflik, namun tetap berfungsi penting dalam menghadirkan ancaman yang dekat dengan keresahan pada masyarakat, yaitu kasus penculikan anak-anak.

Secara reflektif dan konstruktif, representasi Bakeneko dalam serial ini dibangun dengan menggabungkan unsur klasik dan modern dari Bakeneko seperti sifatnya yang licik dan suka menipu dengan penambahan unsur modern yang orisinil seperti penambahan atribut musik rock dan desain visual yang lebih mengintimidasi. Sehingga makna Bakeneko yang awalnya berupa Yokai yang menyerupai kucing peliharaan menjadi sesosok makhluk ganas dan menyeramkan yang suka menculik anak-anak untuk dijadikan santapan kepada Yokai lainnya. Lalu secara intensional, terlihat jelas bahwa pencipta serial ini menghadirkan Bakeneko tidak dari segi

adaptasi legendanya saja, melainkan juga sebagai media hiburan yang menyelipkan topik yang dekat dengan keresahan masyarakat namun dikemas secara ringan.

3.1.6 Tengu

Tengu dalam legenda Jepang dikenal sebagai Yokai berwujud sebagai manusia burung yang tinggal di sekitar daerah pegunungan. Website ensiklopedia Yokai bernama Yokai.jp mendeskripsikan Tengu sebagai berikut,

“Tengu are powerful yokai and semi-divine beings believed to inhabit Japan’s mountains and forests. They are often depicted with red faces and long noses, or with birdlike features such as beaks and wings, allowing them to fly.”(Yokai.jp, n.d.)

Terjemahan:

“Tengu merupakan Yokai yang kuat sekaligus makhluk semi-ilahi yang diyakini mendiami pegunungan dan hutan di Jepang. Mereka sering digambarkan dengan wajah merah dan hidung Panjang, atau dengan ciri-ciri menyerupai burung seperti paruh dan sayap yang memungkinkan mereka untuk terbang.”

Menurut Foster dalam bukunya, perjalanan kisah Tengu dimulai pada periode Heian yang pada masa itu dipercaya bahwa Tengu merupakan sosok roh jahat yang dapat menyebarkan penyakit dan suka menyiksa manusia. Kemudian, pada awal periode Kamakura, sebuah kisah dalam *“Heiji Monogatari”* menceritakan bahwa Minamoto no Yoshitsune dilatih oleh Tengu sehingga ahli dalam bela diri. Cerita tersebut kemudian diyakini sebagai sumber kehebatan Minamoto no Yoshitsune dalam berperang (Foster, 2015). Dapat terlihat bahwa Tengu mengalami pergeseran sosok dari yang dipercaya sebagai roh jahat yang mengusik manusia hingga menjadi sosok makhluk spiritual yang dikaitkan dengan ajaran agama Budha dan berpihak pada kebajikan.

Gambaran dari wujud Tengu yang paling banyak dikenal pada masa modern yaitu menyerupai seorang petapa yang memiliki sayap serta berhidung panjang (gambar

3.34). Gambaran wujud Tengu tersebut kemudian direpresentasikan kedalam serial Kakuranger namun dengan tambahan modifikasi modern. Pada serial Kakuranger, wujud Tengu ditampilkan dengan bertubuh kekar, tidak memiliki sayap seperti burung, berjanggut tebal, serta mengenakan semacam topi koboi (gambar 3.35). Secara keseluruhan memang terlihat representasi ini lebih dominan melakukan modifikasi, namun sebenarnya masih terdapat pula ciri khas visual dari Tengu yang dipertahankan seperti hidungnya yang panjang, wajah dan tubuh berwarna merah dan membawa kipas ajaib milik Tengu.



Gambar 3.34 & 3.35 Perbandingan aspek visual dari Tengu menurut legenda dan representasi dalam serial Ninja Sentai Kakuranger (Sumber:(nihowa.com, 2024) dan(RangerWiki | Fandom, n.d.))

Secara karakterisasi, Tengu dalam serial Kakuranger ditampilkan dengan sifat tradisionalnya yang arogan dan sombong. Menurut Nobuhiro Ito dalam penelitiannya mengenai korelasi antara sifat sombong dengan hidung Tengu,

天狗の鼻は、卑慢、慢、過慢、慢過慢、我慢、邪慢、増上慢など自慢の権化とされ、鼻が高いのはその象徴であり、「天狗になる」といえば自慢が高じている様子を表すが、(Ito Nobuhiro, 2007)

Terjemahan:

“Hidung Tengu dianggap sebagai perwujudan dari kesombongan, kelambanan, kemalasan, arogansi, keangkuhan, kesombongan berlebihan, serta lambing sifat congkak. Dengan demikian, ungkapan “menjadi Tengu” menunjukkan sikap seorang yang tinggi hati.”

Sifat tersebut kemudian ditampilkan dalam adegan yang mana hidungnya yang memanjang setiap kali Ia berlagak angkuh (gambar 3.36). Sifat sombong dan angkuhnya juga dapat dilihat dari peran narasinya yang mana dalam episode Kakuranger ke-12, Tengu tidak terima bahwa Ia ditempatkan pada posisi ketiga dalam ranking Yokai terkuat dan yakin bahwa Ia seharusnya ditempatkan pada posisi nomor 1 (gambar 3.37). Sifat obsesi terhadap popularitas serta pengakuan publik tersebut juga relevan terhadap sifat masyarakat pada era modern tahun 90-an. Sepanjang episode ke-12 memperlihatkan Tengu yang berusaha membuktikan dirinya layak menjadi Yokai terkuat namun pada akhirnya tetap dikalahkan dengan kekuatan baru dari Kakuranger yang mana menjadikannya sebagai variasi lainnya dari antagonis minor.



Gambar 3.36 Narator menceritakan bahwa hidung Tengu akan memanjang apabila sedang sombong
(Sumber: Episode 12 menit 03:34)



Gambar 3.37 Tengu tidak terima berada di posisi ketiga dalam ranking Yokai terkuat
(Sumber: Episode 12 menit 02:54)

Representasi Tengu secara reflektif dan konstruktif membangun ulang dengan memadukan ciri-ciri tradisionalnya berupa sifat arogan serta hidung panjang serta sifat yang khas pada era modern yaitu haus akan popularitas. Representasi ini mencerminkan penyatuan antara Tengu berdasarkan kisah legenda dengan budaya populer kontemporer yang mana dalam legendanya dikenal sebagai Yokai yang kuat dan berwibawa dengan berbagai kemampuannya namun haus akan validasi. Sementara itu, secara intensional Tengu dihadirkan oleh kreator serial untuk memberikan variasi musuh serta jalan cerita yang menghadirkan isu modern yang relevan dengan penonton era modern.

