



**ADAPTASI CERPEN “JIGOKUHEN” 「地獄変」 KARYA
AKUTAGAWA RYUUNOSUKE KE DALAM ANIME AOI
BUNGAKE EPISODE 12 KARYA ISHIZUKA ATSUKO
(KAJIAN SASTRA BANDINGAN)**

芥川龍之介の『地獄変』という短編小説が石塚敦子の『青い文
学』の第12話というアニメに映画化の分析

Skripsi

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Menempuh Ujian Sarjana
Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :

Pristica Pratiwi Kusuma Wardani
NIM 13020219120005

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2024**

**ADAPTASI CERPEN “JIGOKUHEN” 「地獄変」 KARYA
AKUTAGAWA RYUUNOSUKE KE DALAM ANIME AOI
BUNGAKE EPISODE 12 KARYA ISHIZUKA ATSUKO
(KAJIAN SASTRA BANDINGAN)**

芥川龍之介の『地獄変』という短編小説が石塚敦子の『青い文
学』の第12話というアニメに映画化の分析

Skripsi

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Menempuh Ujian Sarjana
Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :

Pristica Pratiwi Kusuma Wardani
NIM 13020219120005

**PROGRAM STUDI S1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2024**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Pristica Pratiwi Kusuma Wardani

NIM : 13020219120005

Program Studi : Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Dengan menyatakan hal sebenarnya, skripsi ini tidak mengambil sebagian atau seluruh hasil penelitian dari skripsi atau buku milik orang lain dengan maksud menjiplak/plagiasi kecuali yang telah tercantum dalam daftar isi sebagai bahan rujukan. Apabila terdapat kesamaan yang terbukti bahwa adanya penjiplakan/plagiasi, saya bersedia menerima sanksi dari pihak fakultas

Semarang, 25 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Pristica Pratiwi Kusuma Wardani

NIM 13020219120005

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Adaptasi Cerpen “Jigokuhen” 「地獄変」 Karya Akutagawa Ryuunosuke ke dalam *Anime Aoi Bungaku* Episode 12 Karya Ishizuka Atsuko (Kajian Sastra Bandingan)” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi.

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197407222014092001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Adaptasi cerpen “Jigokuhen” 「地獄変」 Karya Akutagawa Ryuunosuke ke dalam *Anime Aoi Bungaku* Episode 12 karya Ishizuka Atsuko (Kajian Sastra Bandingan)” telah diterima dan disahkan oleh Tim Penguji Skripsi Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Pada tanggal : 21 Februari 2024

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

NIP. 197407222014092001



Anggota I

Dian Annisa Nur Ridha, S.S., M.A.

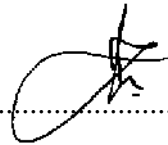
NPPU. H.7.198904292022042001



Anggota II

Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum.

NPPU. H.7.197806162018071001



Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro



Prof. Dr. Stamsyah, S.S., M.Hum

NIP. 197311191998021002

MOTTO

“Manusia tidak memiliki kuasa untuk memiliki apa pun yang dia mau, tetapi dia memiliki kuasa untuk tidak mengingini apa yang dia belum miliki, dan dengan gembira memaksimalkan apa yang dia terima.”

—Seneca

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk mama saya tercinta yang telah memberikan banyak dukungan dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini sampai mendapatkan predikat sarjana, serta telah menemani dan memberikan motivasi hidup selama masa-masa sulit. Terima kasih atas cinta dan kasih sayang yang telah diberikan selama ini.

PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segala rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, serta kelancaran dalam pengerjaan skripsi dengan judul “Adaptasi cerpen “Jigokuhen” 「地獄変」 Karya Akutagawa Ryuunosuke ke dalam *Anime Aoi Bungaku* Episode 12 Karya Ishizuka Atsuko (Kajian Sastra Bandingan)”, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas peran seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Alamsyah, S.S., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Bapak Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum. selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro.
3. Bapak Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum. selaku dosen wali penulis selama menjadi mahasiswa Prodi Bahasa dan Kebudayaan Universitas Diponegoro. Terima kasih atas segala bimbingan dan arahan yang telah diberikan kepada penulis.
4. Ibu Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum selaku dosen pembimbing. Terima kasih telah memberikan arahan, bimbingan, dan semangat kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi hingga selesai.

5. Seluruh dosen Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Universitas Diponegoro yang telah mengajar dan memberikan ilmunya selama masa perkuliahan. Terima kasih atas semua ilmu dan kebaikan yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
6. Mama yang telah memberikan motivasi, dukungan, serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini hingga akhir. Terima kasih atas kasih sayang yang tak terhingga yang telah diberikan selama ini.
7. Keluarga, sahabat, dan orang-orang terdekat penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan semangat, motivasi, dan kasih sayang kepada penulis. Terima kasih karena telah selalu hadir di saat penulis membutuhkan semangat dan dukungan.

Dalam proses pengerjaan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat memberikan manfaat kepada penulis dan pihak lain yang akan menggunakannya, serta dapat menambah wawasan bagi pembacanya.

Semarang, 25 Januari 2024



Pristica Pratiwi Kusuma Wardani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
INTISARI	x
ABSTRACT	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	8
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Kerangka Teori.....	14
2.2.1 Teori Struktural Fiksi	14
2.2.2 Teori Adaptasi.....	23
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Jenis Penelitian	30
3.2 Sumber Data	31
3.3 Langkah-langkah Penelitian	31
3.3.1 Identifikasi Data	31
3.3.2 Analisis Data	32
3.3.3 Penyajian Hasil Analisis Data.....	32
BAB 4 ANALISIS PROSES EKSPANISASI CERPEN “JIGOKUHEN” KE DALAM ANIME AOI BUNGAKU.....	33
4.1 Unsur Intrinsik Cerpen	33

4.1.1	Alur	33
4.1.2	Tokoh Penokohan	36
4.1.3	Latar/ <i>Setting</i>	48
4.1.4	Tema dan Amanat	59
4.1.5	Sudut Pandang Cerita	61
4.2	Analisis Proses Ekranisasi Cerpen “Jigokuhen”	61
4.2.1	Penciutan	62
4.2.2	Penambahan	64
4.2.3	Perubahan Bervariasi	67
BAB 5 PENUTUP		79
5.1	Kesimpulan	79
5.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		82
要旨		83
LAMPIRAN		87
BIODATA PENULIS		109

INTISARI

Wardani, Pristica Pratiwi Kusuma, “Adaptasi Cerpen “Jigokuhen” 「地獄変」 Karya Akutagawa Ryuunosuke ke dalam *Anime Aoi Bungaku* Episode 12 Karya Ishizuka Atsuko (Kajian Sastra Bandingan)”, Skripsi jurusan studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Dosen pembimbing Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

Cerpen “Jigokuhen” berkisah mengenai ambisi seorang pelukis terkenal di Jepang bernama Yoshihide untuk membuat sebuah lukisan neraka yang sempurna. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meneliti mengenai unsur intrinsik pada cerpen “Jigokuhen” meliputi alur, tokoh penokohan, latar/*setting*, tema dan amanat, serta sudut pandang cerita, serta meneliti mengenai penciptaan, penambahan, dan perubahan bervariasi yang ada pada karya adaptasinya yaitu *anime Aoi Bungaku*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori struktural fiksi milik Burhan Nurgiyantoro dan teori adaptasi Linda Hutcheon yang disertai dengan tambahan beberapa poin dari teori ekranisasi milik Pamusuk Eneste. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode komparatif sebagai metode utama dan metode struktural sebagai metode penunjang. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat tiga penciptaan meliputi satu penciptaan tokoh dan dua penciptaan latar, lima penambahan meliputi dua penambahan alur, satu penambahan penokohan, dan dua penambahan latar, serta tiga belas perubahan bervariasi meliputi empat perubahan variasi alur, tiga perubahan variasi tokoh penokohan, lima perubahan variasi latar, dan satu perubahan variasi sudut pandang cerita.

Kata kunci : Jigokuhen, *Aoi Bungaku*, adaptasi, ekranisasi

ABSTRACT

Wardani, Pristica Pratiwi Kusuma, "Adaptation of the Short Story "Jigokuhen" 「地獄変」 by Akutagawa Ryuunosuke into the *Anime Aoi Bungaku* Episode 12 by Ishizuka Atsuko (A Comparative Literature Study)", Thesis, Department of Japanese Language and Culture, Faculty of Humanities, Diponegoro University, Supervisor Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

The short story "Jigokuhen" tells about the ambition of a famous Japanese painter named Yoshihide to create a perfect painting of hell. The purpose of this research is to examine the intrinsic structures in the short story "Jigokuhen" including plot, characterization, setting, theme and messages, and the point of view, as well as to examine the substractions, addition, and varied changes that exist in the *anime* adaptation version, *Aoi Bungaku*. The theories used in this research are Burhan Nurgiyantoro's fictional structural theory and Linda Hutcheon's adaptation theory which is also added with some points from Pamusuk Eneste's ecranization theory. This research is a qualitative study using the comparative method as the main method and the structural method as a supporting method. The results of this study are three substractions including one character subtraction and two setting substractions, five additions including two plot additions, one characterization addition, and two setting additions, and thirteen varied changes including four varied changes in plot, three varied changes in characterization, five varied changes in setting, and one varied change in story point of view.

Keywords : Jigokuhen, *Aoi Bungaku*, adaptation, ecranization

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara maju di Asia yang terkenal akan kemajuan teknologinya. Namun, di samping hal tersebut Jepang memiliki banyak karya sastra yang terkenal, baik itu karya sastra lama maupun modern. Novel, puisi, *manga* (komik Jepang), cerpen dan karya sastra lainnya telah banyak diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa bahkan dijadikan sebagai bahan penelitian bagi peneliti di bidang sastra.

Salah satu karya sastra yang hingga saat ini masih banyak dijadikan bahan penelitian yaitu cerpen. Jepang memiliki banyak cerpen terkenal karya sastrawan ternama, misalnya “Ningen Shikkaku” karya Osamu Dazai, “Wagahai wa Neko de Aru” karya Natsume Souseki, “Kappa” karya Akutagawa Ryuunosuke, dan lainnya.

Dalam penelitian ini penulis akan membahas salah satu cerpen karya Akutagawa Ryuunosuke yang berjudul “Jigokuhen” 「地獄変」 atau dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai lukisan neraka. Akutagawa Ryuunosuke merupakan salah satu sastrawan Jepang yang telah banyak menciptakan cerpen-cerpen terkenal, seperti “Kappa”, “Kumo no Ito”, “Rashoumon”, “Jigokuhen” dan lainnya. Cerpen-cerpen tersebut telah diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa termasuk bahasa Indonesia dan beberapa diantaranya telah dibukukan sebagai kumpulan cerpen.

Cerpen “Jigokuhen” bercerita tentang seorang pelukis bernama Yoshihide yang selalu melakukan pekerjaannya secara totalitas meskipun harus melakukan

hal-hal diluar batas kemanusiaan. Di sebuah tempat bernama Horikawa, Yoshihide dikenal sebagai pelukis ternama namun memiliki sifat yang buruk. Ia memiliki seorang anak gadis yang memiliki sifat berkebalikan dengan ayahnya. Suatu ketika, Yoshihide diminta untuk melukis neraka pada penyekat ruangan oleh *Ootonosama*. Dalam prosesnya itu ia banyak melakukan hal-hal ekstrem demi mendapat inspirasi gambaran neraka. Ia tak segan-segan membuat murid-muridnya tersiksa karena tindakannya itu. Namun suatu hari Yoshihide kesulitan untuk melukiskan gambar terakhirnya yaitu sebuah kereta sapi dan perempuan yang terbakar. Kemudian ia menghadap *Ootonosama* untuk memintanya membakar sebuah kereta sapi yang di dalamnya terdapat seorang perempuan. Akan tetapi Yoshihide tidak menyangka bahwa perempuan yang dibakar itu merupakan anak gadisnya sendiri. Ekspresi terkejut dan kesedihan dari Yoshihide seketika berubah menjadi suatu kesenangan yang tak tergambarkan ketika kobaran api mulai merembet ke seluruh kereta dan membakar anak gadisnya sebab akhirnya ia dapat menyaksikan pemandangan yang ingin ia lihat. Setelah kejadian itu, akhirnya ia dapat menyelesaikan lukisannya, namun ia memutuskan untuk bunuh diri dengan cara gantung diri.

Dari sinopsis tersebut dapat diketahui bahwa Yoshihide benar-benar mendedikasikan dirinya pada pekerjaannya tersebut. Namun ia melakukan cara-cara yang tidak manusiawi untuk mendapatkan apa yang diinginkan. Hal tersebut semata-mata untuk mewujudkan ambisinya demi mendapatkan sebuah lukisan yang sempurna.

Sebuah pesan tersirat mengenai buruknya suatu ambisi yang terlalu berlebihan terdapat pada cerita ini. Menariknya, di zaman modern sekarang ini

banyak manusia yang memiliki ambisi yang tidak dapat mereka kontrol dengan baik. Oleh karenanya, mereka akan melakukan segala cara demi memenuhi ambisi mereka yang menggebu-gebu. Akibatnya, ambisi tersebut justru akan merugikan orang-orang yang ada di sekitarnya bahkan pada diri sendiri. Oleh sebab itu, pesan mengenai bagaimana ambisi dapat merugikan sekitar maupun diri sendiri tersebut dapat direfleksikan pada kehidupan nyata agar dapat mencegah hal itu terjadi.

Cerpen “Jigokuhen” ini telah diadaptasi ke dalam salah satu episode *anime* berjudul *Aoi Bungaku* 「青い文学」. Pada umumnya, *anime* sekarang ini sering mengangkat kisah fantasi, romansa, komedi maupun kisah kehidupan sehari-hari sebagai tema dalam *anime* tersebut. Namun hal yang unik terdapat pada *anime Aoi Bungaku* karena mengangkat karya-karya dari sastrawan Jepang yang masih kental dengan keorisinalitasan pengarang yang dipengaruhi oleh keadaan sosial pada masa mereka hidup. Pengadaptasian karya sastra pada cerpen “Jigokuhen” menjadi bentuk *anime Aoi Bungaku* akan memberikan imaji yang lebih jelas mengenai isi dari cerpennya karena teks pada cerpennya diubah ke dalam bentuk visual. Hal ini tentu akan mempermudah pembaca cerpen “Jigokuhen” apabila mengalami kesulitan saat membacanya karena tulisan dengan bahasa yang cukup kompleks terkadang cukup sulit pula untuk diimajinasikan bagi beberapa orang. Adaptasi digunakan untuk menganalisis cerpen “Jigokuhen” maupun bentuk karya adaptasinya guna menganalisis perbandingan yang ada pada kedua karya sastra. Perbandingan tersebut berupa perubahan-perubahan berbagai unsur pembangun cerita ketika cerpen tersebut diubah ke dalam media *anime* meliputi penciptaan,

penambahan, maupun perubahan bervariasi yang terjadi pada tokoh, alur, latar, dan lainnya.

Pengadaptasian karya sastra klasik menjadi suatu karya yang lebih modern tentu menarik untuk dilakukan. Selain untuk menarik minat dan memperkenalkan karya klasik tersebut kepada penikmat karya sastra modern, pengadaptasian karya sastra klasik juga mempermudah penikmat karya sastra dalam memahami isi dari karya tersebut. Hal ini dikarenakan karya sastra klasik umumnya memiliki bahasa dan isi yang kompleks untuk dipahami oleh penikmat karya sastra modern terutama bagi generasi muda. Gaya bahasa yang biasanya digunakan pada karya klasik terkadang cukup sulit untuk divisualisasikan ke dalam imajinasi terlebih pada karya tulisnya. Bagi generasi muda, adaptasi berperan untuk mempermudah dalam memvisualisasikan karya klasik yang terkadang terlalu kompleks. Visualisasi tersebut dapat terbantu melalui pengadaptasian karya sastra ke dalam media-media yang menyajikan gambar bergerak atau audio visual seperti film, drama, serial televisi, animasi, *game*, dan lainnya. Dalam media-media tersebut, adegan yang ditampilkan merupakan sebuah visualisasi dari teks sumbernya. Ketika teks-teks tersebut kemudian diadaptasi ke dalam bentuk visual, maka pembaca yang mulanya kesulitan memahami suatu peristiwa dalam karya klasik maka akan jauh dimudahkan imajinya dengan menonton adegan yang ada di depan mata. Dengan demikian, bagi generasi muda yang cenderung lebih menyukai karya sastra audio visual dibandingkan dengan karya sastra tulis tetap dapat menikmati dan mengapresiasi karya klasik melalui media-media yang dekat dengan mereka,

sehingga mereka dapat memetik nilai-nilai moral, pendidikan, budaya maupun pesan yang ada di dalam karya sastra klasik tersebut.

Hutcheon dalam bukunya *A Theory of Adaptation* mendeskripsikan adaptasi sebagai kegiatan pengulangan sebuah karya tanpa penduplikasian karya aslinya (2006:7). Meski karya adaptasi merupakan sebuah karya baru yang dapat berdiri sendiri, karya tersebut tetap memiliki hubungan dengan karya yang menjadi sumber adaptasinya. Hal ini karena karya tersebut akan selalu membayangkan-bayangi bentuk karya adaptasinya itu. Di Indonesia sendiri banyak karya adaptasi yang populer, salah satunya film *Ayat-ayat Cinta* yang rilis pada tahun 2008 merupakan sebuah hasil adaptasi dari novel dengan judul yang sama karya Habiburrahman El Shirazy yang diterbitkan pada tahun 2004. Bagi orang yang telah membaca novelnya terlebih dahulu maka akan merasakan bahwa cerita yang ada di novel masih tetap membayangi cerita yang ada di film meski terdapat berbagai perbedaan. Hal ini tentu tidak dirasakan oleh orang yang belum pernah membaca novelnya sama sekali.

Saat ini telah banyak penelitian yang telah meneliti karya adaptasinya namun tidak banyak melakukan yang melakukan penelitian dengan membandingkan karya sumbernya. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti adaptasi cerpen “Jigokuhen” ke dalam bentuk *anime*, sebab ingin mengetahui apakah *anime Aoi Bungaku* episode 12 masih tetap mempertahankan kesetiaannya atas teks sumbernya atau tidak. “Jigokuhen” merupakan salah satu cerpen Akutagawa Ryunosuke yang memberikan sebuah gambaran jelas dan pesan bagaimana ambisi manusia dapat merugikan baik dirinya sendiri maupun orang orang lain. Cerpen ini telah diadaptasi menjadi beberapa karya baru seperti adaptasi film Jepang yang

tayang pada tahun 1969 dan adaptasi drama teater Cina yang ditampilkan tahun 2016. Namun, adaptasi karya sastra terbaru dari cerpen ini berasal dari Jepang yaitu *Aoi Bungaku*. Cerpen “Jigokuhen” memiliki 20 bagian cerita, akan tetapi ketika cerpen tersebut diadaptasi menjadi *anime Aoi Bungaku*, durasi filmnya hanya sekitar 20 menit saja. Oleh karena itu, meskipun keduanya merupakan karya sastra Jepang, penulis ingin mengetahui apakah dengan durasi tersebut unsur-unsur penting cerita dan pesan yang ingin disampaikan pengarang masih dapat tersampaikan dengan baik.

Penulis pun kemudian tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai pengadaptasian yang terjadi pada cerpen “Jigokuhen” ke dalam salah satu episode sebuah *anime* untuk menganalisis perbandingan penceritaan di kedua karya ini. Penulis menggunakan teori adaptasi milik Linda Hutcheon dengan tambahan beberapa poin dari teori ekranisasi Pamusuk Eneste yang menjadi teori utama penelitian ini meliputi pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi untuk menganalisis perubahan berbagai unsur yang terjadi pada *anime Aoi Bungaku*, serta menggunakan pendekatan sastra bandingan untuk membandingkan persamaan dan perbedaan penceritaan kisah “Jigokuhen”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

- 1 bagaimana unsur intrinsik yang ada pada cerpen “Jigokuhen”?;
- 2 bagaimana proses ekranisasi yang ada pada *anime Aoi Bungaku*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam setiap penelitian yang dilakukan tentu memiliki tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti. Tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. memaparkan unsur intrinsik yang ada pada cerpen “Jigokuhen”;
2. memaparkan proses ekranisasi yang ada pada *anime Aoi Bungaku*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik dari segi teoretis maupun praktis. Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan khususnya dalam bidang sastra Jepang mengenai pengadaptasian karya sastra ke dalam bentuk karya lain. Secara praktis diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penikmat karya sastra khususnya karya adaptasi yang ingin mempelajari lebih lanjut mengenai pengadaptasian karya sastra dan perbandingannya dengan teks sumbernya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Objek material dalam penelitian ini yaitu cerpen “Jigokuhen” karya Akutagawa Ryuunosuke dan *anime Aoi Bungaku* episode 12. “Jigokuhen” merupakan salah satu cerpen yang ditulis oleh Akutagawa Ryuunosuke dan dipublikasikan pada tahun 1918 (zaman Taisho). Naskah yang digunakan pada penelitian ini diunduh

dari situs web *Tatsujin Shuppan Kai* 「達人出版会」 di mana teks cerpen tersebut diambil dari situs web Aozora Bunko yang bersumber dari *Akutagawa Ryuunosuke Zenshuu Daiikkan* yang dipublikasikan pada 8 November 1995 dan versi revisi pada web Aozora Bunko yang terbaru dipublikasikan pada tahun 2010.