3.1.7 Zashiki-Warashi

Terdapat sebuah kisah folklore di Jepang mengenai roh anak-anak yang menempati sebuah rumah dan dipercaya bahwa keberadaan roh tersebut akan membawa keberuntungan serta kesejahteraan kepada keluarga yang menempatinnya. Roh anak-anak tersebut kemudian diberi nama Zashiki-Warashi. Menurut Kenji Matsuura dalam kamus bahasa Jepang-Indonesianya, kata Zashiki sendiri merupakan sebuah ruangan atau kamar bergaya khas Jepang (Kenji Matsuura, 1994). Penjelasan

legenda terkait Zashiki-Warashi yang sama juga dimuat oleh Foster kedalam bukunya, “Not all houses have a zashiki-warashi, but it is said that if one takes up residence the family will prosper. If it departs, however, household fortunes will decline.”(Foster, 2015). Zashiki-Warashi merupakan salah satu dari sekian banyaknya kisah Yokai yang diceritakan tidak berniat untuk mengusik maupun melukai manusia.

Zashiki-Warashi kemudian di representasikan kedalam salah satu episode serial Kakuranger yaitu pada episode ke-18. Secara aspek visual Zashiki-Warashi direpresentasikan sebagai Yokai dengan tubuh anak laki-laki berwajah bundar, berkulit putih, dan bermata hitam (gambar 3.38). Namun, dalam serial ini Zashiki-Warashi lebih sering ditampilkan dalam wujud penyamaran anak laki-lakinya agar ia bisa bermain bersama anak-anak lainnya (gambar 3.39).



Gambar 3.38 & 3.39 Wujud asli Yokai Zashiki-Warashi beserta wujud penyamarannya menjadi manusia

(Sumber: (RangerWiki | Fandom, n.d.) dan Episode 18 menit 01:56)

Kemudian, terdapat pula wujud lain dari Zashiki-Warashi yang mana wujud ini ditampilkan Ia dipaksa untuk menyakiti manusia. Dalam wujud ini tubuh Zashiki-Warashi menyerupai desain dari *controller* permainan video yang populer dikalangan anak-anak pada tahun 90-an (gambar 3.40). Desain tersebut menunjukkan adaptasi modern terhadap budaya modern.



Gambar 3.40 Wujud Zashiki-Warashi setelah diubah menjadi jahat

(Sumber: :(RangerWiki | Fandom, n.d.))

Secara aspek karakterisasi, terjadi perubahan yang signifikan dalam merepresentasi Zashiki-Warashi. Zashiki-Warashi sama sekali tidak ditampilkan sebagai roh penghuni rumah melainkan hanya sebagai Yokai anak-anak yang ingin bermain dan bersahabat dengan manusia (gambar 3.41). Walaupun tetap mempertahankan sifat dari Zashiki-Warashi yang memang tidak mengusik manusia, versi representasi dalam serial Kakuranger ini menghilangkan karakteristik utama dari kisah Zashiki-Warashi itu sendiri dan menciptakan narasi baru.



Gambar 3.41 Zashiki-Warashi yang terlihat digemari oleh anak-anak
(Sumber: Episode 18 menit 03:01)

Peran naratif Zashiki-Warashi dalam serial Kakuranger juga memiliki keunikan karena Ia tidak berfungsi menjadi antagonis utama, melainkan tokoh netral sekaligus korban dari manipulasi. Awalnya Zashiki-Warashi tidak ada keinginan untuk menyakiti manusia dan hanya ingin bermain layaknya anak-anak, kemudian dirubah menjadi Yokai yang liar. Zashiki-Warashi pada akhirnya berakhir dengan tragis tewas akibat bertarung melawan Yokai lainnya demi melindungi teman-temannya (gambar 3.42). Hal ini menempatkan peran Zashiki-Warashi bukan sebagai musuh, namun juga bukan sebagai sekutu permanen bagi Kakuranger.



Gambar 3.42 Zashiki-Warashi tewas demi melindungi teman-temannya
(Sumber: Episode 18 menit 16:27)

Secara representasi reflektif dan konstruktif, Zashiki-Warashi dalam serial Kakuranger mengalami pergeseran makna dari legenda aslinya yang dikenal sebagai roh anak-anak penunggu rumah dan pembawa keberuntungan menjadi sosok Yokai yang hanya ingin bermain layaknya anak-anak pada umumnya. Bahkan terdapat pula wujudnya yang dimodifikasi dengan menggabungkan dengan unsur permainan video yang dekat dengan budaya populer dikalangan anak-anak era modern. Pergeseran ini menunjukkan bagaimana makna Zashiki-Warashi dikonstruksi ulang agar relevan dengan penonton muda pada masa penayangannya. Lalu secara representasi intensional, kreator serial sengaja menekankan sisi emosional dan kedekatan dengan penonton melalui kisah tragis Zashiki-Warashi.

3.1.8 Kasabake

Kasabake merupakan salah satu Yokai dari kategori *Tsukumogami*, yaitu benda-benda yang lama tidak digunakan kemudian menjadi Yokai. Hal yang sama juga tertera dalam buku milik Foster, “Whatever its origins, the kasa-bake is clearly associated with the concept of tsukumogami, household tools and objects that become yokai after a hundred years.”(Foster, 2015). Kasabake yang diambil kata “Kasa” atau payung dalam bahasa Indonesia (Kenji Matsuura, 1994), merupakan Yokai yang berbentuk payung dengan satu mata, memiliki dua tangan namun hanya memiliki satu kaki sehingga harus berjalan dengan cara melompat-lompat, dan lidah yang panjang (gambar 3.43) (Yokai.jp, n.d.). Wujud inilah yang membuat Kasabake sangat ikonik hingga seringkali direpresentasikan kedalam berbagai media film dan anime salah satunya dalam serial Kakuranger.



Gambar 3.43 Gambaran wujud Kasabake menurut legendanya

(Sumber:(Yokai.com, n.d.))

Namun, wujud ikonik dari Kasabake justru dimodifikasi cukup signifikan dalam versi serial Ninja Sentai Kakuranger. Alih-alih ditampilkan berwujud sebuah payung dengan satu mata, Kasabake direpresentasi menjadi sosok Yokai dengan anggota tubuh yang lengkap (gambar 3.44). Sedangkan agar dapat diasosiasikan dengan kisah legendanya, representasi versi ini juga dilengkapi dengan membawa payung sebagai aksesoris sekaligus senjatanya. Transformasi ini lebih kepada disesuaikan untuk kebutuhan peran naratif dari Kasabake yang lebih mengutamakan penampilan pertarungan dan aksi dalam cerita sehingga wujudnya dibuat lebih proporsional dibandingkan hanya sebuah payung dengan satu kaki saja.



Gambar 3.44 Wujud Kasabake dalam serial Ninja Sentai Kakuranger

(Sumber: :(RangerWiki | Fandom, n.d.))

Berdasarkan kutipan dari web Yokai.jp mengenai karakterisasi Kasabake, “Its nature is strongly comic, meant to startle and amuse, appearing on night roads or under eaves, dangling its tongue and hopping in visually striking ways.” (Yokai.jp, n.d.). Karakterisasi dari Kasabake sendiri yang menurut legendanya seringkali menjahili manusia dengan cara menakut-nakuti diubah menjadi Yokai yang kejam. Perubahan karakterisasi tersebut dapat dibuktikan dengan peran naratifnya pada episode ke-26 yang mana peran dari Kasabake sendiri menjadi penghalang bagi Tsuruhime (Ninja White) dan ditugaskan untuk membunuhnya (gambar 3.45). Meski demikian, perannya tidak berkembang lebih jauh dan berakhir dengan kekalahannya pada episode yang sama.



Gambar 3.45 Kasabake yang menganggap dirinya sudah menang dengan mengalahkan Tsuruhime
(Sumber: Episode 26 menit 12:52)

Dari segi representasi Konstruktif, Kasabake dihadirkan sebagai contoh bagaimana Yokai sederhana dan bernuansa komikal dalam legendanya direkonstruksi ulang menjadi sosok antagonis yang lebih sesuai dengan genre *Tokusatsu*. Kemudian secara reflektif, representasi dari Kasabake ini sangat jauh diubah jika dibandingkan dengan kisah legendanya. Satu-satunya hal yang tetap

dipertahankan agar dapat merefleksikan dengan legendanya yaitu dengan tampilan visualnya yang dibuat dengan mengasosiasikan elemen payung. Sedangkan dari segi representasi intensionalnya, Kasabake diarahkan untuk menambah variasi musuh yang harus dihadapi Kakuranger serta menghadirkan adegan hiburan berupa aksi pertarungan. Representasi dari Kasabake dalam serial ini menunjukkan usaha adaptasi yang menekankan fungsi naratif praktis dibandingkan pelestarian makna legendanya.

3.1.9 Kitsune

Kitsune (狐) dalam bahasa Jepang memiliki arti “rubah”(Kenji Matsuura, 1994). Dalam kisah legendanya Kitsune dikenal sebagai Yokai berwujud rubah dan dikenal ahli dalam menggunakan kemampuan sihirnya untuk berbuat kejahatan. Kisah-kisah dalam legenda menggambarkan Kitsune sebagai Yokai yang licik dan suka menipu manusia dengan sihirnya. Salah satu contoh kisahnya dalam menipu manusia dimuat pada buku karya A.B. Mitford berjudul “Japanese Legends and Folklore”. Pada salah satu kisahnya yang berjudul “How a Man Was Bewitched And Had His Head Shaved By The Fox” menceritakan bagaimana seorang tukang kayu bernama Tokutaro yang tidak percaya dan bersikeras ingin membuktikan bahwa tidak ada seekor rubah yang bisa menipu manusia. Tokutaro membunuh putri dari kepala desa setelah Ia mengira sang putri merupakan rubah yang sedang menyamar. Saat Tokutaro akan dieksekusi akibat tindakannya, seorang biksu datang dan akan membebaskannya dengan syarat Ia harus memotong rambut Tokutaro. Setelah proses pencukuran selesai, tiba-tiba semua orang menghilang menyisakan Tokutaro sendirian dan terdengar suara gelak

tawa yang ternyata rubah telah menipunya (Mitford, 2019). kisah-kisah mengenai kitsune menjadikannya cocok untuk direpresentasikan menjadi variasi antagonis dalam media-media modern salah satunya pada serial Kakuranger.

Dalam serial Kakuranger episode ke-40, Kitsune direpresentasikan secara visual sebagai sosok wanita dengan wajah menyerupai rubah, memiliki ekor panjang, serta ditampilkan mengenakan korset yang menambah kesan daya tarik sensual dan sifatnya yang licik (Gambar 3.46). Representasi ini sangat jauh berbeda dibandingkan dengan wujud dalam legendanya yang dideskripsikan sebagai seekor rubah secara utuh ataupun seorang wanita cantik tanpa atribut tambahan yang berlebihan. Transformasi visual ini tidak hanya memberi nuansa modern, tetapi juga menekankan citra Kitsune sebagai sosok yang memadukan sisi manusia dan hewan secara lebih eksplisit.



Gambar 3.46 Tampilan wujud dari Yokai Kitsune dalam serial Ninja Sentai Kakuranger
(Sumber: Episode 40 menit 12:56)

Dari segi karakterisasi, Kitsune tetap ditampilkan dengan memiliki sifat liciknya namun dengan penambahan sifat baru yaitu sangat menyukai uang. Sifat serakahnya

terhadap uang ini merupakan sifat baru yang ditambahkan dan belum pernah ada pada kisah legendanya. Dalam episode ke-40 serial Kakuranger, Kitsune menculik anak-anak dan meminta sejumlah uang tebusan kepada para orang tua, namun diketahui bahwa setelah Kitsune menerima uang tebusan Ia tetap tidak membebaskan anak-anak yang telah Ia culik (Gambar 3.47). Representasi ini menyesuaikan dengan konteks naratif modern namun dengan tetap mempertahankan karakteristik tradisionalnya.



Gambar 3.47 Rencana licik dan serakah Kitsune untuk menculik anak-anak serta meminta uang tebusan
(Sumber: Episode 40 menit 13:26)

Selain sifat licik, karakteristik tradisional lainnya yang tetap dipertahankan yaitu fenomena yang khas berhubungan dengan Yokai Kitsune, yaitu *Kitsune no Yomeiri* (Fox Wedding). Mengutip penjelasan terkait *Kitsune no Yomeiri* menurut Foster,

"Another phenomenon associated with kitsune is kitsune-no-yomeiri, a "fox's wedding." The expression is used to signify the seemingly contradictory weather phenomenon that occurs when the sun is shining while it is raining. It was at mysterious, paradoxical times like this that foxes got married, or alternatively, it was the mysterious powers of foxes that caused such paradoxical meteorological phenomena." (Foster, 2015).

Terjemahan:

"Fenomena lain yang dikaitkan dengan Kitsune adalah *Kitsune no Yomeiri*, atau "pernikahan rubah". Ungkapan ini digunakan untuk menggambarkan fenomena cuaca yang tampak kontradiktif, yaitu ketika matahari bersinar sementara hujan turun. Diyakini bahwa pada saat-saat misterius dan paradoks seperti inilah para rubah menikah, atau sebaliknya,

kekuatan ghaib para rubahlah yang menyebabkan terjadinya fenomena meteorologis yang paradoksal tersebut.”

Namun, dalam serial *Kakuranger* fenomena *Kitsune no Yomeiri* ini dijadikan sebagai metode tindakan kriminal penculikan anak-anak (gambar 3.48). Hal ini menjadikan pergeseran fungsi dari fenomena *Kitsune no Yomeiri* yang awalnya merupakan fenomena misterius menjadi strategi tindakan kriminal dalam narasi modern.



Gambar 3.48 Pelaksanaan upacara *Kitsune no Yomeiri*

(Sumber: Episode 40 menit 06:32)

Dalam peran naratifnya, Kitsune ditempatkan sebagai antagonis minor yang mengancam manusia dengan tindak penculikannya. Walau kehadirannya terbatas hanya dalam satu episode saja, Kitsune tetap berperan sebagai penambah variasi konflik serta memperlihatkan kreativitas adaptasi Yokai tradisional kedalam format media modern. Serta sebagai bentuk pelestarian budaya dengan mengangkat kisah fenomena *Kitsune no Yomeiri* kembali.