Aoi Bungaku merupakan *anime* produksi studio Madhouse yang memiliki 12 episode dan tayang pada 11 Oktober 2009 hingga 27 Desember 2009. *Anime* ini mengangkat enam karya sastra terkenal sastrawan Jepang dan disutradarai oleh lima orang berbeda. Keenam karya sastra yang terdapat dalam *anime* tersebut adalah “Ningen Shikakku” karya Dazai Osamu yang disutradarai Morio Asaka (episode 1-4), “Sakura no Mori no Mankai no Shita” karya Ango Sakaguchi yang disutradarai oleh Tetsuro Araki (episode 5-6), “Kokoro” karya Natsume Souseki yang disutradarai oleh Shigeyuki Miya (episode 7-8), “Hashire, Melos!” karya Dazai Osamu yang disutradarai oleh Ryosuke Nakamura (episode 9-10), “Kumo mo Ito” (episode 11) dan “Jigokuhen” (episode 12) karya Akutagawa Ryuunosuke yang disutradarai oleh Atsuko Ishizuka. Objek formal penelitian ini yaitu adaptasi cerpen “Jigokuhen” karya Akutagawa Ryuunosuke ke dalam media berupa *anime*. Penelitian ini dibatasi pada perubahan-perubahan unsur pembangun cerita yang terdapat pada *anime Aoi Bungaku* episode 12, kemudian akan diketahui perbedaan dan persamaan penceritaan antara cerpen aslinya dengan *animenya*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bab 1 berupa pendahuluan yang memberikan gambaran secara umum mengenai penelitian yang dilakukan. Bab ini terdiri dari delapan subbab yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, kerangka teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab 2 berupa tinjauan pustaka yang terdiri atas penelitian-penelitian sebelumnya yang menjadi referensi penelitian ini, serta menjabarkan landasan teori berupa teori struktural fiksi dan teori adaptasi maupun teori ekranisasi yang akan digunakan dalam penelitian ini secara terperinci.

Bab 3 berupa metode penelitian yang akan menjelaskan mengenai metode komparatif yang digunakan pada penelitian ini secara terperinci.

Bab 4 berupa pembahasan yang akan memaparkan mengenai analisis dari penelitian yang penulis lakukan, yaitu analisis unsur intrinsik cerpen “Jigokuhen” karya Akutagawa Ryuunosuke serta proses ekranisasi yang ada pada *anime Aoi Bungaku* episode 12.

Bab 5 berupa penutup yang terdiri dari dua subbab yaitu simpulan dan saran.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian di bidang karya sastra yang menggunakan teori adaptasi milik Linda Hutcheon, teori ekranisasi milik Pamusuk Eneste, maupun cerpen “Jigokuhen” atau *anime Aoi Bungaku* sebagai objek penelitiannya pernah dilakukan sebelumnya. Oleh karena itu, penulis melakukan peninjauan pustaka terkait keempat hal yang penulis telah sebutkan sebelumnya. Hal ini guna menghindari kesamaan penelitian, sebagai sebuah perbandingan penelitian, serta sebagai pedoman dalam penyusunan penelitian ini. Penulis mencoba mengambil beberapa contoh dari penelitian terkait yang sebelumnya pernah dilakukan.

Penelitian pertama yang digunakan sebagai bahan rujukan adalah artikel yang ditulis oleh Fajria Noviana berjudul “Adaptasi Cerpen *Chuumon no Ooi Ryoury Ten* Karya Miyazawa Kenji Menjadi *Anime* Karya Shibuichi Setsuko” yang diterbitkan dalam jurnal *Japanese Research on Linguistic, Literature, and Culture* pada 2018. Hasil dari penelitian mengenai adaptasi karya sastra tersebut yaitu terdapat perubahan-perubahan yang ada dalam *anime* tersebut meliputi satu tokoh, tiga penokohan, lima tahapan alur, serta dua hubungan naratif dengan ruang. Di sisi lain, hasil dari analisis dari nilai pedagogis yaitu dipenuhinya keempat poin utama pengajaran *seikatsuka* yang sejalan dengan anggapan Altman bahwa penonton dari film anak diharapkan mendapat pengajaran, moral, dan pemahaman mengenai identitas suatu pengalaman pedagogis guna meningkatkan kualitas hidup dari tontonan mereka. Persamaan penelitian terletak pada objek formalnya yaitu

pengadaptasian karya sastra yang menggunakan teori adaptasi milik Linda Hutcheon. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan yaitu terdapat pada objek materialnya. Penelitian tersebut menggunakan cerpen “Chuumon no Ooi Ryouru Ten” karya Miyazawa Kenji dan *anime* dengan judul yang sama sebagai objek materialnya, sedangkan penulis menggunakan cerpen “Jigokuhen” karya Akutagawa Ryuunosuke dan *anime Aoi Bungaku* episode 12 sebagai objek materialnya.

Penelitian kedua berupa artikel yang ditulis oleh Dwi Meinati dan Yuliani Rahmah berjudul “*Rampo Noir* : Proses Alih Wahana Cerpen *Kagami Jikoku* Karya Edogawa Rampo” yang diterbitkan dalam *Kiryoku Jurnal Studi Kejepangan* pada tahun 2021. Hasil dari penelitian tersebut yaitu proses ekranisasi berupa sepuluh perubahan bervariasi meliputi satu tokoh, dua latar tempat, satu latar waktu, dan enam alur, kemudian dua puluh dua penambahan meliputi lima alur, sepuluh tokoh, dan tujuh latar tempat, serta lima pengurangan berupa satu tokoh dan empat alur. Meskipun cerita dalam cerpen “Kagami Jikoku” berbeda dengan bentuk adaptasinya yaitu film *Rampo Noir*, inti cerita dari karya sumbernya masih tetap dipertahankan. Persamaan antara penelitian penulis dengan penelitian tersebut terletak pada objek formalnya yang membahas mengenai pengadaptasian karya sastra dengan membandingkan dua objek karya sastra. Akan tetapi teori yang digunakan berbeda di mana penulis menggunakan teori adaptasi Linda Hutcheon, sedangkan penelitian Dwi Meinati dan Yuliani Rahmah menggunakan teori alih wahana Sapardi Djoko Damono. Perbedaan lainnya terdapat pada objek materialnya di mana penulis menggunakan cerpen “Jigokuhen” dan *anime Aoi*

Bungaku episode 12, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Meinati dan Yuliani Rahmah menggunakan objek material berupa cerpen “Kagami Jikoku” karya Edogawa Rampo dan film *Rampo Noir*.

Penelitian ketiga yang menjadi bahan tinjauan yaitu artikel yang ditulis oleh Mahasiswa Universitas Padjajaran bernama Nurdiana Sahrirrahman. Penelitian tersebut berjudul “Kepribadian Tokoh “Yoshihide” dalam Cerita Pendek *Jigoku Hen* Karya Ryuunosuke Akutagawa” yang dipublikasikan pada Students e-Journal tahun 2012. Hasil penelitian ini yaitu *id* Yoshihide yang muncul saat ia menginginkan lukisan yang sempurna, *ego* Yoshihide muncul ketika ia menyiksa murid-muridnya demi tercapainya lukisan yang sempurna, serta *super ego* Yoshihide muncul setelah lukisannya selesai di mana ia menyadari kesalahannya dan memutuskan untuk bunuh diri guna menebus rasa bersalahnya atas apa yang telah ia lakukan. Penelitian ini juga membahas mengenai dampak internal dan eksternal dari kepribadian tokoh Yoshihide. Dampak internal dari *id* yaitu munculnya determinasi untuk menghasilkan lukisan yang sempurna, *ego* berdampak pada munculnya kekejaman Yoshihide dan ketidakpeduliannya terhadap sekitarnya, serta dampak dari *super ego* yaitu muncul penyesalan dari Yoshihide. Sedangkan dampak eksternal dari *id* yaitu masyarakat yang menilainya terobsesi dengan lukisan nerakanya, *ego* berdampak pada penderitaan murid-murid yang ia siksa, serta *super ego* berdampak pada hilangnya sosok Yoshihide karena bunuh diri sehingga masyarakat hanya bisa mengagumi karya terakhirnya saja. Persamaan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis terdapat pada kesamaan penggunaan cerpen “Jigokuhen” karya Akutagawa Ryuunosuke sebagai objek

materialnya. Perbedaannya terdapat pada penggunaan objek formalnya. Sahrirrahman menganalisis mengenai kepribadian tokoh dalam karya sastra yang dianalisis menggunakan teori psikoanalisis Sigmund Freud untuk menganalisis kepribadian tokoh Yoshihide, sedangkan objek penelitian penulis yaitu pengadaptasian karya sastra dengan menggunakan teori adaptasi Linda Hutcheon untuk menganalisis perubahan-perubahan yang terjadi pada *anime* yang diadaptasi dari cerpen “Jigokuhen”.

Penelitian keempat merupakan skripsi yang ditulis oleh mahasiswa Universitas Diponegoro bernama Kartikasari dengan penelitiannya yang berjudul “Hubungan Sosial Antartokoh dalam Cerpen *Jigoku Hen* 「地獄変」 Karya Akutagawa Ryunosuke” pada tahun 2017. Hasil dari penelitian ini yaitu hubungan sosial yang saling berhubungan pada satu tokoh utama dan tiga tokoh tambahan. Hubungan disosiatif antara Yoshihide dengan Pangeran Besar berupa kompetisi dan kontravensi, hubungan asosiatif Yoshihide dengan anak gadisnya berupa kooperasi, serta Yoshihide dengan tokoh *Watakushi* yang tidak memiliki hubungan. Hubungan sosial antar tokoh tambahan antara yaitu hubungan asosiatif antara Pangeran Besar dengan anak gadis Yoshihide berupa akomodasi serta hubungan disosiatif berupa konflik. Hubungan asosiatif Pangeran Besar dengan tokoh *Watakushi* berupa kooperasi. Hubungan terakhir yaitu antara anak gadis Yoshihide dengan tokoh *Watakushi* yang memiliki hubungan asosiatif berupa kooperasi. Persamaan penelitian Kartikasari dengan penelitian penulis terletak pada pemilihan objek material berupa cerpen “Jigokuhen” karya Akutagawa Ryunosuke. Sedangkan poin pembedanya terletak pada objek formal yang dikaji. Objek formal yang

terdapat pada penelitian yang dilakukan Kartikasari berupa hubungan sosial antartokoh yang ada di dalam karya sastra. Sementara itu, objek formal pada penelitian yang penulis lakukan berupa pengadaptasian karya sastra.

Dari keempat penelitian yang penulis tinjau, penulis mendapati adanya persamaan dan perbedaan pada penggunaan teori maupun objek materialnya. Pembaruan yang terdapat pada penelitian ini yaitu berupa analisis yang melibatkan karya adaptasi *anime Aoi Bungaku* episode 12 yang secara khusus merupakan adaptasi dari cerpen “Jigokuhen” karya Akutagawa Ryuunosuke di mana penelitian tersebut belum pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian ini merupakan sebuah penyempurnaan dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang menggunakan objek formal maupun material yang berbeda atau sama.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Teori Struktural Fiksi

Dalam sebuah cerita fiksi, terdapat suatu dunia imajinatif yang dibuat oleh pengarangnya. Meski cerita yang disajikan merupakan rekaan dari pengarang, masih terdapat unsur-unsur dari dunia nyata yang di bawa ke cerita rekaan tadi. Hal ini karena pengarang menuliskan sebuah cerita tersebut berdasarkan pengalaman yang telah ia alami serta pengamatannya dalam kehidupan.

Sebuah cerita fiksi dapat dianalisis dari unsur intrinsik maupun ekstrinsiknya. Unsur intrinsik sebuah cerita merupakan unsur-unsur yang membangun cerita itu sendiri yang secara langsung dapat dijumpai saat membaca cerita tersebut. Misalnya seperti tokoh penokohan, latar/*setting*, tema, dan lain-lain. Sedangkan

unsur ekstrinsik merupakan unsur-unsur yang berada di luar teks cerita itu yang secara tidak langsung turut mempengaruhi bangun cerita sebuah karya sastra.

Dalam penelitian ini, penulis akan menganalisis unsur intrinsik dari cerpen “Jigokuhen”, yang meliputi tokoh penokohan, alur, latar, tema dan amanat, serta sudut pandang cerita. Kelima unsur tersebut merupakan unsur utama pembangun cerita sehingga dapat dijadikan sebagai landasan yang digunakan untuk menganalisis perbandingan cerita “Jigokuhen” dan *anime* Aoi Bungaku sebagai versi adaptasinya.

2.2.1.1 Alur

Dalam sebuah karya sastra tulis, terdapat urutan waktu pada penceritaan terjadinya peristiwa-peristiwa yang ada pada karya sastra tersebut. Pengarang dapat memanipulasi urutan waktu terjadinya peristiwa-peristiwa tersebut sekreatif mungkin. Oleh karena itu, Nurgiyantoro (2019:213-216) menyebutkan tiga kategori pembedaan alur cerita berdasarkan urutan waktunya yaitu progresif (alur maju), regresif *flash-back* (alur sorot balik), dan alur campuran.

Sebuah alur dapat dikatakan sebagai alur maju apabila peristiwa-peristiwa yang dikisahkan dalam karya sastra tulis tersebut diceritakan secara runtut dari awal hingga akhir. Sehingga skema dari alur maju tersebut dapat berwujud seperti A-B-C-D-E, di mana simbol A melambangkan awal cerita, B-C-D melambangkan inti cerita yang terdiri dari konflik hingga klimaks, dan E melambangkan akhir cerita.

Berbeda dengan alur maju, alur sorot balik justru dikisahkan secara tidak runtut yaitu tidak dimulai dari awal cerita melainkan dapat dimulai dari pertengahan atau bahkan akhir cerita. Karya sastra dengan alur sorot balik umumnya langsung

menampilkan konflik cerita tanpa adanya pengenalan situasi dari karya sastra tersebut. Dengan demikian, skema ceritanya dapat berwujud seperti D_1 -A-B-C- D_2 -E, di mana simbol D_1 melambangkan konflik cerita, A-B-C melambangkan peristiwa-peristiwa yang disorot balik, D_2 melambangkan peristiwa yang menjelaskan atau berkaitan dengan konflik pada D_1 , dan E melambangkan peristiwa lanjutan dari D_1 .

Alur campuran muncul disebabkan sebuah karya tulis tidak selalu mutlak memiliki alur maju maupun sorot balik. Meskipun sebuah cerita memiliki alur maju, didalamnya akan terdapat beberapa adegan sorot balik meskipun tidak dominan, begitu pula dengan alur sorot balik di mana jika terdapat cerita memiliki alur sorot balik yang mutlak maka pembaca akan kesulitan untuk mengikuti cerita yang dikisahkan mundur secara terus menerus. Sebuah cerita dapat dikategorikan termasuk ke dalam alur maju maupun sorot balik berdasarkan mana yang lebih dominan.

2.2.1.2 Tokoh dan Penokohan

Tokoh merupakan pelaku cerita yang terdapat dalam sebuah karya sastra. Jadi, nama-nama atau orang-orang yang muncul dalam cerita disebut dengan tokoh. Sementara itu, penokohan memiliki artian yang lebih luas di mana penokohan mencakup penggambaran yang lebih jelas dari tokoh tersebut berupa perwatakan dan penggambaran fisiknya.

Berdasarkan pentingnya peran suatu tokoh dalam cerita, tokoh dibedakan menjadi tokoh utama dan tokoh tambahan. Tokoh utama merupakan tokoh yang paling banyak muncul atau diceritakan yang ditandai dengan tingginya intensitas

kemunculannya dari awal hingga akhir cerita. Meskipun terkadang tokoh utama tersebut tidak muncul secara langsung, namun suatu kejadian pada suatu bagian cerita tersebut masih erat kaitannya atau dapat dikaitkan dengan tokoh utama tadi (Nurgiyantoro, 2019:259). Disebabkan intensitasnya yang sering muncul dalam cerita, maka tokoh utama sangat berpengaruh pada perkembangan plot ceritanya.

Di sisi lain terdapat tokoh tambahan yang intensitas kemunculannya tidak sebanyak tokoh utama atau lebih rendah dibandingkan dengan tokoh utamanya. Namun meskipun intensitas kehadirannya tidak setinggi tokoh utama, kemunculan tokoh-tokoh tambahan ini juga tetap berpengaruh pada plot ceritanya. Hal itu dikarenakan apabila tokoh-tokoh tambahan ini dihilangkan dari cerita, maka plot ceritanya pun akan ikut berubah.

Dari sisi perannya, tokoh dapat dibagi menjadi tokoh protagonis dan tokoh antagonis. Kedua tokoh yang saling berposisi inilah yang biasanya akan menciptakan suatu konflik dalam cerita. Tokoh protagonis dipandang sebagai tokoh ideal yang menampilkan sesuatu sesuai dengan pandangan dan harapan pembaca sehingga mendapatkan empati dari pembacanya (Nurgiyantoro, 2019:261).

Tokoh oposisinya, yaitu antagonis, merupakan tokoh yang berbanding terbalik dengan protagonis baik dari segi sifat maupun fisiknya. Peran tokoh antagonis tentunya penting dalam menambah ketegangan konflik dalam cerita sehingga ceritanya menarik untuk dibaca. Apabila tokoh protagonis mendapatkan empati dari pembacanya, maka tokoh antagonis mendapatkan antipati dari pembaca.

Pembedaan tokoh dari segi wataknya dibagi menjadi dua pula, yaitu tokoh sederhana atau datar dan tokoh bulat. Secara sederhana, tokoh datar hanya memiliki

satu sifat yang dipertahankan dari awal hingga akhir cerita tanpa adanya perubahan (Nurgiyantoro, 2019:265). Sedangkan tokoh bulat memiliki berbagai sifat sekaligus dan akan berubah-ubah sepanjang ceritanya sesuai dengan kondisi yang dihadapi tokoh (Nurgiyantoro, 2019:266).

Teknik dalam menggambarkan pelaku cerita dibagi menjadi dua, yaitu teknik ekspositori dan dramatik. Teknik ekspositori atau analitis menggunakan cara berupa pendeskripsian para pelaku ceritanya secara langsung (Nurgiyantoro, 2019:279-280). Deskripsi tersebut misalnya seperti sifat, sikap, perilaku, bahkan hingga ciri fisik dari pelaku cerita.

Teknik kedua yaitu dramatik yang berkebalikan dengan teknik ekspositori di mana teknik ini menggambarkan pelaku cerita secara tidak langsung. Jadi, pengarang tidak secara terang-terangan memberikan gambaran mengenai suatu tokoh. Penggambaran pelaku cerita dilakukan dengan menggunakan cakapan antar tokoh atau melalui tindakan yang dilakukan baik verbal (melalui ucapannya) maupun nonverbal (melalui tindakan) (Nurgiyantoro, 2019:283).

2.2.1.3 Latar

Latar/*setting* dalam sebuah karya sastra merujuk pada tempat, waktu, dan kondisi lingkungan sosial terjadi dalam cerita. Penggambaran sebuah latar/*setting* dalam cerita telah dimulai sejak tahap awal atau tahap pengenalan cerita di mana biasanya pengarang akan mendeskripsikan bagaimana kondisi yang melatari peristiwa yang sedang terjadi di awal cerita.