Dari sudut pandang representasi konstruktif, Kitsune dalam serial *Kakuranger* membentuk makna baru melalui visualisasi modern dan narasi penculikan yang

relevan dengan isu kontemporer yang cukup marak terjadi. Kemudian, dari sudut pandang reflektif, representasi Kitsune dalam serial *Kakuranger* sudah cukup menyesuaikan dengan narasi Kitsune dalam legendanya yaitu ahli dalam memanipulasi sihir dan bersifat licik namun dengan modifikasi modern pada tampilan visualnya. Sementara secara intensional, representasi ini menegaskan citra Kitsune sebagai sosok yang licik serta manipulatif sesuai dengan gambaran dalam kisah legendanya, sekaligus menekankan fungsinya sebagai salah satu tokoh antagonis yang harus dikalahkan.

3.1.10 Yuki Onna

Berdasarkan web *Yokai.jp* dan *Kotobankku*, Yuki Onna dalam kisah legenda Jepang dideskripsikan sebagai roh salju yang berwujud sebagai seorang Wanita cantik berkulit putih pucat seperti salju, mengenakan kimono putih (gambar 3.49) (*Yokai.jp*, n.d.; *コトバンク*, n.d.).



Gambar 3.49 Ilustrasi sosok Yuki Onna dalam buku ilustrasi *Hyakkai Zukan* (Sumber:(*id.wikipedia.org*, n.d.))

Kisah Yuki Onna memiliki berbagai versi dan kepercayaan di beberapa prefektur Jepang. Dalam *The Book Yokai* karya Foster mencantumkan beberapa versi kisah dari Yuki Onna,

“In Iwate and Miyagi Prefectures in northeast Japan, it was said that if you saw yuki-onna, your spirit would be drawn from your body. In parts of Aomori Prefecture, her behavior is similar to that of the ubume: she will ask you to hold her baby. In some parts of the country, such as Tono, in Iwate Prefecture, she appears on a set date; elsewhere her appearance is random and witnessed only by particularly lucky (or unlucky) individuals.” (Foster, 2015).

Terjemahan:

“Pada Prefektur Iwate Dan Miyagi di timur laut Jepang, dikatakan bahwa jika seseorang melihat Yuki-Onna, jiwanya akan tersedot keluar dari tubuhnya. Pada beberapa daerah di Prefektur Aomori, perilakunya mirip dengan Ubume: Ia akan meminta seseorang untuk menggendong bayinya. Pada beberapa wilayah lainnya, seperti di Tono, Prefektur Iwate, Ia muncul pada tanggal tertentu; sementara di tempat lain, kemunculannya terjadi secara acak dan hanya dapat disaksikan oleh individu yang sangat beruntung (atau tidak beruntung).”

Pada serial *Ninja Sentai Kakuranger* episode ke-48, Yuki Onna direpresentasikan dengan mempertahankan ciri tradisionalinya yaitu sebagai wanita berkulit seputih salju. Namun, alih-alih mengenakan kimono layaknya Wanita pada zaman dahulu. versi yang direpresentasikan ini mengenakan pakaian yang terlihat lebih modern dan menyerupai pakaian atlit Figure Skate (gambar 3.50 dan 3.51).



Gambar 3.50 & 3.51 Perbandingan pakaian Yuki Onna dalam serial *Kakuranger* dengan pakaian atlit Figure Skate
(Sumber: Episode 48 menit 04:33 dan (Vogue.com, n.d.))

Sedangkan untuk karakterisasinya, pada serial ini Yuki Onna ditampilkan sangat erat kaitannya dengan musim dingin dan salju, serta memiliki kemampuan untuk mengeluarkan napas dingin untuk membekukan manusia (gambar 3.52). Deskripsi karakteristik yang sama juga tertera dalam web Yokai.jp, “A beautiful female yokai who appears on snowy nights. Her icy breath is said to freeze people solid.” (Yokai.jp, n.d.). Meskipun aspek visualnya dibuat lebih modern, karakterisasi yang direpresentasikan masih relevan dengan kisah tradisionalnya.



Gambar 3.52 Kemampuan Yuki Onna yang dapat mengeluarkan napas dinginnya untuk membekukan manusia
(Sumber: Episode 48 menit 04:24)

Untuk peran naratif dari Yuki Onna sendiri dalam serial ini ditampilkan sebagai antagonis minor. Ia menculik enam orang manusia untuk dijadikan bahan untuk ritual dalam rangka memanggil badai salju yang dapat membekukan seluruh dunia (gambar 3.53). Peran ini memperlihatkan perluasan dari kisah legendanya yang awalnya hanya mengincar korban per-individu, menjadi ancaman berskala besar yang sesuai dengan kebutuhan narasi khas tokusatsu.



Gambar 3.53 Ritual pemanggilan badai salju oleh Yuki Onna
(Sumber: Episode 48 menit 05:09)

Dari sudut pandang representasi reflektif dan konstruktif, Yuki Onna dalam serial Kakuranger dibentuk ulang melalui kombinasi visual tradisional dan modern, namun tetap mempertahankan karakterisasi sesuai dengan legendanya. Serta, memberikan peran naratif yang jauh lebih besar yang disesuaikan dengan konflik khas serial tokusatsu. Jika pada legendanya Yuki Onna hanya merenggut nyawa perorangan, dalam serial Kakuranger dibuat mengancam nyawa seluruh umat manusia. Sementara secara representasi intensional, kehadiran Yuki Onna mempertegas sosok antagonis yang dingin, kejam, dan misterius dengan fungsi utama menambah variasi musuh serta konflik yang harus dihadapi oleh para Kakuranger.

3.1.11 Daradara

Daradara merupakan Yokai orisinal yang diciptakan khusus dalam serial Ninja Sentai Kakuranger sehingga tidak memiliki latar belakang kisah legenda tradisional yang mengikatnya. Dalam cerita, Daradara merupakan Yokai yang diciptakan langsung oleh sang raja Yokai untuk mengalahkan para Kakuranger. Wujud dari

Daradara sendiri ditampilkan bertubuh hitam, berlendir, dan memiliki tekstur menyeramkan yang menekankan sifatnya sebagai makhluk buatan (gambar 3.54).



Gambar 3.54 Wujud dari Daradara

(Sumber: Episode 42 menit 02:20)

Kemudian, Daradara memiliki kemampuan untuk menyerap kekuatan dari para Kakuranger dan juga rekan mereka Ninjaman yang mana setiap Daradara menyerap kekuatan baru wujudnya juga berubah dengan menambahkan beberapa unsur dari kekuatan yang ia dapatkan (gambar 3.55 dan gambar 3.56).



Gambar 3.55 Wujud dari Daradara setelah menyerap kekuatan Ninjaman

(Sumber: (RangerWiki | Fandom, n.d.))



Gambar 3.56 Wujud dari Daradara setelah menyerap kekuatan dari keempat anggota Kakuranger

(Sumber:(RangerWiki | Fandom, n.d.))

Dari segi aspek karakterisasi sendiri, Daradara ditampilkan sebagai Yokai yang cukup kuat dan berbahaya hingga para Kakuranger sendiri kesulitan menghadapinya. Selain bisa menyerap serta meniru kekuatan dari para Kakuranger (gambar 3.57 dan gambar 3.58), Daradara juga dapat menyalurkan luka yang Ia dapatkan langsung kepada pemilik dari kekuatan yang telah Ia tiru.