Umumnya latar memiliki tiga unsur pokok berupa latar tempat, latar waktu, dan latar sosial budaya. Latar tempat ditandai dengan lokasi terjadinya suatu

peristiwa dalam sebuah cerita. Tempat tersebut bisa saja berupa tempat yang benar-benar ada di dunia nyata maupun rekaan dengan penyebutan nama, inisial, maupun suatu lokasi tertentu tanpa penyebutan nama yang jelas (Nurgiyantoro, 2019:314). Tidak semua tempat dalam cerita dijelaskan secara gamblang (menunjukkan nama tempatnya), namun terdapat pula tempat-tempat yang kurang begitu jelas batasnya. Misalnya dengan menyebutkan sungai, hutan, kebun, suatu desa, dan lainnya.

Latar waktu menunjukkan waktu ketika suatu peristiwa itu terjadi yang dapat berupa tahun, bulan, maupun hari dan umumnya dihubungkan dengan waktu faktual yang berkaitan dengan peristiwa sejarah (Nurgiyantoro, 2019:318). Namun, latar waktu juga dapat diidentifikasi melalui bagaimana tokoh tersebut melakukan kegiatan kesehariannya (cara hidup tokoh) atau keadaan lingkungan sekitar tokoh. Misalnya saja, apabila tokoh tersebut hidup di zaman penjajahan Belanda, maka cara berpakaian, jenis pekerjaan, dialog percakapan, maupun lingkungan yang digambarkan dalam cerita akan merujuk pada waktu penjajahan Belanda tersebut.

Latar sosial budaya merujuk pada hal-hal yang berhubungan dengan perilaku kehidupan sosial masyarakat yang ada di suatu tempat di cerita fiksi (Nurgiyantoro, 2019:322). Perilaku kehidupan sosial tersebut seperti kebiasaan hidup, adat istiadat, tradisi, keyakinan, pandangan hidup, pola pikir, dan lainnya. Selain itu, latar sosial budaya dapat merujuk pada kelas sosial para tokohnya. Bagaimana cara tokoh bersikap atau berpenampilan pun dapat mengidentifikasi kelas sosial tokoh tersebut baik kelas atas, menengah, maupun rendah.

2.2.1.4 Tema dan Amanat

Tema merupakan gagasan pokok yang menjadi pengikat keseluruhan cerita yang biasanya bersifat implisit. Oleh karena itu pembaca harus membaca dan memahami keseluruhan cerita terlebih dahulu untuk menyimpulkan tema yang digunakan dalam suatu cerita.

Tema memiliki dua jenis yaitu tema mayor dan tema minor. Tema mayor merupakan makna pokok cerita yang menjadi gagasan dasar sebuah cerita (Nurgiyantoro, 2019:133). Tema mayor ditentukan dengan cara mengidentifikasi dan memilah-milah di antara sejumlah makna yang ditafsirkan terdapat dalam sebuah karya sastra.

Dalam keseluruhan cerita tersebut terdapat tema mayor yang menjadi gagasan dasarnya, namun terdapat pula bagian-bagian cerita tertentu yang memiliki makna tertentu pula yang diidentifikasi sebagai makna bagian atau makna tambahan. Makna tersebut disebut dengan tema minor. Meskipun tema minor merupakan tema tambahan dari tema pokok, menurut Nurgiyantoro (2019:134) tema minor tetap harus memiliki bukti-bukti yang konkret yang dapat dijadikan sebagai dasar pertanggungjawaban atas penafsiran tema minor itu. Jumlah banyaknya tema minor tergantung pada banyaknya tafsir makna yang terdapat dalam suatu cerita. Makna minor ini merupakan makna yang mempertegas eksistensi dari makna mayor.

Tema dan amanat memiliki kemiripan di mana kedua hal ini merupakan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pengarang kepada pembaca dan dapat ditafsirkan dari sebuah karya sastra. Oleh karena itu, tema dan amanat dapat saling berkaitan satu sama lain. Meskipun keduanya memiliki kemiripan, tema lebih kompleks dibandingkan dengan amanat di mana tema tidak memiliki nilai langsung

sebagai bentuk saran dari pengarang kepada pembacanya (Nurgiyantoro, 2019:429). Maka, moral atau amanat dapat dilihat sebagai wujud sederhana dari tema, akan tetapi tidak semua tema dapat dikatakan sebagai sebuah amanat.

Menurut Kenny (melalui Nurgiyantoro, 2019:430), moral atau amanat dalam karya sastra dimaksudkan sebagai suatu saran yang berhubungan dengan ajaran moral tertentu yang dapat ditafsirkan oleh pembacanya melalui suatu karya sastra. Amanat tersebut berupa sebuah petunjuk yang diberikan oleh pengarang dengan sengaja mengenai hal-hal yang berhubungan dengan masalah kehidupan, misalnya tingkah laku, sopan santun, maupun cara bersikap. Amanat tersebut dapat ditemukan atau ditafsirkan secara implisit maupun eksplisit.

2.2.1.5 Sudut Pandang Cerita

Terdapat empat kategori berbeda mengenai pembedaan sudut pandang cerita menurut Nurgiyantoro (2019:347-363) yaitu sudut pandang persona ketiga “dia”, sudut pandang persona pertama “aku”, sudut pandang persona kedua “kau”, dan sudut pandang campuran.

Dalam sudut pandang persona ketiga “dia” narator tidak ikut terlibat dalam ceritanya di mana ia menampilkan tokoh-tokoh dalam karyanya dengan menyebutkan nama atau menggunakan kata ganti ia, dia, mereka. Sudut pandang terbagi menjadi dua yang didasari oleh tingkat kebebasan dan keterikatan pengarang terhadap karyanya. Yang pertama yaitu “dia” mahatahu yang dikisahkan melalui sudut pandang “dia” di mana narator atau pengarang bersifat mahatahu yaitu secara bebas dapat menceritakan hal-hal apa saja yang terjadi dalam cerita baik itu mengenai tokoh, latar, peristiwa, tindakan, motivasi tokoh dalam

melakukan tindakannya, dan lainnya. Yang kedua yaitu “dia” terbatas yang mirip seperti “dia” mahatahu namun narator atau pengarang hanya mampu menceritakan hal-hal yang dirasakan, dialami, dilihat, maupun didengar dalam ceritanya tapi sudut pandangnya dibatasi pada seorang tokoh saja.

Dalam cerita dengan sudut pandang persona pertama “aku”, narator kini ikut terlibat dalam jalannya cerita di mana ia mengisahkan ceritanya berdasarkan apa yang ia alami, rasakan, lihat, maupun dengar sebagai tokoh yang bertindak, sehingga pembaca dibatasi dengan hanya melihat dan merasakan sesuai dengan apa yang dilihat maupun dirasakan oleh tokoh “aku”. Berdasarkan perannya, sudut pandang ini terbagi menjadi dua. Yang pertama yaitu “aku” tokoh utama di mana tokoh “aku” yang menjadi fokus atau pusat cerita. Yang kedua yaitu “aku” tokoh tambahan di mana tokoh “aku” bertugas untuk membawakan cerita mengenai seorang tokoh lain untuk pembacanya, serta tokoh “aku” menjadi saksi atas peristiwa yang terjadi pada tokoh lain.

Penggunaan sudut pandang persona kedua “kau” jarang ditemukan dalam karya sastra dan umumnya hanya ditemukan sebagai selingan dari “dia” atau “aku”. sudut pandang ini biasanya digunakan untuk “mengorangkainkan” diri sendiri atau melihat diri sendiri sebagai orang lain, misalnya ketika seorang tokoh sedang berdialog dengan diri sendiri di mana tokoh tersebut menyebutkan dirinya sebagai “kau” ketika berdialog.

Dalam sudut pandang campuran pengarang bebas menggunakan berbagai sudut pandang atau bebas berganti antara satu sudut pandang ke sudut pandang lainnya sesuai dengan kreativitasnya. Misalnya dalam sebuah novel, pengarang

dapat menggunakan persona ketiga “dia” mahatahu dan “dia” terbatas secara bergantian, atau bahkan menggunakan sudut pandang campuran antara persona pertama “aku” dan persona ketiga “dia” secara bergantian pula.

2.2.2 Teori Adaptasi

Adaptasi tidak hanya dilakukan oleh makhluk hidup saja, namun juga dapat diaplikasikan terhadap karya seni. Kegiatan adaptasi ini sebenarnya telah lama dilakukan sejak dahulu hingga sekarang ini dan karya-karya tersebut terus diadaptasi secara berulang-ulang dalam media yang berbeda maupun sama.

Adaptasi karya sastra berarti berupa pengulangan sebuah karya sastra menjadi karya baru lainnya tanpa menduplikasi atau menjiplak sumber sebelumnya (Hutcheon, 2006:7). Bentuk-bentuk karya adaptasi tersebut maka akan menghasilkan suatu karya yang baru namun masih dibayangi karya sumbernya. Ketika menyebut suatu karya tersebut sebagai adaptasi, maka karya itu akan memiliki keterkaitan dengan karya sumbernya atau karya-karya lainnya (Hutcheon, 2006:6).

Sebuah karya dapat memerankan perannya sebagai adaptasi apabila orang yang menonton atau membaca karya adaptasi tersebut familiar dengan karya sumbernya (baik itu berupa teks maupun bentuk media lainnya). Oleh karena itu, adaptasi akan memberi kesan yang berbeda terhadap orang yang sebelumnya pernah membaca atau menonton karya sumbernya terlebih dahulu sebelum berinteraksi dengan karya adaptasi tersebut.

Misalnya saja bagi orang-orang yang pernah membaca novel “Harry Potter” akan merasa familiar ketika menonton filmnya. Ia akan mengingat-ingat berbagai peristiwa maupun karakter yang ada dalam novelnya ketika menonton filmnya dan secara tidak langsung maka ia juga akan membandingkannya dengan novelnya untuk mencari apa yang hilang atau berbeda dari novelnya ketika difilmkan. Hal ini tentu berbeda dengan orang-orang yang menonton *Harry Potter* tanpa membaca novelnya terlebih dahulu atau bahkan tidak tahu menahu bahwa terdapat novel yang telah dipublikasikan sebelum filmnya rilis. Ia akan menganggap bahwa *Harry Potter* hanya merupakan film murni karya sutradara David Yates, Alfonso Cuarón, Mike Newell, dan Chris Columbus saja yang bukan hasil adaptasi novel mana pun.

Hutcheon (Hutcheon, 2006:7-8) menyatakan terdapat tiga perspektif dalam proses adaptasi suatu karya sastra, yaitu :

2.2.2.1 Adaptasi sebagai produk

Dalam mengadaptasi suatu karya tentu biasanya ditandai dengan perpindahan atau transposisi baik itu dari segi media, genre, maupun konteks ceritanya. Transposisi sebuah adaptasi dapat pula berupa perbedaan atau perubahan sudut pandang penceritaan meski kisah yang diceritakan itu sama di mana hal tersebut akan menciptakan kesan yang berbeda. Perubahan atau transposisi dalam pengadaptasian suatu karya memiliki media yang sangat beragam di mana kesan yang didapatkan akan berbeda di setiap perubahan medianya. Adaptasi juga sering dibandingkan dengan penerjemahan (Hutcheon, 2006:16). Adaptasi mengubah suatu karya ke bentuk media yang berbeda, oleh karena itu terjadilah mediasi ulang karya dari satu bentuk media ke media lainnya (misalnya teks ke audio visual).

Apabila dalam penerjemahan maka hal tersebut seperti terjemahan intersemiotik yang mengubah dari satu sistem tanda ke sistem tanda lainnya (misalnya dari teks ke gambar).

2.2.2.2 Adaptasi sebagai proses kreatif

Kegiatan mengadaptasi karya sastra tentu melibatkan interpretasi ulang dan penciptaan ulang suatu karya sastra. Ketika suatu karya sastra diadaptasi ke dalam bentuk media baru maka unsur-unsur ceritanya pun akan turut berubah. Misalnya saja ketika karya tulis yang diadaptasi ke dalam bentuk karya visual, maka akan banyak terdapat pengurangan maupun penambahan unsur-unsur ceritanya, baik itu alur, tokoh penokohan, latar, dan sebagainya. Hal itu dilakukan sebagai bentuk penyesuaian media yang menjadi media adaptasinya karena tiap-tiap media pasti memiliki aturannya sendiri. Selain sebagai penyesuaian bentuk media adaptasinya, perubahan-perubahan yang dilakukan tersebut guna menghindari adanya penjiplakan dari karya sumbernya, serta memberikan kesan dan keunikan tersendiri bagi karya adaptasi tersebut.

Misalnya saja dalam suatu film yang diadaptasi dari sebuah novel, maka akan ada beberapa peristiwa atau tokoh dari novel tersebut yang dihilangkan dari filmnya. Hal ini mengingat bahwa film memiliki batasan durasi sekitar 90 hingga 120 menit saja. Maka akan sulit apabila keseluruhan peristiwa yang ada di novel dimasukkan ke dalam film adaptasinya. Selain pengurangan, terkadang terdapat peristiwa atau unsur-unsur lainnya yang sengaja ditambahkan atau dikembangkan di dalam film. Penambahan atau pengembangan tersebut tentunya masih berkaitan dengan alur

yang ada di film dan dengan tujuan agar film tersebut memiliki daya tariknya tersendiri.

2.2.2.3 Adaptasi sebagai proses resepsi

Dapat dikatakan bahwa adaptasi tidak akan lepas dari intertekstualitas. Menurut KBBI (*Intertekstualitas*, n.d.), intertekstualitas memiliki makna hubungan yang muncul antara teks-teks yang berbeda khususnya teks sastra atau pengacuan dalam satu teks dengan teks yang lainnya. Seperti yang telah ditulis sebelumnya, karya yang diadaptasi akan selalu membayangi bentuk karya adaptasinya. Orang-orang akan cenderung membandingkan karya-karya tersebut bagi yang familiar dengan karya yang diadaptasi. Pengalaman sebuah adaptasi karya sastra dapat berupa *palimpsest* dari ingatan-ingatan akan karya sumber lainnya yang membayangi suatu karya adaptasi. *Palimpsest* sendiri merupakan sebuah naskah berupa halaman yang terdapat tulisan yang dihapus namun samar-samar masih terlihat, kemudian di halaman yang sama pula ditimpa dengan tulisan baru lainnya.

Contohnya ketika seseorang sedang menonton sebuah *anime* yang merupakan hasil adaptasi *manga* yang terkenal. *Palimpsest* akan muncul ketika orang tersebut telah membaca *manganya* terlebih dahulu sebelum menonton *animenya*. *Palimpsest* ini berupa ingatan-ingatan samarnya mengenai adegan-adegan yang tergambar dan tertulis di *manga* ketika seseorang menonton *anime* tersebut. Kemudian ketika *manga* yang sama diadaptasi ke dalam sebuah *Live Action* maka ingatan dari adegan dalam *manga* akan muncul kembali, lalu akan terjadi kegiatan membandingkan atau menghubungkan antara *manga*, *anime*, dan *Live Action* sebab ketiga karya sastra tersebut saling berhubungan satu sama lain.

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan poin kedua dari ketiga poin perspektif adaptasi yaitu mengenai adaptasi sebagai proses kreatif di mana penulis akan mengkaji mengenai perubahan-perubahan yang terjadi pada cerpen “Jigokuhen” setelah diadaptasi menjadi bentuk *anime Aoi Bungaku* pada episode 12. Bentuk-bentuk perubahan yang dikaji berupa pengurangan dan penambahan yang terdapat dalam unsur-unsur pembangun ceritanya. Untuk melakukan pengkajian tersebut, penulis akan menggunakan beberapa poin tambahan dari ekranisasi yang dijabarkan oleh Eneste dalam bukunya berjudul *Novel dan Film* (1991:61-65). Poin-poin tersebut yaitu :

1. Penciutan

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, sebuah karya seni yang diadaptasi ke dalam bentuk karya seni yang lainnya pasti akan mengalami perubahan di mana salah satu bentuk perubahan tersebut dapat berupa pemotongan atau penciutan. Novel dengan ratusan halaman yang dibaca selama berjam-jam atau bahkan berhari-hari harus diubah ke dalam tontonan yang dapat dinikmati selama 90 hingga 120 menit saja. Maknanya, tidak semua hal yang diceritakan di novel akan ditayangkan pula di filmnya. Akan tetapi penciutan atau penghilangan beberapa unsur yang ada di karya sumbernya tidak dilakukan secara sembarangan. Terdapat pertimbangan-pertimbangan tertentu mengapa penciutan tersebut dilakukan, diantaranya yaitu peristiwa atau adegan dalam karya sumbernya dianggap tidak terlalu penting untuk ditampilkan dalam karya adaptasinya, tokoh-tokoh yang dianggap tidak penting atau tidak terlalu berpengaruh terhadap jalan ceritanya akan

dihilangkan, serta latar-latar yang penting saja yang akan tetap dimasukkan ke dalam karya adaptasinya.

2. Penambahan

Selain pengurangan, sebuah karya adaptasi memungkinkan adanya penambahan pada unsur-unsur penceritanya baik itu dari segi tokoh penokohan, alur, latar, dan lainnya di mana hal-hal tersebut tidak dijumpai dalam karya sumbernya. Seperti halnya pengurangan, penambahan ini tentunya dilakukan dengan berbagai alasan tertentu misalnya penambahan tersebut dianggap sebagai unsur penting apabila dilihat dari sudut pandang karya adaptasinya, serta dapat menunjang dari segi karya adaptasinya.

3. Perubahan Bervariasi

Di samping dari kedua bentuk perubahan, bentuk adaptasi karya sastra juga memungkinkan terjadinya bentuk variasi-variasi tertentu antara karya sumber dengan karya adaptasinya. Perubahan bervariasi ini memungkinkan sebuah karya adaptasi mendapatkan kesan yang berbeda dengan karya sumbernya juga agar karya adaptasi ini tidak terlalu sama persis dengan karya sumbernya. Perlu diingat kembali bahwa adaptasi merupakan penceritaan ulang sebuah karya sastra tanpa adanya penjiplakan dari karya tersebut, maka salah satu tujuan dari perubahan bervariasi selain memberikan kesan berbeda juga untuk menghindari penjiplakan tersebut. Meskipun dalam sebuah karya adaptasi terdapat perubahan variasi yang banyak, bukan berarti amanat maupun tema karya sumbernya dihilangkan begitu saja. Perubahan bervariasi ini memungkinkan perubahan suatu adegan, peristiwa, maupun latar dengan diberikan variasi-variasi tertentu, namun hal tersebut masih

sejalan dengan alur cerita yang diadaptasi sehingga pesan-pesan yang ingin disampaikan di karya sumbernya masih tetap dipertahankan dalam karya adaptasinya.

Ketiga poin dari ekranisasi tersebut lah yang nantinya akan digunakan penulis untuk mengkaji mengenai pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi yang dijumpai dalam *anime Aoi Bungaku* sebagai bentuk adaptasi dari karya sumbernya yaitu cerpen “Jigokuhen” karya Akutagawa Ryunosuke.

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu kualitatif. Penelitian kualitatif lebih berfokus pada mutu, kualitas, isi, bobot data, dan bukti penelitian yang tidak memerlukan perhitungan. Penelitian ini juga merupakan sebuah penelitian studi kepustakaan. Studi kepustakaan merupakan serangkaian kegiatan yang memiliki keterkaitan dengan pengumpulan data-data pustaka, membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian (Zed, 2014:3). Menurut Zed (2014:5), data-data pustaka tersebut biasanya merupakan sumber sekunder di mana peneliti tidak mendapatkan datanya secara orisinil langsung di lapangan, melainkan didapat dari peneliti lainnya.

Dalam menganalisis penelitian ini, penulis menggunakan dua metode yaitu metode komparatif sebagai metode utama dan metode struktural sebagai metode penunjang. Penelitian dengan menggunakan metode komparatif nantinya akan membandingkan dua atau lebih objek penelitian. Setiap objek yang akan diteliti haruslah ditelaah terlebih dahulu, kemudian hasil penelaahan tersebut dibandingkan satu sama lain (Santosa, 2015:21). Menurut Santosa (2015:21), dalam membandingkan objek-objek yang diteliti terdapat tiga hal yang menjadi titik pengamatan yaitu kemiripan, kesamaan, dan perbedaan. Hasil dari perbandingan tersebut dapat menjadi penyimpangan atas objek yang diteliti atau justru menjadi pelestarian, peneguhan, dan pemantapan penelitian. Dalam penelitian ini objek yang akan menjadi perbandingan yaitu karya sastra berupa cerpen berjudul

“Jigokuhen” dengan *anime Aoi Bungaku* yang akan diamati kemiripan, kesamaan, dan perbedaan kedua karya sastra tersebut.