Gambar 3.57 & 3.58 Daradara telah menyerap dan meniru kekuatan dari Ninjaman

(Sumber:Episode 42 menit 09:37 dan menit 14:29)

Selain kemampuan untuk meniru, Daradara juga memiliki kemampuan berupa lumpur beracun yang Ia gunakan untuk meracuni seluruh penduduk kota (gambar 3.59).



Gambar 3.59 Daradara menyebarkan lumpur beracunnya ke seluruh kota

(Sumber: Episode 43 menit 15:16)

Dari segi naratif, Daradara berfungsi sebagai antagonis utama dalam tiga episode berturut-turut. Kehadirannya menjadi klimaks dari rangkaian konflik antara Kakuranger dengan para Yokai. Dimulai dari tujuan utama Daradara tercipta untuk mengalahkan Kakuranger dengan cara menyerap kekuatan dari Ninjaman serta keempat orang anggota Kakuranger dan menyalurkan luka yang Ia dapatkan sehingga para Ninja Red tidak dapat sembarangan menyerangnya. Pada episode ke-44, Daradara berhasil dikalahkan setelah pertarungan besar yang melibatkan seluruh kekuatan utama Kakuranger. Peran naratif ini menunjukkan bahwa Daradara memiliki posisi penting sebagai salah satu antagonis utama karena sempat berhasil memojokkan para pahlawan.

Secara representasi reflektif, Daradara tidak merefleksikan dari kisah Yokai manapun dikarenakan merupakan Yokai orisinal dari serial Kakuranger. Secara konstruktif, Daradara mencerminkan konstruksi makna baru yang tidak bersumber pada kisah legenda zaman dahulu, melainkan sepenuhnya hasil kreativitas tim produksi. Hal ini menegaskan bahwa Kakuranger tidak hanya mengadaptasi Yokai

tradisional saja, tetapi juga menciptakan jenis Yokai baru untuk memberikan nuansa angin segar dalam serial Ninja Sentai Kakuranger. Sementara itu, dari sisi representasi intensional Daradara ditampilkan sebagai simbol dari kekuatan baru yang berbahaya, sekaligus perangkat naratif untuk meningkatkan ketegangan menuju klimaks serial.

3.2 Representasi Yokai Terkait Peran Budaya dalam Serial Ninja Sentai Kakuranger

Representasi Yokai dalam serial Ninja Sentai Kakuranger tidak hanya terdapat dalam aspek visual, karakterisasi, dan peran naratif dalam tema utama pertama saja melainkan juga memiliki fungsi budaya tersendiri. Serial ini menampilkan bagaimana Yokai sebagai salah satu dari identitas budaya Jepang diadaptasikan kedalam konteks modernitas, khususnya pada era tahun 90-an pasca pecahnya gelembung ekonomi. Dari hasil analisis diperoleh bahwa fungsi budaya dari representasi Yokai dalam serial Kakuranger bergerak dalam dua ranah yang saling melengkapi, yaitu fungsi sebagai hiburan dan sebagai pelestarian budaya.

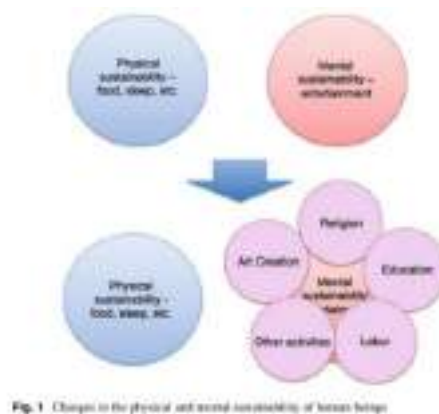
Fungsi budaya sebagai hiburan sangat penting. Mengutip dari artikel berita milik African Business yang menegaskan akan hubungan antara budaya dengan hiburan,

“Entertainment is a form of activity that holds the attention and interest of an audience, giving pleasure and delight. Understanding how entertainment functions as part of culture could lead to an important interaction with others in how people see the world.” (African Business, 2022)

Terjemahan:

“Hiburan merupakan suatu bentuk aktivitas yang menarik perhatian dan minat penonton, memberikan kesenangan, dan kegembiraan. Memahami bagaimana hiburan berfungsi sebagai bagian dari budaya dapat mengarah pada interaksi penting dengan orang lain dalam cara pandang dunia.”

Dengan menghadirkan budaya dalam kegiatan sehari-hari dapat menambah wawasan dalam konteks sosial. *Entertainment* atau hiburan juga menjadi unsur yang esensial dan mendasar bagi keberlangsungan mental serta spiritual manusia, layaknya makanan bagi kebutuhan fisik. Hiburan memiliki hubungan yang erat dengan budaya karena dianggap sebagai bentuk ekspresi budaya yang menyatukan aspek psikologis, sosial, dan estetika manusia. Mengutip diagram perbandingan antara kebutuhan fisik dengan kebutuhan mental manusia (gambar 3.60) menurut Matthias Rauterberg, Naoko Tosa, dan Ryohei Nakatsu dalam jurnal penelitian mereka berikut,



Gambar 3.60 Diagram perbandingan antara kebutuhan fisik dengan kebutuhan mental manusia

(Sumber:(Nakatsu et al., 2015))

Berdasarkan diagram diatas, pada tahap awal manusia hanya memerlukan pemenuhan kebutuhan dasar untuk menjaga ketahanan fisik. Namun, seiring perkembangan, muncul kebutuhan akan hiburan sebagai unsur penting bagi ketahanan mental dan spiritual manusia yang kemudian mencakup unsur-unsur agama, pendidikan, seni, pekerjaan, dan kegiatan sosial lainnya. Dengan demikian, hiburan

bukan sekadar aktivitas rekreatif saja, melainkan alat ekspresi budaya dan sarana pelestarian kesejahteraan kesehatan mental manusia sehingga hiburan memiliki hubungan yang erat dengan budaya.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, representasi Yokai Sebagian besar difungsikan sebagai perangkat hiburan, yakni sebagai variasi dari “monster mingguan” atau antagonis yang dihadapi oleh para pahlawan dalam satu episode yang memperkaya dinamika cerita tanpa memiliki makna kultural yang mendalam. Sebagai contoh seperti kemunculan Kappa dalam episode perdana yang berperan sebagai pemicu konflik utama cerita dengan melepaskan seluruh Yokai ke dunia (gambar 3.61). Hal tersebut jelas ditunjukkan demi keberjalanan cerita sehingga para Kakuranger harus menyegel mereka kembali hingga akhir serial. Yokai lainnya juga difungsikan sebagai variasi antagonis dengan konflik cerita yang mereka hadirkan masing-masing.



Gambar 3.61 Kappa berhasil melepaskan segel para Yokai
(Sumber: Episode 1 menit 10:23)

Konflik yang dihadirkan pun bersifat ringan serta bersifat menghibur dan terkadang menyelipkan pesan moral seperti pada episode ke-27 ketika Ninja Blue dan Ninja Yellow diubah menjadi Kappa diharuskan bekerja sama mengalahkan Yokai Nue agar dapat kembali menjadi manusia (gambar 3.62). Meski sangat sulit, namun

dengan kerja sama mereka yang gigih pada akhirnya mereka berhasil dan kembali menjadi manusia. Selain menghadirkan konflik, para Yokai juga condong diarahkan untuk penampilan aksi pertarungan dengan para Kakuranger. Contoh yang paling jelas terlihat pada Yokai Daradara yang merupakan satu-satunya Yokai orisinil dari serial Kakuranger yang sepenuhnya secara intensional dirancang sebagai perangkat naratif untuk menghadirkan adegan aksi pertarungan (gambar 3.63).



Gambar 3.62 Ninja Blue dan Ninja Yellow yang berusaha mengalahkan

(Sumber: Episode 27 menit 11:49)



Gambar 3.63 Aksi pertarungan Daradara dengan Kakuranger

(Sumber: Episode 42 menit 12:15)

Dalam konteks Jepang pasca pecahnya *Bubble Economy* pada awal tahun 90-an, fungsi budaya Yokai sebagai hiburan dalam serial Kakuranger dapat dipahami sebagai respon terhadap meningkatnya kecemasan sosial dan ketidakpastian ekonomi yang marak menimpa masyarakat Jepang. Dominasi televisi sebagai media massa yang dikonsumsi oleh sebagian besar masyarakat Jepang memperkuat peran tayangan hiburan sebagai sarana eskapisme dalam kehidupan sehari-hari. Mengutip dari penelitian oleh Althaf Gauhar dan Teguh Santoso,

“Mass culture is a lively and powerful force that engages everyone through mass media. Today, Japanese mass culture includes several diverse elements such as; television and radio entertainment culture, popular press culture, fashion and trend culture,

entertainment culture around amusement facilities, high-tech culture, and commercialized traditional elite culture. Television and radio have become popular choices in mass media. About 85 percent of Japanese people have watched television every day for about three hours and eighteen minutes on average on weekdays” (Althaf Gauhar Auliawan & Teguh Santoso, 2023)

Terjemahan:

“Budaya massa merupakan kekuatan yang hidup dan kuat yang melibatkan semua orang melalui media massa. Saat ini, budaya massa Jepang mencakup beberapa elemen beragam seperti; budaya hiburan televisi dan radio, budaya pers populer, budaya mode dan tren, budaya hiburan di sekitar fasilitas hiburan, budaya teknologi tinggi, serta budaya elite tradisional yang dikomersialkan. Televisi dan radio telah menjadi pilihan populer dalam media massa. Sekitar 85 persen orang Jepang menonton televisi setiap hari selama rata-rata tiga jam delapan belas menit pada hari kerja.”

Dalam kerangka ini, serial *Kakuranger* hadir sebagai bagian dari budaya hiburan televisi yang menawarkan narasi ringan, visual yang unik, serta karakter Yokai yang unik dan tidak sepenuhnya menyeramkan. Representasi tersebut menunjukkan pergeseran fungsi Yokai dari simbol ketakutan tradisional menjadi medium hiburan yang bersifat aman dan repetitif, sehingga mampu memberikan rasa stabilitas emosional di tengah kondisi sosial pasca krisis ekonomi.

Kemudian di sisi lain, terdapat pula Yokai yang difungsikan sebagai upaya pelestarian budaya dengan menghadirkan konflik berdasarkan dengan kisah atau peristiwa dalam legendanya. Sebagai contoh pada episode ke-8 yang menghadirkan *Bakeneko* sebagai antagonisnya dan mengadaptasi fenomena “*Kamikakushi*” atau fenomena hilang secara misterius (gambar 3.64). Mengutip penjelasan dari Foster terkait “*Kamikakushi*”,

“kamikakushi: kidnapping by a god, translatable as “spiriting away,” or more literally, “hiding by a deity.” The details of such occurrences vary, but usually the story goes like this: A young boy or adolescent suddenly disappears. His family and the villagers search frantically but to no avail. Then, some time later, he shows up in a strange place—in a tree, or in the eaves of a house—dazed but otherwise unharmed.” (Foster, 2015).

Terjemahan:

“*Kamikakushi*: penculikan oleh dewa, yang dapat diterjemahkan sebagai ‘*Spiriting Away*’ (dibawa pergi oleh roh), atau lebih harfiah lagi berarti ‘disembunyikan oleh dewa’. Rincian dari peristiwa semacam ini bervariasi, tetapi biasanya ceritanya berjalan seperti ini: seorang anak laki-laki atau remaja tiba-tiba menghilang. Keluarga serta penduduk desa panik mencarinya, namun tidak kunjung ditemukan. Kemudian, beberapa waktu kemudian, ia muncul di tempat yang aneh yaitu diatas pohon, atau di bawah atap rumah dalam keadaan linglung namun tanpa luka sedikitpun.”

Hal yang sama kemudian terjadi kembali pada episode ke-40 yang mana mengadaptasikan fenomena *Kitsune no Yomeiri* (gambar 3.65). Melalui representasi serta pengadaptasian fenomena-fenomena berdasarkan kepercayaan masyarakat zaman dahulu inilah cara yang digunakan oleh pencipta serial untuk melestarikan kisahnya kepada masyarakat modern terutama anak-anak dengan format yang lebih mudah untuk diakses.



Gambar 3.64 Bakeneko yang diketahui sebagai dalang dari fenomena Kamikakushi

(Sumber: Episode 8 menit 11:04)



Gambar 3.65 Kitsune yang menjebak seorang anak untuk datang melihat upacara Kitsune no Yomeiri
(Sumber: Episode 40 menit 06:59)

Dengan demikian, fungsi budaya dari representasi Yokai dalam serial Ninja Sentai Kakuranger menunjukkan bahwa media populer bekerja secara ganda yaitu sebagai wahana hiburan yang ringan dan sebagai sarana pelestarian budaya. Secara intensional sang pencipta serial ingin menciptakan serial yang dapat menghibur masyarakat terutama anak-anak namun juga relevan dengan media populer modern dengan menghadirkan kisah pahlawan dengan tema ninja melawan Yokai. Sedangkan secara konstruktif, representasi Yokai ini bukanlah refleksi pasif dari tradisi, melainkan hasil konstruksi aktif yang berbasis pada tampilan visual dan narasi para Yokai yang didasarkan pada kisah legendarinya namun juga dengan merepresentasikan kondisi dinamika sosial dan identitas budaya Jepang pada tahun 90-an.

Bab IV

Kesimpulan

Representasi Yokai tidak sekadar merefleksikan kisah legenda zaman dahulu, melainkan juga membangun ulang (konstruksi) nilai-nilai folklor agar relevan dengan konteks masyarakat Jepang pada tahun 90-an. Dari segi visual dan karakterisasi, Yokai mengalami modernisasi melalui desain, perilaku, dan fungsi naratif tanpa menghilangkan akar tradisionalnya. Hal ini tampak pada Bakeneko dan Kitsune yang masih mempertahankan unsur *Kamikakushi* dan *Kitsune no Yomeiri* sebagai bentuk pelestarian budaya. Sementara pada Yokai lain seperti Kappa, Tengu, dan Daradara lebih diarahkan pada fungsi hiburan semata.