3.2 Sumber Data

Terdapat dua sumber data primer dalam penelitian ini. Sumber data primer yang pertama yaitu cerpen “Jigokuhen” karya Akutagawa Ryuunosuke yang dipublikasikan pada tahun 1918. Sumber data primer yang kedua yaitu *anime Aoi Bungaku* episode 12 karya sutradara Atsuko Ishizuka yang rilis pada tahun 2009.

Sementara itu, sumber data sekunder dari penelitian ini bersumber dari data kepustakaan yaitu dokumen maupun literatur seperti buku atau *e-book*, artikel, jurnal, skripsi, maupun bahan ajar lainnya yang relevan dengan teori yang digunakan dan dapat menunjang penelitian ini.

3.3 Langkah-langkah Penelitian

Dalam proses penulisan penelitian ini, penulis melakukan beberapa tahapan atau langkah-langkah penelitian, yaitu :

3.3.1 Identifikasi Data

Pada langkah ini, penulis akan mengidentifikasi objek material yang digunakan dalam penelitian ini yaitu cerpen “Jigokuhen” dan *anime Aoi Bungaku*. Penulis akan mengidentifikasi unsur-unsur pembangun cerita yang ada pada kedua objek material tersebut seperti alur, tokoh penokohan, latar, tema dan amanat, serta

sudut pandang ceritanya. Penulis akan melakukan pemahaman terkait objek material yang diteliti dan kaitannya dengan analisis objek formal. Penulis juga akan membaca cerpen “Jigokuhen” dan menonton *anime Aoi Bungaku* secara berulang-ulang, kemudian mendata adegan apa saja yang memiliki keterkaitan dengan teori struktural fiksi serta teori adaptasi.

3.3.2 Analisis Data

Analisis dalam penelitian ini yaitu analisis struktural fiksi dan adaptasi suatu karya sastra dengan kajian sastra bandingan. Analisis struktural fiksi digunakan untuk mengetahui unsur-unsur intrinsik yang terdapat dalam cerpen “Jigokuhen”. Unsur-unsur tersebut seperti alur, tokoh penokohan, latar/*setting*, tema dan amanat, serta sudut pandang cerita. Setelah dapat menganalisis unsur-unsur intrinsik tersebut, maka selanjutnya akan memasuki bagian analisis kajian sastra bandingan berupa analisis bentuk adaptasi cerpen “Jigokuhen” yaitu *anime Aoi Bungaku* episode 12 yang akan dianalisis menggunakan teori adaptasi dan ekranisasi kemudian membandingkan kedua karya tersebut.

3.3.3 Penyajian Hasil Analisis Data

Hasil dari analisis penelitian ini akan diuraikan secara deskriptif melalui kata-kata dan kalimat. Penulis akan menjelaskan mengenai unsur intrinsik yang ada pada cerpen “Jigokuhen” karya Akutagawa Ryuunosuke serta proses pengadaptasiannya dari bentuk cerpen “Jigokuhen” karya Akutagawa Ryuunosuke berdasarkan dari analisis yang telah penulis lakukan. Hasil penelitian ini kemudian akan dianalisis untuk diambil kesimpulannya.

BAB 4

ANALISIS PROSES EKRANISASI CERPEN “JIGOKUHEN” KE DALAM ANIME AOI BUNGAKE

4.1 Unsur Intrinsik Cerpen

4.1.1 Alur

Cerpen “Jigokuhen” merupakan cerpen yang memiliki alur progresif atau maju dikarenakan jalan ceritanya dikisahkan berurutan dari awal hingga akhir cerita serta tidak memiliki sorot balik dalam ceritanya. Alur dalam cerpen “Jigokuhen” dapat digambarkan dengan skema peristiwa A – B – C – D – E – F di mana tiap-tiap simbolnya merupakan peristiwa-peristiwa yang saling berkesinambungan dan menciptakan sebuah jalan cerita di mulai dari awal cerita, konflik, klimaks, hingga akhir cerita.

Simbol A merupakan awal cerita yang mengenalkan latar terjadinya keseluruhan cerita dan terdapat peristiwa yang menjadi sebuah pengenalan konflik cerita “Jigokuhen”. Cerpen “Jigokuhen” berlatar di sebuah wilayah di Jepang bernama Horikawa yang dipimpin oleh seorang bangsawan dengan gelar *Ootonosama*. Pengenalan konflik yang ada dalam cerpen ini terdapat pada peristiwa ketika *Ootonosama* memerintahkan kepada Yoshihide yang merupakan seorang pelukis terkenal untuk membuatnya sebuah lukisan neraka pada dinding penyekatnya.

どう思召したか、大殿様は突然良秀を御召になつて、地獄変の屏風
を描くやうにと、御云ひつけなさいました。

Entah apa yang dipikirkan oleh Pangeran Besar, tiba-tiba saja beliau memanggil Yoshihide dan menyuruhnya membuat lukisan neraka pada penyekat.

(Akutagawa, 2010:24)

Setelah peristiwa tersebut, jalan cerita bergerak ke peristiwa-peristiwa berikutnya di mana konflik yang telah dikenalkan tadi intensitas ketegangannya berangsur-angsur meningkat.

Dalam simbol B terdapat sebuah peristiwa yang menjadi akibat dari pengenalan konflik di awal cerita. Yoshihide yang kini mengemban tugas untuk membuat sebuah lukisan neraka, ia pun membutuhkan inspirasi mengenai gambaran siksaan neraka yang akan dilukis pada lukisan neraka tersebut. Oleh sebab itu, terjadilah sebuah peristiwa penyiksaan yang dilakukan Yoshihide terhadap murid-muridnya untuk mendapatkan inspirasi mengenai siksaan neraka.

現にその晩わざわざ弟子を呼びよせたのでさへ、実は耳木兎を唆かけて、弟子の逃げまはる有様を写さうと云ふ魂胆らしかったのでございます。

Memang sebenarnya malam itu Yoshihide dengan sengaja memanggil muridnya karena dia berniat melukis situasi di murid yang berlari pontang-panting dikejar-kejar oleh burung hantu tersebut.

(Akutagawa, 2013:46)

Kutipan tersebut merupakan salah satu bukti dari penyiksaan yang dilakukan Yoshihide terhadap muridnya di mana ia sengaja membiarkan muridnya dikejar dan diserang oleh burung hantu sebab Yoshihide ingin melukis situasi itu ke dalam lukisannya.

Selanjutnya, pada simbol C terjadi sebuah peristiwa di mana putri Yoshihide dengan sebutan *Musume* dalam cerpennya dilecehkan oleh *Ootonosama*. *Ootonosama* yang menaruh hati pada *Musume* dan telah menikahinya secara diam-diam pun memaksa *Musume* untuk memenuhi keinginan hasrat dari *Ootonosama*. Akan tetapi *Musume* menolak untuk memenuhi keinginan dari *Ootonosama* dan

berusaha melawannya. Peristiwa ini menjadi sebuah alasan atau penyebab *Musume* dihukum pada klimaks cerita.

Konflik cerita terdapat pada simbol D di mana Yoshihide mengalami konflik internal dengan dirinya sendiri. Yoshihide merasa kesulitan untuk melukis gambaran mengenai kereta sapi yang terbakar dengan seorang gadis di dalamnya sebab ia belum pernah menyaksikan hal yang sedemikian rupa dalam hidupnya baik itu melalui mimpi maupun melalui peristiwa nyata. Kesulitannya itu menyebabkan perubahan perilaku dari dirinya di mana ia menjadi sering menangis. Dikarenakan kesulitannya untuk melukis gambaran kereta sapi dan seorang gadis yang terbakar itu, Yoshihide memohon kepada *Ootonosama* untuk membantunya.

「どうか檳榔毛の車を一輛、私の見てゐる前で、火をかけて頂きたうございします。さうしてもし出来ますならば——」

“Hamba mohon Paduka membakar sebuah kereta sapi dengan penutup daun jambe di depan mata hamba. Dan, jika memungkinkan....”
(Akutagawa, 2010:63)

Setelah peristiwa itu, konflik pun sampai pada puncaknya yaitu klimaks cerita di mana klimaks ini diakibatkan dari permohonan Yoshihide kepada *Ootonosama* ketika ia mengalami kesulitan untuk melukis kereta sapi dan gadis yang terbakar.

Simbol E merupakan klimaks cerita dari cerpen ini di mana terdapat sebuah peristiwa *Musume* yang dibakar hidup-hidup akibat dari permintaan Yoshihide kepada *Ootonosama* untuk melihat sebuah kereta sapi dan gadis yang terbakar sebagai gambaran neraka. Yoshihide tidak mengetahui bahwa putrinya lah yang akan dibakar sebab ide untuk membakar *Musume* tersebut datang dari *Ootonosama*. Alasan mengapa *Musume* dibakar pada peristiwa itu merupakan akibat dari

Musume yang menolak untuk memenuhi keinginan *Ootonosama* yang ada pada peristiwa sebelumnya (simbol C). Sehingga, *Musume* yang dianggap berdosa kepada *Ootonosama* pun dihukum dengan cara dibakar hidup-hidup.

Simbol F merupakan akhir cerita cerpen “Jigokuhen” di mana cerita ini berakhir tragis dengan kematian Yoshihide sebagai penutup ceritanya.

それも屏風の出来上った次の夜に、自分の部屋の梁へ縄をかけて、縊れ死んだのでございます。

Itu terjadi karena dan pelukis menggantung diri dengan sehelai tali yang dikaitkan pada palang kayu di atap ruangnya pada malam berikutnya setelah lukisan pada penyekat itu selesai dikerjakannya.

(Akutagawa, 2010:83)

Kematian Yoshihide ini diakibatkan karena mengalami penyesalan karena kehilangan putrinya, oleh karena itu ia memilih untuk bunuh diri dengan cara menggantung dirinya sendiri setelah ia menyelesaikan lukisan nerakanya.

4.1.2 Tokoh Penokohan

4.1.2.1 Yoshihide

Yoshihide digambarkan sebagai tokoh yang memiliki watak angkuh di mana ia menganggap dirinya merupakan pelukis paling hebat di Jepang. Di awal cerita telah dideskripsikan secara langsung mengenai kondisi fisik Yoshihide. Dalam cerpen tersebut, Yoshihide digambarkan sebagai sosok pelukis terkenal namun memiliki penampilan dan watak yang buruk. Ia digambarkan sebagai pria tua berusia lima puluh tahun, bertubuh pendek dan kurus, berpakaian sangat sederhana (baju pemburu dicelup cengkih dan topi hitam lembut), bahkan dikatakan ia terlihat seperti orang jahat karena penampilannya itu.

Selain penampilannya yang buruk, ia juga memiliki sifat dan sikap buruk yang terdapat pada kutipan berikut ini.

その癖と申しますのは、吝嗇で、慳貪で、恥知らずで、怠けもので、強慾で——いやその中でも取分け甚しいのは、横柄で高慢で、何時も本朝第一の絵師と申す事を、鼻の先へぶら下げてゐる事でございませう

Yang dimaksud dengan sifat buruknya itu ialah pelit, kikir, tak tahu malu, pemalas, dan serakah. Namun yang paling mencolok dari dirinya ialah kesombongan dan kepongahannya karena merasa bahwa dia pelukis nomor satu di Jepang.

(Akutagawa, 2010:15)

Akutagawa menuliskan sifat buruk Yoshihide di dalam cerpen ini secara eksplisit. Akibat dari sifat dan sikapnya yang buruk itu orang-orang yang membicarakan dirinya akan berbicara mengenai keburukannya, bukan tentang lukisannya. Karena itu ia tidak begitu disukai oleh banyak orang dan memiliki reputasi yang buruk di masyarakat.

Perilaku buruk Yoshihide juga nampak dari beberapa tindakannya. Yang pertama yaitu melakukan penistaan atau penghinaan terhadap juragan Souzu dan Dewa Dewi di Jepang.

(尤もこれは良秀が僧都様の御行状を戯画に描いたからだなどと申しますが、何分下に描いたからだなどと申しますが、何分下しも。)

(Kebenciannya ini muncul karena Yoshihide membuat lukisan karikatur tentang tindak-tanduk juragan Souzu, yang menurut kabar angin berbuat mesum, dan tentunya beliau takkan mengakuinya.)

(Akutagawa, 2010:14)

さやうな男でございますから、吉祥天を描く時は、卑しい傀儡の顔を写しましたり、不動明王を描く時は、無頼の放免の姿を像りましたり、....

Dengan sifat seperti itu, dia melukis Kisshouten, Dewi Pengasih, sebagai sosok pelacur berwajah buruk. Dia pun melukis Fuudou Myouou sebagai hamba sahaya.

(Akutagawa, 2010:16)

Perilakunya yang seenak hati melukis orang ternama serta Dewa Dewi di Jepang dengan kesan buruk itu membuatnya tidak disukai oleh banyak orang. Penghinaan yang dilakukan oleh Yoshihide dianggap sudah keterlaluan bahkan ia sampai menghina sosok Dewa.

Selain itu, dalam prosesnya membuat lukisan neraka yang diminta oleh Ootonosama, Yoshihide tidak segan-segan untuk menyiksa murid-muridnya bahkan hingga siksaan itu mengancam nyawa mereka. Ia melakukannya semata-mata hanya untuk mendapatkan gambaran siksaan neraka.

実際師匠に殺されると云ふ事も、全くないとは申されません。

Bahwa dia akan dibunuh oleh gurunya sendiri pun bukanlah sesuatu yang mustahil.

(Akutagawa, 2010:46)

Kutipan tersebut berasal dari salah seorang murid Yoshihide yang ia siksa dengan melepaskan burung hantunya untuk mengejar muridnya itu. Ia dikejar dan dicakar oleh burung hantu tersebut, sementara gurunya, Yoshihide, menyaksikan dan mengamati peristiwa tersebut yang nantinya akan dilukis pada penyekat. Tentunya hal tersebut sangat tidak manusiawi mengingat ia membiarkan seseorang berlari ketakutan menyelamatkan diri dari serangan burung hantu yang mengancam keselamatannya.

Meskipun Yoshihide sering mendapatkan reputasi yang buruk di kalangan masyarakat, sebagai seorang pelukis Yoshihide memiliki kegigihan yang tinggi ketika sedang melukis.

その位でございますから、いざ画筆を取るとなると、その絵を描き上げると云ふより外は、何も彼も忘れてしまふのでございませう。

Karena seperti itu adanya, jika dia sudah memegang kuas, dia akan lupa segalanya selain menyelesaikan lukisannya.

(Akutagawa, 2010:29)

Ketika Yoshihide sudah mulai melakukan pekerjaannya, maka ia akan fokus kepada apa yang sedang ia kerjakan dan melupakan segalanya. Siang hingga malam ia hanya akan melukis di dalam kamar tempat ia bekerja, bahkan ia dianggap sedang kerasukan. Hal ini juga semata-mata untuk mendapatkan sebuah lukisan dengan hasil sempurna seperti kehendaknya.

Di sisi lain pula, sebagai sosok ayah ia teramat menyayangi anak gadis semata wayangnya itu. Kasih sayangnya itu tercermin dari beberapa perilakunya.

何しろ娘の着る物とか、髪飾とかの事と申しますと、どこの御寺の勧進にも喜捨をした事のないあの男が、金銭には更に惜し気もなく、整へてやると云ふのでございますから、嘘のやうな気が致すではございませんか。

Yoshihide tak pernah memberi sedekah ke kuil. Namun untuk semua keperluan anak gadisnya, misalnya untuk pakaian atau hiasan rambut, tanpa sungkan dia akan mengeluarkan uangnya. Betul-betul seperti cerita bohong.

(Akutagawa, 2010:20)

Dari kutipan tersebut, meski memiliki label sebagai pelukis terkenal dengan reputasi buruk, nampak sosok Yoshihide sebagai ayah yang begitu memanjakan anak gadisnya dengan memenuhi semua keperluan anak gadisnya itu. Akan tetapi, ia terlalu melindungi anak gadisnya dan tidak menginginkan orang lain memiliki anak gadisnya. Ia tidak memiliki niatan untuk menikahkan anak gadisnya, bahkan ketika anak gadisnya menjadi pelayan istana *Ootonosama*, beberapa kali Yoshihide meminta kepada *Ootonosama* untuk mengembalikan anak gadisnya namun selalu ditolak oleh *Ootonosama*. Rasa sayangnya ini dapat timbul dikarenakan Yoshihide

telah kehilangan istrinya sehingga saat ini keluarga yang ia miliki hanya lah anak gadis satu-satunya itu. Oleh karena itu, Yoshihide benar-benar menjaga anak gadisnya sepenuh hati.

Tokoh Yoshihide merupakan tokoh utama dalam cerpen ini mengingat intensitas munculnya yang dominan dibandingkan dengan tokoh-tokoh lain. Meski dalam beberapa peristiwa ia tidak dimunculkan secara langsung, akan tetapi namanya sering disebutkan dalam berbagai peristiwa. Tindakan-tindakan yang ia lakukan sepanjang alur cerita cerpen pun juga berdampak pada perkembangan alur ceritanya. Misalnya ketika ia meminta *Otonosama* untuk membantunya menemukan inspirasi siksaan neraka. Akibat dari permintaannya itulah konflik semakin meningkat bahkan hingga mencapai klimaksnya.

Meski Yoshihide memiliki peran sebagai tokoh utama, ia memiliki peran antagonis. Perbuatan tercela dan wataknya yang buruk membuatnya mendapat peran tersebut. Hal itulah yang menyebabkan Yoshihide mendapatkan antipati dari para pembacanya. Namun dengan perannya sebagai tokoh antagonis ia berperan dalam menambah ketegangan alur ceritanya sehingga ceritanya pun menjadi semakin menarik untuk dibaca.

Dari segi wataknya, Yoshihide tergolong ke dalam tokoh sederhana. Yoshihide digambarkan memiliki berbagai sifat buruk seperti sombong, berhati dingin, dan juga kejam yang dikisahkan dari awal hingga akhir cerita. Meskipun dalam ceritanya terdapat citra baik yang ada pada Yoshihide berupa kasih sayangnya terhadap putrinya, antipati yang didapatkan Yoshihide jauh lebih besar akibat perilaku dan sifat buruk yang ditunjukkannya daripada simpati atas

kebaikannya yang hanya sedikit ditampilkan dalam cerpennya itu. Oleh karena citra buruk yang digambarkan lebih dominan dibandingkan citra baiknya, penulis memaknai Yoshihide sebagai tokoh sederhana dengan sifat buruk yang muncul dari awal hingga akhir cerita cerpen “Jigokuhen”.

4.1.2.2 *Ootonosama*

Ootonosama yang merupakan pimpinan di wilayah Horikawa disebut-sebut sebagai seorang yang penuh wibawa. Kewibawaannya itulah yang membuatnya disegani oleh rakyatnya.

あの方の御思召は、決してそのやうに御自分ばかり、栄耀栄華をなさらうと申すのではございません。それよりはもつと下々の事まで御考へになる、云はば天下と共に楽しむとでも申しさうな、大腹中の御器量がございました。

Lebih dari itu, beliau adalah orang yang memiliki jiwa besar dan mulia hingga memikirkan pula masalah orang kecil. Dengan kata lain, beliau bisa dikatakan sebagai orang yang ingin hidup dalam suasana penuh kedamaian bersama masyarakat.

(Akutagawa, 2010:4)

Dalam memimpin rakyatnya, dikisahkan bahwa *Ootonosama* merupakan seorang yang mulia sehingga ia tidak hanya mementingkan dirinya sendiri namun juga mendahulukan kepentingan rakyatnya. Oleh sebab itu, ia sangat dihormati dan disegani oleh rakyat wilayah Horikawa sehingga terciptalah perdamaian di lingkungan wilayah Horikawa. Sifat baiknya itu dikisahkan dari awal hingga pertengahan cerita menjelang klimaksnya.

Akan tetapi, meskipun pada awal cerita hingga pertengahan cerita dikisahkan bahwa *Ootonosama* merupakan sosok pemimpin ideal yang berwibawa, sifat buruk yang sebenarnya ada di dalam diri *Ootonosama* muncul pada pertengahan hingga akhir cerita cerpen “Jigokuhen”. Sifat buruk tersebut yaitu sifat sadis yang muncul

ketika Yoshihide meminta bantuannya untuk membakar sebuah kereta sapi dengan seorang perempuan di dalamnya.