Dengan demikian, representasi Yokai dalam serial Ninja Sentai Kakuranger berfungsi ganda sebagai sarana pelestarian kisah legenda Jepang dan sekaligus sebagai komoditas hiburan dalam industri media populer. Dualitas ini mencerminkan upaya masyarakat Jepang mempertahankan identitas budayanya ditengah arus modernisasi. Melalui penggabungan unsur tradisi dan hiburan ini, serial Ninja Sentai Kakuranger berhasil memperlihatkan bahwa budaya populer dapat menjadi medium aktif dalam menjaga keberlanjutan folklor serta merepresentasikan dinamika identitas budaya Jepang yang terus beradaptasi dengan perubahan zaman.

Penelitian ini terbatas hanya pada satu serial serta satu periode waktu tertentu saja. Oleh karena itu, kepada para peneliti selanjutnya yang membahas representasi Yokai dalam media populer disarankan agar lebih meluaskan cakupan media dan periode waktunya serta lebih mengaitkan perubahan kondisi sosial dalam masyarakatnya.

Lampiran Hasil Koding Analisis Konten

a) Koding Terbuka





b) Koding Tertutup

[illegible][illegible]

	48	FB14	Yuki Onna	Yuki-Onna berencana untuk melakukan ritual pemanggilan badai salju di seluruh dunia agar manusia tunduk kepada raja yokai
--	----	------	-----------	---

c) Koding Selektif

KODING SELEKTIF		
Tema Utama	Sub-Tema	Frekuensi
3.1 Representasi serta peran Yokai dalam serial Ninja Sentai Kakuranger	Jenis Yokai dan Representasi Visualnya	20
	Peran naratif	17
	Karakterisasi	22
3.2 Representasi Yokai Terkait Fungsi Budaya Dalam Serial Ninja Sentai Kakuranger	Fungsi budaya	16

要旨

本研究の題名は「特撮シリーズにおける妖怪の表象—『忍者戦隊カクレンジャー』（1994）の質的分析—」である。このシリーズは日本のポップカルチャー現象の一つであり、日本のエンターテインメント産業において重要な地位を築いている特撮ジャンルを出発点としている。特撮とは、特殊効果を用いた映画やテレビ番組の制作を指す。その中でも「スーパー戦隊シリーズ」は、集団的ヒーロー物語を通して社会的・文化的・道徳的価値を一貫して描き出している代表的な作品群である。多数のシリーズの中で『忍者戦隊カクレンジャー』（1994）は、初めて忍者と妖怪という日本の神話的存在を中心に据えた作品であり、伝統的要素を現代の娯楽として再構築し、日本社会が自らの文化遺産をどのように再解釈しているかを示している。

筆者が妖怪を研究対象として選んだ主な理由は、妖怪の歴史がスーパー戦隊シリーズよりも遥かに古く、日本社会に深く根付いているためである。その証拠として、『日本書紀』や『古事記』における妖怪の記述、さらに浮世絵に描かれた妖怪像が挙げられる。本来、妖怪は自然の未知や神秘を象徴する存在であったが、時代の変化とともに再解釈され、現代では文化的アイコンとして新たな意味を持つようになった。『忍者戦隊カクレンジャー』では、妖怪が民俗・テクノロジー・現代的モラルを融合させたメディア表現として再登場している。

本研究の目的は、『忍者戦隊カクレンジャー』における妖怪の表象を明らか

にし、妖怪という伝統的文化要素が現代メディアを通してどのように適応し、進化しているかを考察することである。この研究によって、日本文化の中で妖怪が持つ動的かつ独自のキャラクター表現を明確にすることを目指している。

研究方法としては、質的アプローチによる内容分析を採用した。一次データは『忍者戦隊カクレンジャー』の複数のエピソードを観察し、特に妖怪が登場する場面を中心に分析した。二次データとして、妖怪に関する学術文献やスチュアート・ホールの表象理論を参考にした。主要な参考文献には、マイケル・ディラン・フォスター『妖怪の本』、小松和彦『妖怪学入門』、スチュアート・ホール『表象：文化的表象と意味作用』などが含まれる。

本研究ではスチュアート・ホールの表象理論を理論的枠組みとして用い、メディアを通して文化的意味がどのように構築されるかを検討する。ホールは表象を「反映的」「構成的」「意図的」の3種類に分類しており、これらの概念によって、妖怪の表象が単なる神話の反映ではなく、社会とメディアの間で再構築される文化的生成物であることを示す。

本研究では、分析に入る前に、「妖怪の種類と視覚表現」「物語上の役割」「キャラクター化」「文化的機能」の4つのサブテーマを先に設けた。その後、これらのサブテーマを基準として作品を分析し、最終的に「カクレンジャーにおける妖怪の表象と役割」と「妖怪の文化的機能の表象」という2つの主要テーマにまとめた。最終的に、『忍者戦隊カクレンジャー』は単なる子供向け番組ではなく、伝統的神話が現代社会でいかに再生されるかを示す文化

的メディアであると結論づけられる。妖怪の表象を通して、日本文化の柔軟性と適応性、そして古来の精神性と倫理観が現代に継承されていることが明らかになった。

つまり、特撮というポップカルチャーの一分野は、日本文化の継承において重要な役割を果たしている。複雑な表象過程を通して、『カクレンジャー』は人間と伝統、テクノロジー、社会環境の関係を象徴的に描き出しており、現代日本文化研究における伝統とメディアの相互作用を理解する上で貴重な事例となる。

本研究を進める中で、文化の表象がメディアによってどのように作られるのかを理解することができました。また、内容分析の方法を実際に用いることで、作品を客観的に読み取る力も身につきました。この経験を通して、文化研究における分析技法の重要性を深く学ぶことができました。

Daftar Pustaka

- Abdussamad, Z. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/juwxn>
- African Business. (2022, November 2). How entertainment can be used to instigate a cultural shift. *African Business*. <https://african.business/2022/11/infocus/how-entertainment-can-be-used-to-instigate-a-cultural-shift>
- Althaf Gauhar Auliawan & Teguh Santoso. (2023). Correlation of Social Welfare With The Development of Japanese Popular Culture After World War II. *Universitas Ngudi Waluyo*, 6(1).
- Angela Longo. (2022). *Reframing tokusatsu and robot anime legacy: Towards new ways of conceiving Japanese media*. Tokyo University.
- Balgimbayeva, N. (2019). The re-creation of Yokai character images in the context of contemporary Japanese popular culture: An example of the Yo-kai watch anime series. *Mutual Images Journal*, 6, 21–51.
<https://doi.org/10.32926/2018.6.bal.recre>
- Browne, R. B., & Ambrosetti, R. J. (Eds.). (1993). *Continuities In Popular Culture: The Present In The Past & The Past In The Present And Future*. Bowling Green State University Popular Press.
- daiken.jp. (n.d.). DAIKEN. Retrieved October 4, 2025, from
<https://www.daiken.jp/buildingmaterials/glossary/construction/nurikabe/>