大殿様は御顔を暗くなすつたと思ふと、突然けたたましく御笑ひになりました。さうしてその御笑ひ声に息をつまらせながら、仰有いますには、

「おゝ、万事その方が申す通りに致して遣はさう。出来る出来ぬの詮議は無益の沙汰ぢや。」

Wajah Pangeran Besar sejenak menjadi muram. Namun tiba-tiba beliau tertawa keras. Di antara tawanya itu, beliau berkata dengan napas terputus-putus, "Baiklah, aku akan menyiapkan segala sesuatu sesuai dengan yang kamu inginkan. Bisa atau tidaknya bukanlah sesuatu yang perlu kamu cemas."

(Akutagawa, 2010:63-64)

Ide untuk membakar *Musume* sudah terpikirkan di benaknya ketika *Ootonosama* mengucapkan kalimat tersebut. Sosok pemimpin dengan wibawanya yang tinggi di mata rakyatnya rupanya menyimpan ide untuk membunuh seseorang yang terdengar kejam dan sadis hanya karena keinginannya tidak terpenuhi. Bahkan ketika prosesi pembakaran kereta sapi dan *Musume* akan berlangsung, tanpa segan *Ootonosama* memerintahkan para bawahannya untuk melemparkan obor-obornya ke kereta itu yang otomatis akan membakar *Musume* di dalamnya.

Tidak hanya dari ucapan maupun idenya, perubahan perilaku *Ootonosama* pun nampak terlihat ketika prosesi pembakaran *Musume* sedang berlangsung.

が、大殿様は緊く唇を御嚙みになりながら、時々気味悪く御笑ひになつて、眼も放さずちつと車の方を御見つめになつていらつしやいます。

Tetapi, sambil tetap mengatupkan bibirnya dengan ketat, Pangeran Besar kadang-kadang tersenyum menakutkan dan, tanpa mengalihkan matanya, terus memandang ke arah kereta.

(Akutagawa, 2010:76)

Perilaku *Ootonosama* yang tak biasa ini membuatnya nampak menakutkan. Sifat sadisnya terlihat ketika ia tidak mengalihkan pandangannya dari kereta yang terbakar seolah-olah ia menikmati pemandangan ketika *Musume* yang sedang terbakar hidup-hidup. Senyuman dan pandangan pangeran mengisyaratkan bahwa ia puas dengan keputusannya untuk membakar *Musume*, sebab keputusannya tersebut dilandasi dengan sebuah alasan di mana *Musume* dianggap telah melakukan dosa sebab tidak menuruti hasratnya. Oleh karena itu, dibakarnya *Musume* tersebut sebagai bentuk hukumannya karena telah menolak keinginan dari *Ootonosama*.

Perilaku lainnya yang memperlihatkan sisi sadis *Ootonosama* terdapat pada detik-detik berakhirnya pembakaran kereta itu.

が、その中でたつた、御縁の上の大殿様だけは、まるで別人かと思はれる程、御顔の色も青ざめて、口元に泡を御ためになりながら、紫の指貫の膝を両手にしつかり御つかみになつて、丁度喉の渴いた獣のやうに喘ぎつゝいていらつしやいました。.....

Namun di antara mereka, hanya Pangeran Besar yang terlihat berbeda, seolah bukan diri beliau. Wajahnya memucat dan mulutnya berbuih. Sambil mencengkram sashinuki berwarna ungu di kedua lututnya dengan erat, beliau terus-menerus terengah-engah seperti binatang yang sedang kehausan....
(Akutagawa, 2010:80)

Ketika menyaksikan *Musume* yang dibakar hidup-hidup raut muka dan perilaku *Ootonosama* benar-benar berubah seolah-olah orang itu bukanlah sang pangeran. Tidak ada sedikitpun wibawa yang terpancar dari *Ootonosama* di malam itu, hanya ada seseorang yang benar-benar menikmati dan bersemangat melihat terbakarnya kereta dan *Musume* itu. Orang-orang yang turut menyaksikan peristiwa tragis tersebut tidak ada yang mengira bahwa *Ootonosama* memiliki sisi gelapnya sendiri yang selama ini tidak pernah diketahui oleh orang lain bahkan penghuni

kediaman *Ootonosama* itu sendiri termasuk *Watakushi* yang turut terheran-heran dan terkejut atas reaksi dari *Ootonosama* pada malam itu.

Ootonosama digolongkan sebagai tokoh tambahan karena ia merupakan salah satu tokoh penting yang mempengaruhi jalannya cerita, namun intensitas kemunculannya tidak sebanyak Yoshihide. Meskipun ia merupakan tokoh tambahan, kehadirannya dalam cerita dianggap penting. Hal itu karena ketika tokoh *Ootonosama* dihilangkan dari cerita, maka cerita pun akan bergerak ke arah yang berbeda pula. *Ootonosama* lah yang memicu terjadinya awal konflik yang muncul yaitu ketika ia meminta Yoshihide membuat lukisan neraka di dinding penyekat. Ia pula yang memiliki ide untuk membakar *Musume*. Apabila *Ootonosama* dihilangkan dalam cerita, maka lukisan neraka pada penyekat tidak akan pernah ada dan *Musume* masih hidup hingga akhir cerita.

Dilihat dari sisi perannya, *Ootonosama* merupakan tokoh antagonis yang mendapatkan antipati dari pembaca akibat perbuatan atau citra buruk yang ditampilkan dalam cerpennya. Meskipun di awal cerita sosok *Ootonosama* nampak diagung-agungkan dengan segala sifat mulianya, nyatanya sifat mulia tersebut hanya ia gunakan untuk menutupi sifat aslinya dan untuk mengambil hati rakyatnya saja. Sifat sadisnya muncul ketika keinginan untuk memenuhi hasratnya bersama *Musume* ditolak oleh *Musume* itu sendiri. *Ootonosama* yang dikisahkan tidak menyukai *Musume* nyatanya telah menikahinya secara diam-diam tanpa ada seorang pun yang mengetahuinya. Sebab keinginannya itu tidak dapat dipenuhi oleh *Musume*, *Ootonosama* pun menganggapnya sebagai istri pendosa kemudian menghukumnya dengan cara dibakar hidup-hidup. Antipati yang didapatkan oleh

Ootonosama disebabkan oleh perilakunya yang dengan mudahnya menghilangkan nyawa seseorang hanya karena keinginannya tidak dipenuhi.

Selain itu, *Ootonosama* termasuk ke dalam tokoh sederhana. Meskipun melalui kacamata narator *Ootonosama* dianggap sebagai seorang pemimpin yang berwibawa dan berhati mulia, perilaku buruknya nampak dominan yang ditunjukkan melalui perbuatannya yaitu membunuh *Musume* hanya karena hasratnya tidak terpenuhi bahkan ia terlihat sangat menikmati pemandangan ketika *Musume* dibakar hidup-hidup. Sifat mulia dan wibawanya hanya ia tunjukkan sebagai topeng belaka untuk mendapatkan hati rakyatnya. Namun ia melakukan hal di luar batas kemanusiaan hanya karena keinginan untuk memenuhi hasratnya ditolak oleh *Musume*. Atas perilaku di luar batas kemanusiaannya yang dirasakan oleh penulis cenderung lebih dominan daripada sifat-sifat baiknya, maka dapat dimaknai bahwa *Ootonosama* merupakan tokoh sederhana dengan peran antagonisnya.

4.1.2.3 *Musume*

Yoshihide hanya memiliki satu keturunan saja yaitu anak gadisnya yang namanya tidak disebutkan dalam cerita. Dalam ceritanya, *Musume* yang berumur lima belas tahun memiliki watak yang berbanding terbalik dengan ayahnya.

....、小女房に上つて居りましたが、これは又生みの親には似もつかない、愛嬌のある娘でございました。その上早く女親に別れましたせるか、思ひやりの深い、年よりはませた、....

Dia gadis manis, tapi tidak mirip dengan orangtuanya. Selain itu, mungkin karena sudah berpisah dengan ibunya pada saat kecil, dia memiliki rasa empati yang sangat dalam dan memiliki kepintaran yang tak sesuai dengan usianya.

(Akutagawa, 2010:8)

Meskipun memiliki ayah dengan watak buruk, *Musume* tidak mewarisi watak ayahnya tersebut dan malah memiliki sifat yang jauh berbeda dengan sang ayah. Di usianya yang muda, dikatakan ia memiliki rasa empati dan kepintaran yang tinggi, hal itu yang kemudian membuatnya disukai oleh para permaisuri dan selir *Ootonosama*.

Sifatnya yang baik hati tidak hanya ditujukan kepada orang-orang di kerajaan saja, namun juga pada binatang yaitu seekor monyet kerajaan yang oleh Pangeran Muda diberi nama Yoshihide (sama dengan nama pelukis terkenal Yoshihide).

若殿様の御前に小腰をかゝめながら「恐れながら畜生でございます。
どうか御勘弁遊ばしまし。」と、涼しい声で申し上げました。

Kemudian, sambil membungkuk sedikit di depan Pangeran Muda, si gadis berkata dengan tenang, “Ampuni hamba, Pangeran, dia hanyalah seekor binatang. Hamba mohon, maafkan dia.”

(Akutagawa, 2010:10)

Dari perilakunya tersebut, *Musume* dengan kebaikan hati yang dimilikinya memohon maaf kepada Pangeran Muda atas kesalahan yang dibuat si monyet. Ia paham betul bahwa monyet tersebut tidak melakukan kesalahan karena monyet hanyalah seekor binatang yang bertindak sesuai nalurinya, tidak seperti manusia.

Sama seperti *Ootonosama*, tokoh *Musume* ini termasuk ke dalam tokoh tambahan yang kehadirannya dibutuhkan dalam pengembangan cerita. Tingkat dominasi munculnya tokoh *Musume* lebih rendah daripada Yoshihide, oleh karenanya ia disebut sebagai tokoh tambahan. Alasan lain mengapa ia dianggap sebagai tokoh tambahan ialah perannya yang masih dianggap penting dalam jalannya alur cerita. *Musume* menjadi poin utama puncak ketegangan atau klimaks dari cerpen ini, apabila ia dihilangkan maka ketegangan yang dirasakan oleh

pembaca kemungkinan tidak setinggi seperti saat mengetahui bahwa yang akan dibakar adalah anak dari Yoshihide itu sendiri. Ia pula yang menyebabkan Yoshihide mengakhiri hidupnya di akhir cerita karena penyesalan mendalam akibat dari ambisinya sendiri, apabila *Musume* dihilangkan dan tidak dibakar ada kemungkinan Yoshihide masih hidup hingga akhir cerita.

Musume merupakan tokoh protagonis, sama dengan *Ootonosama*. Kelembutan hati dan sikapnya yang baik hati membuat pembaca menaruh simpati pada *Musume* ini. Kemudian dari segi wataknya, *Musume* merupakan tokoh sederhana. Hal ini ditandai dengan konstannya sifat yang ia miliki dari awal hingga akhir cerita, serta tidak adanya sifat-sifat lain yang muncul dari dalam dirinya.

4.1.2.4 *Watakushi*

Dalam cerita ini tokoh *Watakushi* tidak disebutkan namanya dan berperan sebagai narator yang menceritakan seluruh rangkaian peristiwa. *Watakushi* merupakan salah satu penghuni kediaman *Ootonosama* yang telah lama mengabdikan pada *Ootonosama*. Dalam cerpen “Jigokuhen”, *Watakushi* memiliki sifat lembut. Hal ini ditunjukkan pada saat ia berpapasan dengan *Musume* di malam ia mendapat paksaan dari *Ootonosama* untuk memenuhi hasratnya.

そこで私は身をかゝめながら、娘の耳へ口をつけるやうにして、今度は「誰です」と小声で尋ねました。

Maka, sambil berjongkok dan mendekatkan mulut saya pada telinganya, kali ini saya bertanya dengan suara perlahan.
“Siapakah dia?”

(Akutagawa, 2010:56)

「もう曹司へ御帰りなさい」と出来る丈やさしく申しました。

“Segeralah kamu kembali ke kamar,” kata saya, sedapat mungkin bersuara lembut.

(Akutagawa, 2010:57)

Ketika peristiwa itu terjadi, *Watakushi* mengamati kondisi tidak biasa dari *Musume* lalu bertanya mengenai seorang lagi yang meninggalkan ruangan tempat *Musume* keluar namun ia tak menjawab. Meskipun tidak mendapat jawaban, *Watakushi* tidak serta merta bertanya dengan memojokkan atau bersuara keras kepada *Musume*, ia justru mendekatinya dengan perlahan dan berbicara dengan suara pelan supaya ia tidak menakuti *Musume* yang sedang menangis itu. Kutipan kedua menunjukkan ia yang berkata kepada *Musume* yang sudah mulai tenang dengan suara lembut untuk kembali ke kamarnya.

Sama halnya dengan *Ootonosama* dan *Musume*, *Watakushi* merupakan tokoh tambahan. Meski kehadirannya tidak selalu muncul dalam cerita, namun ia merupakan narator dari cerita ini. Apabila tokoh *Watakushi* dihilangkan dari cerpen maka tidak akan ada yang menceritakan mengenai kisah bagaimana sebuah lukisan neraka pada dinding penyekat kediaman *Ootonosama* di Horikawa tercipta. *Watakushi* juga termasuk ke dalam tokoh protagonis karena di dalam cerita ini ia tidak dikisahkan memiliki sifat serta perilaku yang buruk. Ia mendapatkan simpati pembaca karena perilaku lembutnya pada *Musume* yang saat itu sedang mendapat masalah. Ia tidak memojokkan *Musume* untuk mendapatkan jawaban atas apa yang terjadi saat itu, ia justru memperlakukannya dengan baik hingga *Musume* merasa tenang. Dilihat dari segi wataknya pun, *Watakushi* merupakan tokoh sederhana yang tidak mengalami perubahan watak dari awal hingga tamatnya cerita.

4.1.3 Latar/Setting

4.1.3.1 Latar Tempat

Latar dalam suatu cerita menentukan di mana sebuah cerita tersebut berlangsung. Terkadang latar tempat dapat diambil dari tempat yang benar-benar ada di dunia nyata dan bisa juga tempat yang memang imajinasi dari pengarangnya saja. Dalam cerpen ini terdapat beberapa latar yang menjadi tempat terjadinya peristiwa-peristiwa penting dalam cerita.

a) Horikawa, Jepang

Keseluruhan cerita dalam cerpen “Jigokuhen” ini terjadi di sebuah wilayah di Jepang bernama Horikawa yang dipimpin oleh seorang *Ootonosama* yang tidak disebutkan namanya. Horikawa merupakan sebuah wilayah yang tidak ada di kehidupan nyata, artinya Horikawa merupakan latar tempat hasil dari imajinasi Akutagawa Ryuunosuke. Bukti penyebutan nama wilayah Horikawa tersebut ada pada awal mula kisah ini berlangsung yaitu pada kutipan berikut ini.

堀川の大殿様のやうな方は、これまでは固より、後の世には恐らく二人とはいらつしやいますまい。

Orang seperti Pangeran Besar di Horikawa pastilah tidak ada duanya. Tidak hanya saat ini, tapi juga di masa yang akan datang.

(Akutagawa, 2010:3)

b) 「お邸」 ”oyashiki”

Wilayah Horikawa yang dipimpin oleh *Ootonosama* tentunya terdapat kediaman *Ootonosama* di mana dalam cerpennya disebut dengan 「お邸」 ”Oyashiki”.

早い話が堀川のお邸の御規模を拝見致しましても、壮大と申しませうか、豪放と申しませうか、到底私どもの凡慮には及ばない、思ひ切つた所があるやうでございます。

Kediamannya yang luas dan besar, misalnya, adalah tempat yang luar biasa, entah harus disebut megah atau gagah, takkan terjangkau oleh akal kita yang biasa.

(Akutagawa, 2010:3)

Kutipan tersebut menggambarkan bahwa *Ootonosama* memiliki kediaman yang luar biasa besar dan megah. Di tempat ini terjadi beberapa peristiwa penting yaitu pemicu munculnya konflik ketika *Ootonosama* yang secara tiba-tiba memerintahkan Yoshihide untuk melukis sebuah lukisan neraka di penyekat, serta konflik pada cerita ini muncul ketika Yoshihide kesulitan untuk melukis dan pergi ke kediaman milik *Ootonosama* untuk memohon bantuan.

c) 「奥」 ”oku”

Beralih dari kediaman *Ootonosama* yang megah, latar tempat yang terdapat peristiwa penting selanjutnya yaitu ruangan tempat bekerja Yoshihide yang terletak di bagian belakang kamarnya di mana dalam cerpennya disebut dengan 「奥」 ”oku”.

奥と申しますのは、あの男が画を描きます部屋

Yang dimaksud dengan ruangan belakang adalah ruangan tempat dia melukis.
(Akutagawa, 2010:32)

Di ruangan tersebut Yoshihide melukis lukisan nerakanya di penyekat. Di tempat itu pula Yoshihide melakukan serangkaian tindakan di luar akal manusia yaitu dengan sengaja menyiksa murid-muridnya supaya ia mendapatkan gambaran nyata tentang siksaan neraka.

d) 「洛外の山荘」 ”rakugai no sansou”

Peristiwa pembakaran kereta tidak terjadi di kediaman *Ootonosama* di Horikawa melainkan di sebuah tempat yang terdapat di pegunungan.

俗に雪解の御所と云ふ、昔大殿様の妹君がいらした洛外の山荘で、御焼きになつたのでございます。

Beliau membakar kereta itu di sebuah tempat di pegunungan yang dahulu pernah menjadi tempat tinggal adik perempuan beliau, yang biasa disebut dengan “dangau salju mencair”.

(Akutagawa, 2010:66)

「洛外の山荘」 *“rakugai no sansou”* yang ada dalam kutipan tersebut dapat diartikan sebagai sebuah bangunan tempat tinggal yang ada di area pegunungan yang terletak luar kota. Di tempat itu peristiwa penting berupa klimaks dari cerita berlangsung yaitu peristiwa pembakaran kereta sapi dan *Musume* sebagai perwujudan dari permintaan Yoshihide kepada *Ootonosama*.

4.1.3.2 Latar Waktu

Selain tempat dengan peristiwa penting yang mempengaruhi jalannya cerita, terdapat pula beberapa latar waktu yang merujuk pada waktu sebuah peristiwa penting terjadi.

a) Durasi Pengerjaan Lukisan Neraka

Dalam cerpen ini, disebutkan bahwa Yoshihide memulai pengerjaan lukisan neraka di penyekat pada awal musim gugur dan masih berproses pada akhir musim dingin.

前には申し落しましたが、地獄変の屏風を描けと云ふ御沙汰があつたのは、秋の初でございますから、それ以来冬の末まで、良秀の弟子たちは、絶えず師匠の怪しげな振舞に脅かされてゐた訳でございます。

Sebelumnya, ada sesuatu yang terlewat diungkapkan, yakni Yoshihide mendapat perintah untuk membuat lukisan neraka pada penyekat itu di awal musim gugur. Sejak saat itu, sampai akhir musim dingin, murid-murid Yoshihide tidak henti-hentinya dibuat terheran-heran oleh tingkah laku aneh guru mereka.

(Akutagawa, 2010:49)

Pada kutipan tersebut, Yoshihide mendapat perintah untuk membuat sebuah lukisan neraka di penyekat pada awal musim gugur, lalu proses pembuatannya masih berlanjut hingga akhir musim dingin. Oleh karena itu, selama kurang lebih enam bulan lamanya Yoshihide melakukan berbagai hal tidak manusiawi kepada murid-muridnya untuk mendapatkan gambaran mengenai siksaan neraka. Hingga sampai pada titik di mana ia mengalami kesulitan dalam melukis lukisan tersebut.

b) Keterangan Waktu Siang Hari

Latar waktu selanjutnya hanya berupa keterangan waktu siang hari saja tanpa menunjukkan detail jam saat peristiwa ketika Yoshihide mengigau di tidurnya.

まだ明い外の日の光を見た時には、まるで自分が悪夢から覚めた様な、ほつとした気が致したとか申して居りました。

Ketika melihat cahaya matahari di luar yang masih terang, dia merasa sangat lega karena seolah-olah dia sendirilah yang baru terjaga dari mimpi buruk.
(Akutagawa, 2010:36)

Peristiwa dalam kutipan tersebut terjadi ketika Yoshihide meminta salah seorang muridnya untuk menemaninya selama ia tertidur, akan tetapi Yoshihide mengigau dalam tidurnya yang membuat muridnya ketakutan. Dalam igauannya tersebut, Yoshihide beberapa kali menyebutkan kata “neraka” dan “kereta sapi” yang dapat merujuk pada idenya untuk melukis sebuah kereta sapi yang terbakar dengan seorang perempuan di dalam kereta tersebut.

c) Keterangan Waktu Malam Hari

Latar waktu lainnya yang hanya ditunjukkan oleh keterangan waktu tanpa menyebutkan detail jamnya yaitu malam hari di mana pada malam-malam tersebut terdapat serangkaian peristiwa penting yang terjadi.

...、確、もう梅の匂でも致しさうな、うすい月の光のさしてゐる、暖い夜でございましたが、其明りですかして見ますと、...

Kalau tidak salah, saat itu merupakan malam yang hangat tatkala bulan bersinar samar dan rasanya sudah tercium aroma bunga plum.
(Akutagawa, 2010:52)

Kutipan tersebut merujuk pada peristiwa pertemuan *Watakushi* dengan *Musume*. Pertemuan mereka diakibatkan tokoh *Watakushi* yang ditarik-tarik oleh monyet peliharaan *Ootonosama* ke area depan sebuah ruangan di mana dari dalam ruangan itu keluarlah *Musume* yang nampak bersedih dan berusaha menyembunyikan sesuatu atas apa yang baru saja menyimpannya. Kondisinya pada malam itu akan menjadi petunjuk dari alasan dibakarnya *Musume* di dalam sebuah kereta.

Selain dari peristiwa tersebut terdapat pula peristiwa penting lainnya yang terjadi di malam hari yaitu peristiwa pembakaran kereta sapi dan *Musume*.

いや、火の車と云ふよりも、或は火の柱と云つた方が、あの星空を衝いて煮え返る、恐ろしい火焰の有様にはふさはしいかも知れません。

Tidak. Alih-alih disebut sebagai kereta berapi, akan lebih tepat jika disebut tiang berapi yang menusuk bintang-bintang di langit dengan kobaran apinya yang menyeramkan.

(Akutagawa, 2010:78)

Kutipan tersebut menunjukkan peristiwa penting yaitu detik-detik sebelum pembakaran kereta dimulai. Peristiwa detik-detik pembakaran itu mengarah pada klimaks cerita yaitu ketika proses pembakaran dilakukan.

4.1.3.3 Latar Suasana dan Sosial-Budaya

Secara keseluruhan, cerpen “Jigokuhen” memiliki suasana suram yang dominan melingkupi ceritanya di mana kesuraman cerita tersebut terbagi ke dalam beberapa adegan menyedihkan, mengerikan, dan menegangkan.

a) Suasana Menyedihkan

Suasana menyedihkan terdapat pada peristiwa di mana *Musume* yang dilecehkan oleh *Ootonosama* sebab *Ootonosama* memaksanya untuk memenuhi hasratnya.

いや、それと同時に長い睫毛の先へ、涙を一ぱいためながら、前よりも緊く唇を噛みしめてゐるのでございます。

Bersamaan dengan itu, di bulu matanya yang panjang menggantung air mata, dan dia merapatkan bibirnya lebih erat daripada sebelumnya.

(Akutagawa, 2010:56)

Pelecehan tersebut tentunya membuat *Musume* ketakutan dan menangis karena mengalami hal yang traumatis di usia mudanya.

Peristiwa menyedihkan lainnya yaitu ketika *Yoshihide* memutuskan bunuh diri dengan cara gantung diri setelah menyelesaikan lukisan neraka pada dinding penyekat kediaman *Ootonosama*.

それも屏風の出来上った次の夜に、自分の部屋の梁へ縄をかけて、縊れ死んだのでございます。

Itu terjadi karena dan pelukis menggantung diri dengan sehelai tali yang dikaitkan pada palang kayu di atap ruangnya pada malam berikutnya setelah lukisan pada penyekat itu selesai dikerjakannya.

(Akutagawa, 2010:83)

Yoshihide memutuskan untuk bunuh diri sebab ia merasakan sebuah penyesalan dan kesedihan mendalam setelah menyaksikan putri sekaligus keluarga satu-satunya meregang nyawa di depan matanya dengan cara yang mengerikan.

b) Suasana Mengerikan

Suasananya lain yang menjadi sebuah kesuraman dari cerpen ini yaitu suasana mengerikan yang ada pada beberapa peristiwa dalam cerpennya. Yang pertama yaitu peristiwa ketika Yoshihide melakukan berbagai penyiksaan terhadap murid-muridnya untuk mendapatkan inspirasi mengenai lukisan nerakanya.

いや、それよりも一層身の毛がよだつたのは、師匠の良秀がその騒ぎを冷然と眺めながら、徐に紙を展べ筆を舐つて、女のやうな少年が異形な鳥に虐まれる、物凄う有様を写してゐた事でございます。

Yang lebih menakutkan dan membuat bulu kuduknya meremang adalah sikap si guru yang melihat keributan tadi dengan pandangan dingin, lalu dengan santai dia menggelar kertas lukis dan menjilat-jilat kuas, kemudian melukis situasi yang sangat mengerikan ketika seorang laki-laki yang seperti perempuan sedang dianiaya burung berbentuk aneh.

(Akutagawa, 2010:45-46)

Salah satu bentuk kengerian dari siksaan yang Yoshihide perbuat ada pada penggalan kutipan tersebut di mana salah seorang muridnya dengan sengaja ia biarkan diserang oleh burung hantu piaraannya karena ia bertujuan untuk melukis hal itu.

Bentuk kengerian lainnya terdapat pada peristiwa klimaks cerita yaitu ketika *Musume* dibakar hidup-hidup di hadapan Yoshihide.

殊に夜風が一下して、煙が向うへ靡いた時、赤い上に金粉を撒まいたやうな、焰の中から浮き上つて、髪を口に噛みながら、縛の鎖も切れるばかり身悶えをした有様は、地獄の業苦を目のあたりへ写し出したかと疑はれて、私始め強力の侍までおのづと身の毛がよだちました。

Terutama ketika angin malam bertiup kencang, saat asap mengalun ke arah sana, kondisi si gadis yang muncul dari kobaran api seolah menaburkan serbuk emas kemerahan, dan sambil menggigit penutup mulut, tubuhnya menggeljang seolah akan memutuskan rantai yang membelitnya, sampai-sampai semua merasa seolah melihat dengan jelas siksa neraka. Bulu kuduk saya dan kesatria bertubuh kuat itu meremang dengan sendirinya.

(Akutagawa, 2010:76)

Pemandangan *Musume* yang perlahan terbakar kobaran api membuat siapa saja akan merasakan kengeriannya seolah-olah melihat siksa neraka yang sebenarnya. Rambut dan bajunya yang terbakar, asap yang memenuhi paru-parunya, hingga panasnya rantai besi yang membelit tubuhnya tentu akan membuat siapapun merinding karena turut merasakan rasa sakit dan panas yang ada di depan mereka pada malam itu.

c) Suasana Menegangkan

Suasana berikutnya yang mendukung kesuraman dalam cerpen “Jigokuhen” yaitu dengan adanya beberapa peristiwa dengan suasana menegangkan yang terjadi dalam cerpennya.

Suasana ini terdapat pada klimaks cerita yaitu saat *Musume* dibakar hidup-hidup sebagai jawaban atas permintaan Yoshihide kepada *Ootonosama*.

娘を乗せた檳榔毛の車が、この時、「火をかけい」と云ふ大殿様の御言と共に、仕丁たちが投げる松明の火を浴びて炎々と燃え上ったのでございます。

Pada saat itulah terdengar perintah “Bakar!” dari Pangeran Besar dan kereta yang berisi anak gadis Yoshihide itu mulai berkobar akibat obor-obor yang dilemparkan oleh para budak.

(Akutagawa, 2010:73)

Pada peristiwa malam itu tidak ada siapa pun yang mengira bahwa *Musume* lah yang akan dibakar. Ketika *Ootonosama* memperlihatkan *Musume* yang terikat dalam kereta sapi pun sontak semua yang menyaksikan terkejut termasuk Yoshihide sendiri. Belum usai dengan keterkejutan tersebut, *Ootonosama* segera memerintahkan bawahannya untuk membakar kereta sapi dan *Musume*. Puncak ketegangan dirasakan ketika api mulai merembet dengan cepat dan kemudian mulai membakar *Musume*.

Selain dari suasana suram yang menjadi latar suasana dominan dari cerpen “Jigokuhen”, terdapat pula latar sosial yang turut melatari masyarakat yang ada dalam cerpennya di mana cerpen “Jigokuhen” bercerita mengenai masyarakat dengan golongan masyarakatnya yaitu golongan menengah keatas. Hal ini dibuktikan dengan masyarakat yang diwakili oleh keluarga Yoshihide dapat berhubungan langsung dengan *Ootonosama* di mana *Ootonosama* sendiri merupakan seorang pemimpin di wilayah Horikawa ini. Sehingga hanya orang-orang dengan golongan tertentu saja yang dapat memiliki hubungan khusus dengan bangsawan seperti Yoshihide. Selain itu, Yoshihide merupakan pelukis terkenal di Jepang oleh karenanya tidak heran jika ia memiliki banyak uang hasil dari lukisan-lukisan yang telah ia buat. Sebab itu ia merupakan seseorang yang memiliki golongan menengah keatas.

Selain itu terdapat pula indikator-indikator yang menyebutkan bahwa masyarakat dalam cerpen ini menganut agama Buddha. Hal ini dapat dibuktikan melalui Dewa Dewi Jepang serta istilah mengenai lima tingkatan kehidupan setelah reinkarnasi menurut kepercayaan agama Buddha yang disebut dalam cerpennya.

さやうな男でございますから、吉祥天を描く時は、卑しい傀儡の顔を写しましたり、不動明王を描く時は、無頼の放免の姿を像りましたり、....

Dengan sifat seperti itu, dia melukis Kisshouten, Dewi Pengasih, sebagai sosok pelacur berwajah buruk. Dia pun melukis Fuudou Myouou sebagai hamba sahaya.

(Akutagawa, 2010:16)

譬へばあの男が龍蓋寺の門へ描きました、五趣生死の絵に致しましても、夜更けて門の下を通りますと、天人の嘆息をつく音や啜り泣きをする声が、聞えたと申す事でございます。

Misalnya lukisan goshushouji (lima tingkatan kehidupan setelah reinkarnasi), yang dilukisnya di gerbang Kuil Ryugai. Jika kita melintas saat larut malam melewati gerbang ini, konon kita akan mendengar bunyi helaan napas Buddha serta suara-suara isakan..

(Akutagawa, 2010:18)

Kutipan pertama terdapat indikator mengenai Dewa Dewi Jepang yang ada pada kepercayaan agama Buddha yaitu *Kisshouten* yang merupakan Dewi Pengasih serta *Fuudou Myouou* yang merupakan perwujudan dari Dewa Matahari. Sedangkan kutipan kedua terdapat istilah *goshushouji* di mana dalam agama Buddha disebut sebagai lima tingkatan kehidupan setelah reinkarnasi.

Kemudian untuk terdapat pula pakaian yang digunakan oleh tokoh-tokoh yang ada dalam cerpen “Jigokuhen” yang merupakan pakaian tradisional Jepang.

*そこへしどけなく乱れた袴や桂が、何時もの幼さとは打つて変つた
艶しささへも添へてをります。*

Hakama serta bajunya yang kusut masai, berlainan sekali dengan seperti biasanya yang menunjukkan sifat kekanak-kanakan, kali ini justru memunculkan sesuatu yang sensual.

(Akutagawa, 2010:55)

が、その中でたつた、御縁の上の大殿様だけは、まるで別人かと思はれる程、御顔の色も青ざめて、口元に泡を御ためになりながら、紫の指貫の膝を両手にしつかり御つかみになつて、丁度喉の渴いた獣のやうに喘ぎつゝいていらつしやいました。.....

Namun di antara mereka, hanya Pangeran Besar yang terlihat berbeda, seolah bukan diri beliau. Wajahnya memucat dan mulutnya berbuih. Sambil mencengkram sashinuki berwarna ungu di kedua lututnya dengan erat, beliau terus-menerus terengah-engah seperti binatang yang sedang kehausan....

(Akutagawa, 2010:80)

Kedua kutipan tersebut menunjukkan contoh pakaian yang dikenakan oleh *Musume* dan *Ootonosama* yaitu *hakama* dan *sashinuki*. *Hakama* merupakan celana tradisional Jepang dengan bentuk memanjang yang menutupi pinggang hingga mata kaki dengan lingkaran celana yang lebar. Sedangkan *Sashinuki* mirip dengan *hakama*,

namun hal yang membedakan *sashinuki* dengan *hakama* yaitu model dari bawahan tersebut, di mana *sashinuki* memiliki bentuk mengembang seperti balon pada bagian bawah celananya yang biasa digunakan oleh bangsawan ketika menghadiri acara semiformal.

4.1.4 Tema dan Amanat

Cerpen “Jigokuhen” memiliki tema mayor sebagai gagasan utama cerita berupa “ambisi negatif dari seorang pelukis”. Di dalam cerpen, dikisahkan bahwa ambisinya dalam membuat lukisan yang sempurna baginya justru berdampak buruk pada dirinya sendiri dan orang lain. Dikarenakan oleh ambisi negatifnya itu, ia justru populer karena keburukan sifatnya dan murid-muridnya bahkan anak gadisnya sendiri menjadi korban dari ambisinya tersebut. Demi menciptakan sebuah lukisan yang sesuai gambarannya ia tidak segan menyiksa murid-muridnya dan ia pun bahkan menyaksikan anaknya dibakar di depan matanya sebagai perwujudan dari keinginannya untuk melihat siksaan neraka. Bahkan ketika *Musume* dibakar dalam kobaran api pun ia nampak lebih terpesona terhadap besarnya kobaran api daripada peduli terhadap penderitaan yang dirasakan anak gadisnya itu. Ia berambisi menciptakan lukisan yang sempurna, namun cara yang ia tempuh tentunya salah. Dari tema mayor tersebut terdapat sebuah amanat supaya manusia tidak terlalu berlebihan dalam berambisi mengejar suatu hal, karena ambisi yang berlebihan akan berdampak negatif pada diri sendiri maupun orang lain. Amanat tersebut merujuk pada sikap Yoshihide yang terlalu mementingkan ambisinya untuk mendapatkan lukisan yang sempurna, hal tersebut menyebabkan

dikesampingkannya nilai-nilai etika dan kebaikan dari diri Yoshihide di mana ia tega menyiksa murid-muridnya bahkan hingga membakar seorang perempuan (anak gadisnya).

Selain tema utama tersebut, cerpen “Jigokuhen” memiliki tema minor yaitu penyalahgunaan kekuasaan. Hal ini merujuk pada *Ootonosama* yang memanfaatkan kekuasaan yang ia miliki untuk melakukan hal-hal buruk. Hal ini dibuktikan dengan peristiwa pemaksaan yang ia lakukan kepada *Musume*. *Ootonosama* yang memiliki kekuasaan atas wilayah Horikawa merasa mampu melakukan berbagai hal yang ia inginkan ditambah lagi dengan citra baiknya yang telah menyebar di lingkungan masyarakat, tentu hal itu akan menutupi keburukan-keburukan yang ia lakukan. *Musume* tidak memiliki keberanian untuk melaporkan pelecehan yang dilakukan oleh *Ootonosama* sebab *Ootonosama* memiliki citra baik dan berkedudukan tinggi di Horikawa, sehingga nantinya orang-orang pun tidak akan mempercayai *Musume* bahwa ia telah dilecehkan *Ootonosama*. Bukti lainnya yaitu ia dapat menghukum *Musume* dengan kejam karena ia memiliki kekuasaan itu. Disebabkan posisinya sebagai penguasa wilayah Horikawa, maka tidak ada seorang pun yang berani melawan maupun menghentikan perbuatannya untuk membakar *Musume* malam itu. Dari tema minor tersebut terdapat amanat yang menjadi sebuah pengingat supaya manusia menggunakan kekuasaan yang dimiliki sebijak mungkin, sehingga nantinya tidak akan terjadi penyalahgunaan kekuasaan yang dapat merugikan orang lain. Amanat ini merujuk pada tindakan semena-mena yang dilakukan *Ootonosama* terhadap *Musume* di mana hal tersebut membuat *Musume* celaka (trauma dan mati).

4.1.5 Sudut Pandang Cerita

Cerpen “Jigokuhen” memiliki sudut pandang persona pertama “aku” di mana terdapat seorang narator yang berperan sebagai “aku” untuk menceritakan keseluruhan cerita cerpen ini. Tokoh tersebut yaitu *Watakushi* di mana ia ikut terlibat dalam jalannya cerita dan keseluruhan cerita yang terjadi dibatasi sesuai dengan apa yang ia ketahui, lihat, rasakan, dan alami. Berdasarkan peran dan kedudukan *Watakushi* sebagai “aku” dalam cerpen ini, ia tergolong sebagai “aku” tokoh tambahan sebab ia hanya hadir untuk mengisahkan cerita dari cerpen “Jigokuhen” kepada pembaca saja, sehingga ia menjadi saksi berlangsungnya cerita yang mengisahkan pengalaman yang terjadi pada tokoh yang ia kisahkan yaitu Yoshihide di mana Yoshihide lah yang justru menjadi tokoh utama cerita.

4.2 Analisis Proses Ekranisasi Cerpen “Jigokuhen”

Seperti yang dijelaskan pada bab sebelumnya, ekranisasi merupakan proses adaptasi sebagai proses kreatif. Dalam suatu proses adaptasi, suatu karya yang mengalami perubahan media ketika diadaptasi menjadi suatu karya sastra baru, maka unsur-unsur ceritanya akan menyesuaikan perubahan media tersebut. Penyesuaian tersebut dapat berupa pengurangan, penambahan, maupun perubahan bervariasi pada unsur-unsur cerita yang mencakup alur, tokoh, latar/*setting*, tema, dan lainnya.

Sebagai bentuk adaptasi dari cerpen “Jigokuhen”, *Aoi Bungaku* tentunya memiliki perubahan unsur-unsur ceritanya. Selain untuk menyesuaikan media yang

digunakan sebagai adaptasi, yaitu audio visual, pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi yang terdapat dalam unsur-unsur *anime* ini dilakukan untuk menghindari adanya plagiarisme dari karya sumbernya, serta untuk memberikan ciri khas pada *animenya*. Berikut adalah proses ekranisasi yang terjadi pada unsur intrinsik cerpen “Jigokuhen”:

4.2.1 Pengurangan

4.2.1.1 Tokoh

Seperti yang telah dijelaskan dalam pemaparan unsur intrinsik cerpen sebelumnya, cerpen “Jigokuhen” memiliki empat tokoh penting yang menunjang jalannya cerita meliputi tokoh utama maupun tokoh tambahan cerpen. Tokoh yang mengalami pengurangan dalam versi *animenya* ada pada tokoh tambahannya yaitu *Watakushi*.

Dalam *anime Aoi Bungaku* tokoh Yoshihide, *Ootonosama*, dan *Musume* masih tetap dipertahankan namun terdapat satu tokoh yang dihapus atau dihilangkan dari ceritanya yaitu *Watakushi* yang merupakan tokoh tambahan dalam cerpen “Jigokuhen”. Dalam cerpennya tokoh *Watakushi* berperan sebagai narator yang menceritakan kisah “Jigokuhen” sekaligus sebagai abdi setia *Ootonosama*. *Anime Aoi Bungaku* tidak menggunakan narator untuk mengisahkan keseluruhan ceritanya serta dalam versi *animenya* pun *Kokuou* (*Ootonosama* dalam versi *animenya*) tidak menampilkan secara spesifik siapa yang menjadi abdi atau orang kepercayaannya, melainkan hanya menampilkan para prajurit dan bawahannya saja. Oleh sebab itu, ketiadaan *Watakushi* dalam versi *anime Aoi Bungaku* dapat penulis maknai sebagai pengurangan.

4.2.1.2 Latar/Setting

Pada pemaparan analisis unsur intrinsik sebelumnya, telah dijelaskan bahwa cerpen “Jigokuhen” memiliki tiga kategori latar yaitu latar tempat, waktu, dan suasana. Latar yang diciutkan dalam versi *animenya* meliputi latar waktu dan sosial-budaya.

Latar pertama yang mengalami pengurangan yaitu mengenai latar waktu berupa durasi yang dibutuhkan Yoshihide untuk melukis lukisannya. Dalam cerpen diceritakan bahwa waktu untuk melukis lukisan neraka yaitu mulai dari awal musim gugur hingga akhir musim dingin jadi Yoshihide mengerjakan lukisan neraka tersebut selama kurang lebih enam bulan lamanya. Akan tetapi, dalam versi *anime Aoi Bungaku* tidak disebutkan waktu pengerjaan lukisan yang jelas baik itu berupa keterangan tahun, bulan, ataupun minggu. Bahkan indikator penanda musim pun juga tidak nampak terlihat atau pun dijelaskan dalam versi *animenya*.