- Dictionary.com. (2025, October 28). Dictionary.com.
<https://www.dictionary.com/browse/serial>
- Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu- ilmu Sosial Lainnya*. Prenada Media Group.
- Foster, M. D. (2015). *The book of yokai: Mysterious creatures of Japanese folklore*. University of California press.
- gegegenokitaro.fandom.com. (2025, April 10). GeGeGe No Kitarō Wiki.
<https://gegegenokitaro.fandom.com/wiki/Nurikabe>
- Geraskov Sergii & Ziniakova Maryna. (2024). *Transformation of image of Yokai in Japanese culture: From arts to theories*. 335–343.
- Heeyoung Park. (2019). A study on a way of creating a Yokai content and cymbolism in Japanese animation -focusing on a Yokai animation. *The Journal of Foreign Studies*, null(49), 335–350. <https://doi.org/10.15755/JFS.2019..49.335>
- Hirota Ryūhei. (2021). Traversing the natural, supernatural, and paranormal: Yōkai in postwar Japan. *Nanzan Institute for Religion and Culture*, 48(2), 321–339.
- id.wikipedia.org. (n.d.). Wikipedia. id.wikipedia.org
- ishinotent.co.jp. (n.d.). Retrieved October 2, 2025, from
<http://www.ishinotent.co.jp/Kappa/kappa-2.html>
- Ito Nobuhiro. (2007). 天狗のイメージ生成について — 十二世紀後半までを中心に — [Nagoya University]. <https://share.google/GcowNof0d6m0rkef8>

Japanese Station.com. (2015, February 12). Japanese Station.
<https://japanesestation.com/japan-travel/culinary/manfaat-kacang-merah-adzuki-bagi-kesehatan>

Kappa | *Yokaiandmonsters Wiki* | *Fandom*. (n.d.). Retrieved October 2, 2025, from
<https://yokaiandmonsters.fandom.com/wiki/Kappa>

Kenji Matsuura. (1994). *日本語・インドネシア語辞典*. 京都産業大学出版会 ; 発売
所丸善株式会社.

Komatsu, K., Yoda, H., & Alt, M. (2017). *An Introduction To Yōkai Culture: Monsters, Ghosts, and Outsiders in Japanese History* (1st edition). Japan Publishing Industry Foundation for Culture.

Lestari, E., Khohar, A., & Hariyati, F. (2024). Gambaran perjuangan anak sebagai pencari nafkah (analisis isi pada film *The Breadwinner* karya Deborah Elis). *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 2014–2025. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v4i3.813>

Mitford, A. B. (with Foster, M. D.). (2019). *Japanese Legends and Folklore: Samurai Tales, Ghost Stories, Legends, Fairy Tales, Myths and Historical Accounts*. Tuttle Publishing.

Mustofa, N. S. (2024). Representasi kepercayaan Marapu pada film “Marlina si Pembunuh Dalam Empat Babak.” *INVENSI*, 9(2), 239–251.
<https://doi.org/10.24821/invensi.v9i2.11129>

Nakatsu, R., Tosa, N., Rauterberg, M., & Xuan, W. (2015). Entertainment, culture, and media art. In R. Nakatsu, M. Rauterberg, & P. Ciancarini (Eds.), *Handbook of*

- Digital Games and Entertainment Technologies* (pp. 1–51). Springer Singapore.
https://doi.org/10.1007/978-981-4560-52-8_16-1
- nihowa.com. (2024, September 13). Nihowa Japanese Jewelry.
<https://nihowa.com/blogs/japan/tengu>
- Putri Berliana Candra, Moh, A., Nur, M., & Wahidah, Z. (2024). Representasi Suroboyoan dalam lokadrama Lara Ati karya Bayu Skak (representasi Stuart Hall). *Diglosia*, 8(1), 12.
- RangerWiki | Fandom. (n.d.). Retrieved October 3, 2025, from
<https://powerrangers.fandom.com/wiki/RangerWiki>
- Saxon, K., & Meyer, M. (2024, September 25). *Pengaruh Gaya Goth pada Busana Kantor dan Pakaian Pria Modern*. The Vou. <https://id.thevou.com/blog/panduan-gaya-busana-goth-pria/>
- Storey, J. (2014). *From Popular Culture To Everyday Life* (First edition). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203077023>
- Stuart Hall. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications in association with the Open University.
- Vogue.com. (n.d.). www.vogue.com
- Yessy Harun & Okky Pratama Aditya Ananza. (2016). *Pendidikan nilai moral dalam film Tokusatsu “Kamen Rider Decade.”*
<http://repository.unsada.ac.id/1772/3/Ganjil%2017-18-Yessy%20Kamen%20Rider.pdf>

Yokai.com. (n.d.). Retrieved October 3, 2025, from

[https://yokai.com/rokurokubi/?srsltid=AfmBOop-](https://yokai.com/rokurokubi/?srsltid=AfmBOop-phYvC3a_3Vp5QShydNEwnqAT4HmYsb209-8BfgbYBzge52nH)

[phYvC3a_3Vp5QShydNEwnqAT4HmYsb209-8BfgbYBzge52nH](https://yokai.com/rokurokubi/?srsltid=AfmBOop-phYvC3a_3Vp5QShydNEwnqAT4HmYsb209-8BfgbYBzge52nH)

Yokai.jp. (n.d.). YOKAI.JP. Retrieved October 3, 2025, from <https://yokai.jp/en/yokai>

Zed, M. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan* (Ed. 2). Yayasan Obor Indonesia.

Zhu, L. (2025). The Rise and Fall of Japans Bubble Economy:A Policy Review and

Lessons for the World (19851995). *Advances in Economics, Management and*

Political Sciences, 224(1), 133–140. [https://doi.org/10.54254/2754-](https://doi.org/10.54254/2754-1169/2025.BL28288)

[1169/2025.BL28288](https://doi.org/10.54254/2754-1169/2025.BL28288)

コトバンク. (n.d.). 小豆洗い(アズキアライ)とは? 意味や使い方. コトバンク.

Retrieved October 4, 2025, from

<https://kotobank.jp/word/%E5%B0%8F%E8%B1%86%E6%B4%97%E3%81%>

[84-685332](https://kotobank.jp/word/%E5%B0%8F%E8%B1%86%E6%B4%97%E3%81%)

語源由来辞典. (2005, June 24). カッパ／河童／かつば. 語源由来辞典. [https://gogen-](https://gogen-yurai.jp/kappa/)

[yurai.jp/kappa/](https://gogen-yurai.jp/kappa/)

Biodata Penulis



Nama : Muhammad Fasya Haqqani

NIM : 13020221140058

Tempat & Tanggal Lahir : Jakarta, 03 Mei 2003

Riwayat Pendidikan :

No	Pendidikan Formal	Tahun
1.	SD Muhammadiyah 24 Jakarta	2009-2015
2.	SMPN 92 Jakarta	2015-2018
3.	SMAN 31 Jakarta	2018-2021
4.	Bahasa dan Kebudayaan Jepang / Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro	2021-2025