Pada versi *animenya*, latar suasana yang berupa latar sosial masyarakat mengalami pengurangan. Latar sosial tersebut mengenai agama Buddha di mana dalam cerpen “Jigokuhen” disebutkan hal-hal yang berkaitan dengan agama Buddha misalnya Dewa Dewi dalam agama Buddha seperti *Kisshouten* (Dewi Pengasih), *Fuudou Myouou* (wujud Dewa Matahari), *goshushouji* (lima tingkatan kehidupan setelah reinkarnasi), dan lainnya. Namun pada versi *animenya*, indikator-indikator yang menyebutkan hal-hal kaitannya dengan agama Buddha maupun agama lainnya tidak ditampilkan sama sekali, baik itu berupa ritual keagamaan, perayaan, dan hal-hal lainnya. Ketiadaan beberapa unsur latar dalam cerpennya ketika diadaptasi ke dalam *anime Aoi Bungaku* itu dapat penulis maknai sebagai pengurangan yang ada dalam *animenya*.

4.2.2 Penambahan

4.2.2.1 Alur

Seperti yang telah dijelaskan dalam analisis unsur intrinsik sebelumnya, alur dalam cerpen “Jigokuhen” merupakan alur progresif. Peristiwa yang mengalami penambahan dalam versi *animenya* yaitu ada pada awal cerita dimulai dan pada akhir cerita cerpennya.

Dalam cerpen “Jigokuhen”, pengenalan latar diawal cerita tidak diiringi dengan suatu peristiwa yang terjadi, sehingga pengarang menarasikan latar terjadinya keseluruhan cerita secara eksplisit dengan menyebutkan secara langsung nama tempatnya yaitu Horikawa, kemudian alur ceritanya langsung mengarah ke pengenalan konfliknya yaitu ketika *Ootonosama* meminta Yoshihide membuatnya sebuah lukisan neraka di sebuah dinding penyekat. Apabila dilihat pada *anime Aoi Bungaku*, terdapat sebuah peristiwa di awal *anime* berupa pesta perayaan yang digelar oleh *Kokuou* untuk memamerkan lukisan dirinya yang dilukis Yoshihide. Peristiwa tersebut bertujuan untuk mengenalkan tokoh-tokoh yang akan berperan penting dalam *animenya* beserta sifat-sifat yang dimilikinya, serta mengenalkan latar keseluruhan cerita *anime Aoi Bungaku* terjadi. Setelah pengenalan tokoh dan latar di *anime* melalui peristiwa itu, jalan cerita *animenya* berlanjut ke pengenalan konflik yang cukup serupa dengan yang ada pada cerpennya.

Akhir cerita dari cerpen “Jigokuhen” mengisahkan Yoshihide yang memutuskan untuk bunuh diri setelah berhasil menyelesaikan lukisan nerakanya akibat penyesalan mendalam setelah kematian putrinya. Sehingga tokoh yang

dimatikan dalam cerpen ini hanya Yoshihide dan juga *Musume* saja, sedangkan *Ootonosama* dan *Watakushi* masih hidup hingga akhir ceritanya. Dalam versi animenya, terdapat sebuah peristiwa di akhir cerita yang ditambahkan dalam *anime* yaitu kematian *Kokuou*. Kematian ini disebabkan oleh kecelakaan saat peristiwa pembakaran *Musume* berlangsung di mana panggung tinggi tempatnya menyaksikan peristiwa itu terkena kobaran api yang menyambar kain-kain di sekeliling panggungnya dan hal tersebut menyebabkan *Kokuou* ikut terbakar karena tidak dapat menyelamatkan diri. Peristiwa kematian *Kokuou* yang ada dalam versi *anime* tersebut penulis maknai sebagai penambahan dalam *anime Aoi Bungaku*.

4.2.2.2 Penokohan

Pada cerpen “Jigokuhen”, tokoh yang dipaparkan pada analisis unsur intrinsik sebelumnya memiliki penokohan yang beragam, baik itu sifat terpuji maupun sifat tercela yang dimiliki para tokohnya. Dalam proses ekranisasi, terdapat penambahan penokohan yang terjadi pada salah satu tokoh dalam *anime Aoi Bungaku* yaitu tokoh *Musume*.

Penambahan yang penulis temukan dalam unsur penokohan ini yaitu mengenai sifat dari *Musume*. Dalam cerpennya, *Musume* digambarkan sebagai seorang gadis muda yang cantik, penuh empati, dan lemah lembut. Dalam versi animenya, *Musume* atau dalam animenya bernama Mitsuki ini selain memiliki hati yang lemah lembut dan berempati terhadap masyarakat kecil, ia juga memiliki sifat yang tegas. Penambahan sifat tegasnya itu terlihat ketika ia berani menentang perintah *Kokuou* yang kejam. Akan tetapi sifat tegasnya itu juga yang membuatnya menjadi korban saat peristiwa pembakaran. Penambahan sifat yang ada pada

Mitsuki (*Musume*) itu lah yang penulis maknai sebagai penambahan yang ada pada *anime Aoi Bungaku*.

4.2.2.3 Latar/*Setting*

Penambahan juga terdapat pada unsur latar dalam versi *animenya*. Akan tetapi, hanya latar tempat saja yang mengalami penambahan dalam proses ekranisasinya, sedangkan dua kategori latar lainnya tidak mengalami penambahan.

Latar yang ditemukan pada permulaan cerpennya yaitu Horikawa dan kediaman *Ootonosama* yang merupakan tempat kejadian seluruh peristiwa cerpen “Jigokuhen”. Latar tersebut dituliskan secara eksplisit tanpa adanya peristiwa yang mengiringi pengenalan latar tersebut. Sedangkan dalam versi *animenya*, terdapat sebuah tempat yang melatari peristiwa pada tahap awal yang bertujuan untuk memperkenalkan tokoh dan latar terjadinya keseluruhan cerita di mana latar peristiwa itu ada di sebuah kapal besar milik *Kokuou*. Di atas kapal itu, *Kokuou* menggelar pesta untuk memamerkan lukisan potret dirinya yang dilukis oleh Yoshihide dan di kapal itu pula karakter serta penampilan fisik para tokoh ditampilkan. Sehingga ditambahkannya latar berupa kapal dalam *anime* ini dapat dimaknai sebagai penambahan latar tempat.

Dalam cerpen “Jigokuhen”, Yoshihide menggunakan sebuah ruangan yang ada di bagian belakang kamarnya untuk mengerjakan lukisan nerakanya serta untuk menyiksa murid-muridnya untuk mendapatkan inspirasi mengenai siksaan neraka. Akan tetapi, dalam versi *animenya* terdapat sebuah latar baru yaitu pemukiman warga yang menjadi latar peristiwa pemusnahan wabah penyakit di mana dari peristiwa lah itu Yoshihide pun mendapatkan inspirasinya untuk melukis lukisan

neraka dan pemandangan yang ia lihat saat itu ia lukis ke dalam lukisannya. Penambahan latar baru yang ditemukan dalam *anime Aoi Bungaku* tersebut dapat penulis maknai sebagai penambahan dalam unsur latar tempat.

4.2.3 Perubahan Bervariasi

4.2.3.1 Alur

Seperti yang telah dijelaskan pada poin-poin dalam unsur intrinsik cerpen, alur dalam cerpen “Jigokuhen” bergerak lurus dari awal hingga akhir cerita. Alur yang mengalami perubahan bervariasi dalam proses ekranisasi meliputi pengenalan konflik cerita, cara Yoshihide mendapatkan inspirasi siksaan neraka, alasan *Musume* dibakar, dan kematian Yoshihide.

Perintah *Ootonosama* yang diberikan kepada Yoshihide menjadi sebuah pengenalan konflik pada awal cerita cerpennya di mana *Ootonosama* secara tiba-tiba meminta agar Yoshihide melukis sebuah lukisan neraka pada sebuah dinding penyekat sebagai media lukisnya tanpa menyebutkan alasan jelas mengapa *Ootonosama* memberi perintah tersebut. Ketika diadaptasi ke dalam *anime*, *Kokuou* juga memberi perintah Yoshihide untuk melukis suatu hal di suatu media tertentu. Akan tetapi dalam versi *anime Aoi Bungaku*, *Kokuou* tidak memerintahkan Yoshihide untuk melukis lukisan neraka melainkan ia memerintahkan agar Yoshihide melukis pemandangan negara yang ia pimpin dengan alasan supaya *Kokuou* tetap dapat terus memerintah bahkan setelah kematiannya. Selain itu, media yang digunakan untuk melukis pun berbeda di mana dalam cerpennya menggunakan dinding penyekat sebagai media lukisnya, sedangkan dalam versi

animenya penyekat tersebut diubah menjadi dinding makam suci sebagai media lukis. Perubahan pada jenis lukisan yang harus dilukis Yoshihide serta media yang digunakan untuk melukis itulah yang dapat penulis maknai sebagai perubahan bervariasi dalam *anime Aoi Bungaku*.

Setelah peristiwa pengenalan konflik tersebut pada cerpen “Jigokuhen”, alur cerita berlanjut ke peristiwa yang mengisahkan cara Yoshihide mendapatkan inspirasi mengenai siksaan neraka. Inspirasi tersebut ia dapatkan melalui penyiksaan yang ia lakukan terhadap murid-muridnya. Dalam versi *animenya*, cara yang digunakan Yoshihide untuk mendapatkan inspirasi siksaan neraka berbeda dengan yang ada dalam cerpennya yaitu dengan menyaksikan sebuah peristiwa pemusnahan wabah penyakit di pemukiman warga. Sebelumnya, *Kokuou* memerintahkan Yoshihide untuk membuat sebuah lukisan pemandangan negara yang dipimpin *Kokuou*, namun Yoshihide memutuskan untuk melukis pemandangan asli negaranya yang menderita setelah menyaksikan peristiwa pemusnahan wabah tersebut. Sehingga dari peristiwa itulah Yoshihide memutuskan untuk melukis sebuah lukisan neraka dengan menggunakan pemandangan mayat yang terbakar dan kobaran api sebagai inspirasi siksaan neraka.

Dalam cerpennya terdapat sebuah peristiwa yang terjadi menjelang konflik utama cerpen dimunculkan. Peristiwa tersebut yakni *Musume* yang telah dinikahi secara diam-diam oleh *Ootonosama* dipaksa menuruti keinginan *Ootonosama* untuk memenuhi hasratnya, namun *Musume* menolaknya. Penolakan tersebutlah yang membuat *Musume* dihukum (dibakar) oleh *Ootonosama* karena dianggap sebagai pendosa sebab ia tidak mau mematuhi perintah *Ootonosama*. Pada versi

anime Aoi Bungaku, Mitsuki juga dibakar oleh *Kokuou* karena alasan yang sama yaitu ia dianggap sebagai seorang pendosa, akan tetapi peristiwa yang membuatnya dianggap sebagai pendosa berbeda dengan yang ada pada cerpennya. Pada versi *animenya*, Mitsuki dianggap sebagai pendosa karena ia membela Yoshihide yang malah melukis lukisan neraka, bukan pemandangan negara yang indah seperti perintah *Kokuou*. Dengan pembelaan Mitsuki terhadap pembangkangan ayahnya itu, Mitsuki pun dianggap ikut menghina *Kokuou* dan ia pun disebut sebagai pendosa. Setelah peristiwa itu, cerita dilanjutkan dengan peristiwa Yoshihide yang meminta bantuan *Kokuou* untuk membantu masalah yang dihadapinya di mana peristiwa itu merupakan konflik utama cerita. Meskipun *Musume* dan Mitsuki sama-sama dianggap sebagai pendosa oleh *Ootonosama* maupun *Kokuou*, peristiwa yang membuatnya dianggap pendosa tersebut yang berubah. Peristiwa penolakan *Musume* atas pemaksaan *Ootonosama* yang diubah menjadi pembelaan Mitsuki kepada ayahnya itulah yang penulis dapat makna sebagai perubahan bervariasi dalam *anime Aoi Bungaku*.

Kematian Yoshihide yang dikisahkan dalam cerpen “Jigokuhen” disebabkan oleh rasa penyesalan mendalam akibat menyaksikan putri dan keluarga satu-satunya yang ia miliki mati secara tragis di depan matanya akibat dari ambisinya yang berlebihan untuk menciptakan sebuah lukisan neraka yang sempurna. Sehingga ia memilih untuk menggantung dirinya sendiri di kamarnya setelah menyelesaikan lukisan nerakanya. Dalam versi karya adaptasinya pun Yoshihide dikisahkan mati setelah ia menyelesaikan lukisan neraka di makam suci milik *Kokuou*. Namun, cara ia mati berbeda dengan yang ada dalam cerpennya di mana

dalam *animenya* menampilkan Yoshihide yang telah sekarat terbaring tak berdaya di lantai makam tepat di sebelah lukisan Mitsuki dengan mata merah membelalak, mulut menganga lebar, dan tubuh terkapar tak bergerak. Jadi kematian Yoshihide bukan disebabkan karena ia bunuh diri, namun karena kondisinya yang sekarat. Disebabkan sebab kematiannya yang berbeda hal tersebut dapat penulis maknai sebagai penambahan bervariasi dalam *animenya*.

4.2.3.2 Tokoh dan Penokohan

Sesuai dengan yang ada pada analisis unsur intrinsik cerita mengenai tokoh dan penokohan dalam cerpen “Jigokuhen”, cerpen ini memiliki empat tokoh yang memiliki karakteristik masing-masing yang menunjang jalannya cerita. Dalam proses ekranisasi, terdapat tiga tokoh yang mengalami perubahan bervariasi dalam versi *animenya* yaitu pada tokoh Yoshihide, *Musume*, dan *Ootonosama*.

Dalam cerpen “Jigokuhen”, tokoh *Ootonosama* yang merupakan penguasa wilayah Horikawa dikisahkan tidak memiliki nama panggilan yang jelas sehingga hanya disebutkan dengan nama gelarnya saja yaitu *Ootonosama* saja. Sedangkan dalam versi *animenya*, *Ootonosama* memiliki gelar lain yaitu *Kokuou* di mana *Kokuou* ini juga sama tidak disebutkan namanya. Perbedaan antara kedua julukan tersebut disebabkan karena kedudukannya yang berbeda di mana pemerintahan *Ootonosama* terbatas hanya ada di wilayah Horikawa saja bukan memerintah keseluruhan negara Jepang, sedangkan *Kokuou* bukan lagi hanya memerintah suatu wilayah namun ia memerintah sebuah negara. Selain perubahan dalam julukan atau gelar dari *Ootonosama*, watak *Ootonosama* pun mengalami perubahan dalam versi *animenya*. *Ootonosama* masih memiliki citra baik yang dikisahkan oleh narator di

awal cerita. Dalam cerpennya dikisahkan bahwa *Ootonosama* tidak terlena akan harta maupun kekuasaan yang dimilikinya sehingga ia tak hanya mementingkan dirinya sendiri namun juga rakyatnya. Dengan kemuliaannya tersebut pun ia sangat disegani oleh rakyatnya. Dalam versi *animenya*, *Kokuou* memiliki watak buruk dari awal hingga akhir cerita bahkan tidak ada sedikit pun citra baik yang ditampilkan dari sosoknya. Ia angkuh, kejam, dan berhati dingin, bahkan ia tak segan membunuh rakyatnya yang tidak berdosa. Salah satu contohnya ketika peristiwa pesta di kapalnya di mana ia memerintahkan prajuritnya untuk membunuh orang-orang yang tertabrak oleh kapalnya. Perubahan sifat tersebut dilakukan karena dalam cerpen ini sifat dan perilaku *Kokuou* lah yang membuat Yoshihide memutuskan untuk membuat lukisan neraka dibandingkan melukis pemandangan indah negaranya. Sebab kenyataannya, penduduk negara tersebut terasa hidup seperti di neraka akibat dari pemerintahan *Kokuou* yang sewenang-wenang. Oleh sebab itu perubahan yang ada pada sifat *Ootonosama* ketika diadaptasi ke dalam *anime* penulis maknai sebagai perubahan bervariasi pada *anime Aoi Bungaku*.

Tidak hanya *Ootonosama* saja yang mengalami perubahan pada gelar atau julukannya, *Musume* pun turut mengalami perubahan pada namanya. Dalam cerpennya *Musume* dikisahkan pula tidak memiliki nama yang jelas sehingga hanya dikisahkan dengan julukan *Musume* saja. Akan tetapi dalam versi *animenya*, *Musume* kini memiliki sebuah nama yaitu Mitsuki. Perubahan yang ada pada julukan dan nama dari *Ootonosama* dan *Mitsuki* dalam *anime Aoi Bungaku* dapat penulis maknai sebagai perubahan bervariasi.

Ketika cerpen “Jigokuhen” diadaptasi ke dalam *anime Aoi Bungaku*, tokoh Yoshihide mengalami perubahan watak pula. Yoshihide yang ada dalam cerpen “Jigokuhen” dikisahkan memiliki citra buruk yang lebih banyak ditampilkan dibandingkan citra baiknya di mana hal itu membuatnya mendapatkan peran antagonis karena mendapatkan antipati dari pembaca cerpennya. Ia melukis Dewa Dewi Jepang dan para petinggi dengan lukisan yang buruk, ia memiliki kesombongan yang tinggi, serta ia juga tak segan-segan menyiksa murid-muridnya hanya untuk mendapatkan inspirasi mengenai gambaran neraka. Akan tetapi dalam versi *animenya*, Yoshihide memiliki perubahan sifat yang signifikan di mana ia memiliki peran protagonis. Ia menentang kekejaman *Kokuou* dan ia juga berempati terhadap masyarakat yang tertindas oleh otoritas *Kokuou* yang kejam. Peran protagonis Yoshihide dapat terlihat pada adegan di mana ia menunjukkan simpatinya terhadap rakyat yang tertindas oleh kekejaman *Kokuou* misalnya seperti pada saat peristiwa pemusnahan wabah penyakit di pemukiman warga. Dengan simpatinya itu, ia melukis negaranya sesuai dengan keadaan nyata di mana para penduduknya seperti hidup dalam neraka. Maka dari bentuk simpatinya itu, muncul awal mula lukisan neraka di *anime Aoi Bungaku*. Apabila Yoshihide tetap mempertahankan karakternya yang berhati dingin seperti pada cerpennya, ia tidak akan merasakan simpati terhadap orang lain dan ide membuat lukisan neraka tersebut tidak akan teretus olehnya. Perubahan sifat Yoshihide tersebut lah yang dapat penulis maknai sebagai perubahan bervariasi dalam *animenya*.

4.2.3.3 Latar/*Setting*

Terdapat tiga kategori latar yang terdapat pada cerpen “Jigokuhen” seperti yang telah dipaparkan pada penjelasan analisis unsur intrinsik latar. Latar yang mengalami perubahan bervariasi dalam proses ekranisasinya yaitu ada pada latar tempat meliputi tempat terjadinya keseluruhan cerita, tempat tinggal *Ootonosama*, tempat Yoshihide melukis, dan tempat peristiwa pembakaran *Musume* terjadi, serta latar sosial-budaya mengenai cara berpakaian tokohnya.

Dalam cerpennya, latar yang melatari keseluruhan terjadinya peristiwa di cerpen ada di Horikawa, Jepang. Wilayah tersebut tidak benar-benar ada di dunia nyata sehingga dapat dimaknai jika Horikawa merupakan wilayah hasil imajinasi pengarangnya saja. Latar Horikawa tersebut telah disebutkan di kalimat pertama pembukaan cerita ini. Akan tetapi, dalam versi *animenya* tidak disebutkan secara eksplisit mengenai nama negara atau wilayah di mana hanya menggunakan penyebutan 「この国」 “*kono kuni*” untuk merujuk pada negara yang menjadi latar utama terjadinya cerita. Namun terdapat indikator yang menjadi indikasi bahwa negara yang disebut sebagai “*kono kuni*” tersebut masih berada di Jepang yaitu adanya tradisi minum sake menggunakan *sakazuki* (cangkir sake yang berbentuk cawan kecil) yang diperagakan saat peristiwa pesta di kapal *Kokuou* pada awal cerita.

Selain perubahan sebutan negara yang menjadi latar keseluruhan cerita terjadi, berdasarkan cerita dari cerpen “Jigokuhen” *Ootonosama* tinggal di kediamannya yang disebut dengan *oyashiki*. *Oyashiki* dapat diartikan sebagai hunian atau rumah besar dan megah yang umum dimiliki masyarakat dengan golongan atas. Akan tetapi dalam versi *animenya*, *Kokuou* yang menjabat sebagai penguasa atau raja

sebuah negara dalam *anime Aoi Bungaku* tentunya memiliki hunian yang jauh lebih besar dibandingkan kediaman *Ootonosama* di mana *Kokuou* tinggal di sebuah istana yang sangat besar. Namun, dalam *animenya* tidak diceritakan dengan jelas penyebutan dari istana tersebut dan hanya merujuk pada kata tunjuk 「ここ」 “*koko*” yang menunjuk pada istana tempat tinggal *Kokuou*. Julukan negara dan kediaman yang mengalami perubahan ini penulis maknai sebagai perubahan bervariasi.

Dalam cerpen “Jigokuhen”, ruangan di bagian belakang kamar Yoshihide yang disebut dengan “*oku*” merupakan sebuah ruangan yang digunakan Yoshihide untuk mengerjakan lukisan neraka di sebuah penyekat. Dalam versi *anime Aoi Bungaku*, Yoshihide tidak lagi mengerjakan lukisannya di ruangan tersebut melainkan di makam suci *Kokuou* di mana dalam *animenya* makam tersebut disebut dengan 「霊廟」 “*reibyō*”. Hal itu disebabkan *Kokuou* memerintahkan Yoshihide melukis di dinding makamnya bukan di penyekat seperti pada cerpennya. Oleh sebab itu Yoshihide diharuskan untuk melukis lukisannya langsung di dinding makam suci itu. Perubahan tempat yang digunakan Yoshihide untuk melukis lukisan neraka yang ada dalam versi *animenya* penulis maknai sebagai perubahan bervariasi.

Latar tempat lainnya yang turut mengalami perubahan yaitu tempat terjadinya peristiwa pembakaran *Musume*. Dalam cerpen “Jigokuhen” dikisahkan bahwa *Musume* dibakar bersamaan dengan sebuah kereta sapi milik *Ootonosama* di sebuah tempat yang dalam cerpennya disebut dengan “*rakugai no sansō*” di mana tempat

tersebut merupakan sebuah bangunan yang terletak di daerah pegunungan berbatu di luar pusat kota. Dalam versi karya adaptasinya, terdapat sedikit perubahan dalam peristiwa itu. Tempat dibakarnya Mitsuki bukan berlokasi di “*rakugai no sansou*” seperti yang ada pada cerpennya, melainkan masih di area istana *Kokuou*. Dalam *animenya* penyebutan istana tersebut tidak ditampilkan dan hanya menggunakan kata tunjuk 「ここ」 “*koko*” yang merujuk pada istana tersebut, serta hanya menampilkan bagaimana bentuk dari istananya saja. Persamaan peristiwa namun dengan perubahan yang ada pada tempat yang melatari peristiwa itu dapat penulis maknai sebagai perubahan bervariasi pada *anime Aoi Bungaku*.

Latar sosial-budaya dari cerpen “Jigokuhen” pun mengalami perubahan ketika diadaptasi ke dalam *anime Aoi Bungaku*. Dalam cerpennya terdapat indikator bahwa *Ootonosama* maupun *Musume* menggunakan pakaian tradisional Jepang berupa *sashinuki* dan *hakama*. Dalam versi *animenya*, *Kokuou* juga nampak menggunakan sebuah pakaian yang sedikit terinspirasi dari pakaian tradisional Jepang.



Gambar 1 dan 2 (00.02.18 dan 00.05.14) : Pakaian yang digunakan *Kokuou*

Gambar 1 menampilkan pakaian *Kokuou* yang cukup mirip dengan gaya pakaian tradisional Jepang dengan bagian lengan yang panjang dan menjuntai ke bawah, kerah berbentuk V yang tumpang tindih, serta dilengkapi dengan ikat

pinggang. Akan tetapi, gambar 2 tidak terlalu merepresentasikan pakaian tradisional Jepang, hanya bagian lengannya yang panjang serta pakaiannya yang berlapis-lapis seperti yang digunakan oleh masyarakat Jepang golongan atas atau bangsawan. Hiasan kepala seperti topinya tidak merepresentasikan budaya berpakaian Jepang pada zaman dahulu.

4.2.3.4 Sudut Pandang Cerita

Berdasarkan analisis unsur intrinsik mengenai sudut pandang cerita, cerpen “Jigokuhen” memiliki sudut pandang persona pertama dengan kata ganti “saya” yang merujuk pada tokoh *Watakushi* yang menjadi narator cerita.

Dalam cerpennya, *Watakushi* memiliki peran sebagai narator cerita yang ikut terlibat dalam jalannya cerita sebagai “aku” yang membawakan keseluruhan cerita namun hanya terbatas pada hal-hal yang dilihat maupun dirasakan oleh *Watakushi* saja. Sebab ia hanya hadir untuk mengisahkan cerita “Jigokuhen” saja tanpa terlibat banyak dalam berbagai peristiwa di dalamnya, dapat dikatakan bahwa ia memiliki golongan sebagai “aku” tokoh tambahan. Ketika cerpen “Jigokuhen” diadaptasi menjadi *anime Aoi Bungaku*, terjadilah perubahan sudut pandang cerita di mana dalam versi *animenya* unsur naratif dari batasan informasi cerita yang digunakan yaitu penceritaan tak terbatas maknanya informasi yang ada dalam ceritanya tidak terbatas hanya pada satu karakter saja sehingga penonton dapat secara bebas mengetahui berbagai peristiwa apa yang akan terjadi kemudian. Akan tetapi hal itu tidak berlaku pada tokoh ceritanya, oleh karena ketegangan akan didapatkan ketika penonton ingin melihat bagaimana reaksi dari tokoh yang bersangkutan menghadapi suatu hal yang sebelumnya tidak ia ketahui. Buktinya ada pada

peristiwa di mana Yoshihide memutuskan untuk melukis sebuah lukisan neraka bukan melukis pemandangan negaranya sesuai perintah *Kokuou*. Penonton yang mengetahui niat Yoshihide akan merasakan ketegangan tersendiri sebab ingin mengetahui reaksi *Kokuou* ketika melihat lukisan Yoshihide yang tidak sesuai dengan perintahnya yang sebelumnya.

Secara keseluruhan cerita, ketika cerpen “Jigokuhen” diadaptasi ke dalam bentuk *anime Aoi Bungaku*, penulis menemukan cukup banyak perubahan yang ada dalam *anime* ini. Perubahan-perubahan tersebut meliputi tiga pengurangan, lima penambahan, dan tiga belas perubahan bervariasi.

Meskipun proses ekranisasi yang dilakukan pada versi *anime* cukup banyak, namun tidak banyak peristiwa atau hal-hal lainnya yang dihapus atau ditambahkan dalam versi *animenya* dan hanya menambahkan berbagai variasi dalam unsur-unsurnya, sehingga keseluruhan jalan utama ceritanya pun tidak terlalu berubah secara signifikan. Jalan utama cerita cerpen “Jigokuhen” mengisahkan seorang pelukis terkenal yang kehilangan anaknya hanya untuk memenuhi ambisinya membuat sebuah lukisan neraka yang sempurna di mana jalan cerita tersebut masih terkandung dalam versi *animenya* meski terdapat berbagai perubahan bervariasi dalam sepanjang alur ceritanya. Peristiwa-peristiwa penting yang menjadi penentu jalannya alur cerita cerpen “Jigokuhen” pun masih dapat tersampaikan dalam *anime Aoi Bungaku* meski terdapat berbagai perubahan pada unsur pembangunnya. Peristiwa-peristiwa penting tersebut meliputi perintah *Ootonosama*, cara Yoshihide mendapatkan inspirasi untuk lukisannya, permohonan Yoshihide kepada *Ootonosama*, peristiwa terbakarnya *Musume*, serta akhir cerita cerpen “Jigokuhen”.

Dalam versi *animenya* poin-poin tersebut mengalami proses ekranisasi berupa pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi, namun jalannya alur cerita dalam *anime Aoi Bungaku* sebagian besar masih berpegang pada peristiwa-peristiwa utama tersebut. Sehingga proses dapat dikatakan bahwa *anime Aoi Bungaku* masih cukup setia dengan teks sumbernya yaitu cerpen “Jigokuhen”.

Meskipun unsur pembangun cerita di dalam versi *animenya* mengalami perubahan, perubahan tersebut justru memberikan suatu daya tarik tersendiri yang menunjang dari segi *animenya* di mana penulis menemukan adanya suatu makna di balik lukisan neraka karya Yoshihide yang ada dalam versi karya adaptasinya. Lukisan yang ia buat merupakan sebuah bentuk protes atau kritik terhadap pemerintahan *Kokuou* yang sewenang-wenang. Yoshihide berusaha membuka mata *Kokuou* bahwa negara yang selama ini ia anggap indah nyatanya hanyalah sebuah negara dengan rakyat yang sengsara akibat ia yang dibutakan oleh kekuasaannya. Namun alih-alih tersadar akan kritikan tersebut, ia justru memberikan hukuman bagi Yoshihide karena dianggap memberontak. Hal itulah yang membuat lukisan neraka dari Yoshihide menjadi lebih bermakna daripada lukisan neraka yang dibuat Yoshihide dalam cerpennya sebab adanya bentuk protes dan kritikan tersebut di mana bentuk tersebut tidak ditemukan dalam lukisan neraka yang ada dalam cerpen “Jigokuhen”.

Anime Aoi Bungaku melahirkan sebuah karya sastra baru hasil dari proses adaptasi enam karya sastra klasik Jepang yang diadaptasi ke dalam bentuk karya sastra modern masa kini. Terbentuknya suatu karya sastra baru tersebut tentu akan menciptakan sebuah pengalaman yang berbeda bagi penikmat karya sastra klasik

ketika menonton *animenya*. Media baru dalam menikmati sebuah karya sastra klasik umumnya dapat menyegarkan kembali cerita dari karya-karya klasik tersebut. Hal tersebut penulis maknai sebagai representasi judul *anime* ini yaitu *Aoi Bungaku* di mana *Aoi* yang berarti warna biru dan *Bungaku* yang berarti sastra dapat diartikan sebagai warna baru yang membawa kesan segar dalam menikmati karya sastra klasik.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dari penelitian yang telah penulis lakukan, penulis dapat menyimpulkan data-data mengenai unsur intrinsik yang ada pada cerpen “Jigokuhen”, serta bentuk-bentuk proses ekranisasi pada *anime Aoi Bungaku*.

Alur pada cerpen “Jigokuhen” tergolong sebagai alur maju atau alur progresif dengan skema peristiwa A-B-C-D-E-F yang dikisahkan dari awal hingga akhir secara berurutan. Tokoh-tokoh yang berperan dalam cerpennya meliputi Yoshihide sebagai tokoh utama antagonis, *Ootonosama* sebagai tokoh tambahan antagonis, *Musume* sebagai tokoh tambahan protagonis, dan *Watakushi* sebagai tokoh tambahan protagonis. Keempat tokoh tersebut merupakan tokoh sederhana yang tidak memiliki perubahan watak signifikan dalam ceritanya. Latar tempat yang terdapat pada cerpennya meliputi wilayah Horikawa di Jepang, kediaman *Ootonosama* yang disebut *oyashiki*, ruangan kerja Yoshihide yang disebut dengan *oku*, dan sebuah bangunan yang terletak di pegunungan berbatu di luar pusat kota yang disebut *rakugai no sansou*. Latar waktunya meliputi durasi pengerjaan lukisan neraka yaitu sekitar 6 bulan lamanya yang dimulai dari awal musim gugur hingga akhir musim dingin, keterangan waktu siang hari, dan keterangan waktu malam hari. Latar suasana yang dominan melingkupi cerpennya yaitu suram, sedangkan latar sosial budayanya meliputi masyarakat golongan menengah atas yang diwakili oleh keluarga Yoshihide, agama Buddha yang dianut masyarakatnya, serta cara berpakaian tokoh-tokoh ceritanya yang menggunakan pakaian tradisional Jepang.

Tema mayor dalam cerpennya mengenai ambisi negatif seorang penulis dengan amanat supaya manusia tidak terlalu berambisi mengejar suatu hal, sedangkan tema minornya berupa penyalahgunaan kekuasaan dengan amanat supaya manusia menggunakan kekuasaan yang dimiliki sebijak mungkin. Sudut pandang yang digunakan dalam cerpennya yaitu sudut pandang persona pertama “aku” dengan *Watakushi* sebagai naratornya.

Proses ekranisasi yang ada pada unsur-unsur pembangun cerita dalam *anime Aoi Bungaku* tersebut yaitu pengurangan dalam versi *animenya* meliputi satu pengurangan tokoh, serta dua pengurangan latar berupa satu latar waktu dan satu latar sosial budaya. Penambahan dalam versi *animenya* meliputi dua penambahan alur, satu penambahan penokohan, dan dua penambahan latar tempat. Perubahan terakhir merupakan variasi-variasi tertentu yang ditambahkan ke dalam *animenya* atau dapat pula disebut dengan perubahan bervariasi yang meliputi empat variasi alur, tiga variasi tokoh penokohan meliputi perubahan pada tokoh Yoshihide, *Ootonosama*, dan *Musume*, lima variasi latar yang berupa empat latar tempat dan satu latar sosial budaya, serta perubahan penggunaan sudut pandang cerita. Pengurangan, penambahan, dan perubahan bervariasi yang ada pada *anime Aoi Bungaku* tentunya memiliki tujuan yaitu untuk memberikan sebuah kisah yang tak kalah menariknya seperti teks sumbernya tanpa melenceng jauh dari cerita aslinya yaitu cerpen “Jigokuhen” serta untuk menambah daya tarik *animenya*. Selain itu karya sastra baru berupa *anime* yang tercipta dari hasil dari proses adaptasi enam karya sastra klasik Jepang menciptakan suatu pengalaman baru dan menyegarkan bagi para

penikmat karya sastra klasik. Hal ini sesuai dengan judul dari *anime* itu sendiri yaitu *Aoi Bungaku*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, penulis memiliki saran untuk penelitian selanjutnya yaitu dapat dilakukannya analisis terhadap episode-episode lainnya dari anime Aoi Bungaku yang merupakan karya adaptasi dari lima cerpen terkenal karya sastrawan Jepang, sebab penelitian yang menggunakan objek material anime Aoi Bungaku dengan objek formal pengadaptasian karya sastra masih jarang dilakukan. Dengan demikian, penelitian yang menggunakan kedua objek tersebut akan menjadi pelengkap dan penyempurna dari penelitian yang telah penulis lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Eneste, P. (1991). *Novel dan Film*. Flores: Nusa Indah.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Taylor & Francis Group.
- Intertekstualitas*. (n.d.). Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. Retrieved October 4, 2022, from <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/intertekstualitas>
- Kartikasari. (2017). *Hubungan Sosial Antartokoh dalam Cerpen Jigoku Hen* 地獄変 / Karya Akutagawa Ryunosuke. Universitas Diponegoro.
- Noviana, F. (2018). Adaptasi Cerpen Chuumon no Oori Ryoury Ten Karya Miyazawa Kenji Menjadi Anime Karya Shibuichi Setsuko. *Japanese Research on Linguistic, Literature, and Culture*, 1(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33633/jr.v1i1.2131>
- Nurgiyantoro, B. (2019). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rahmah, Y., & Meinati, D. (2021). RAMPO NOIR : Proses Alih Wahana Cerpen “Kagami Jikoku” Karya Edogawa Rampo. *Kiryoku*, 5(1), 54–62. <https://doi.org/10.14710/kiryoku.v5i1.54-62>
- Ryuunosuke, A. (2013). *Lukisan Neraka dan Cerpen Pilihan Lainnya* (J. Johana (Ed.)). Kansha Publishing.
- Sahrirrahman, N. (2012). KEPRIBADIAN TOKOH “ YOSHIHIDE” DALAM CERITA PENDEK JIGOKU HEN KARYA RYUUNOSUKE AKUTAGAWA (Pendekatan Psikoanalisis). *Students E-Journal*, 1(1), 2. <http://jurnal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/935>
- Santosa, P. (2015). *Metodologi Penelitian Sastra: Paradigma, Proposal, Pelaporan, dan Penerapan*. Yogyakarta: Azzagrafika.
- Zed, M. (2014). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- kuzu_kunnn. (2022). 青い文学. <https://www.bilibili.tv/id/video/2007936009> diakses pada Februari 2023
- 地獄変. (n.d.). 達人出版会. https://tatsu-zine.com/samples/aozora/jigokuhen_shinji.pdf diakses pada Mei 2023

要旨

本論文の題名は「芥川龍之介の『地獄変』という短編小説が石塚敦子の『青い文学』の第 12 話というアニメに映画化の分析」である。日本には有名な作家の作品を映画化したアニメがあまりないと思ったが、『青い文学』は他のアニメと違って、芥川龍之介の『地獄変』のような作品やほかの 5 つの近代の日本の有名な作家の短編がこのアニメで映画化されて、そのことが面白いので詳しく知りたいである。その理由で本論文の目的は、『地獄変』の短編小説が『青い文学』のアニメに映画化のプロセスを調べるためである。その目的で筆者は 3 つの理論を使い、第一の理論は、Nurgiyantoro の「Teori Struktural Fiksi」で『地獄変』の構造要素を分析するために用いられる。第二の理論は、Hutcheon の「Theory of Adaptation」と Eneste の「Teori Ekranisasi」で、『青い文学』の映画化を分析するために用いられる。

結果としては下記のことである。まず、『地獄変』の構造要素の分析は、ストーリーと、登場人物と、短編小説の設定と、テーマとメッセージ、そして視点の分析である。『地獄変』のストーリーは、A・B・C・D・E・F

の順で語られ、登場人物は五人の生活を語られている。その登場人物は良秀が主役の敵役と、大殿様が脇役の敵役と、娘が脇役の主人公と、「私」が脇役の主人公である。短編小説の設定には4つに分け、場所の設定と時間の設定と雰囲気の設定と社会文化の設定である。場所の設定は日本の堀川と、大殿様のお邸と、良秀の部屋の奥と、そして洛外の山荘で、時間の設定は地獄絵の描く期間と、日中と夜間で、雰囲気の設定は陰鬱で、社会文化の設定はこの短編小説に伝統的な日本社会のような服装文化と仏教のことを表している。また、この短編小説は画家の悪い野心という主要なテーマがあり、そして人間は野心を持ちすぎてはいけないというメッセージを伝え、それに権力の濫用という小テーマもあり、人間が持っている権力を賢く使うようにというメッセージも伝える。最後にこの短編小説は一人称視点を使う。

『地獄変』の構造要素の分析結果に基づいて、『青い文学』に映画化されたプロセスは3つに分け、それは縮小と、追加と、多様のプロセスである。『青い文学』のアニメにある縮小のプロセスが3つで、それは「私」がいないことと地獄絵の期間が描いてないことと仏教の社会文化の設定が

ないことである。また、アニメにある追加のプロセスが5つあり、それは国王が開いたパーティーのことと、国王が死んだことと、娘の大胆な特徴のことと場所設定の国王の船と住宅街のことである。アニメに多様のプロセスが13あり、ストーリーの多様は4つで、登場人物の多様は3つで、場所設定の多様は4つで、社会文化の設定の多様は1つで、そしてひとつなのは「一人称視点」の使った視点の変わりである。ストーリーの多様は「大殿様は良秀に地獄絵を描くように命じる」ことと、「良秀は生徒たちを拷問することで地獄の苦しみ 아이디어を得る」ことと、「娘は大殿様の性交の強要に断るため娘が罪人とされる」ことと、「良秀は自殺で死んでしまった」ことである。登場人物の多様は「大殿様の華族と性格」ことと「娘の名前」こととまた「良秀の性格」のことである。場所設定の多様は「良秀の絵を描く所」と「国の名前」と「大殿様の住宅」と「娘が焼かれた所」であり、また社会文化の設定は「日本の伝統的な服装」である。

『青い文学』のアニメに様々な変更があっても、その話が短編小説とほとんど同じだと思う。なぜかというとその3つの映画化の目的は違うメディアでも、できるだけ短編小説にあるストーリーを変えないし、原作の

『地獄変』短編小説のような面白い話を見せるためからだと思う。したがって、『青い文学』のアニメは『地獄変』の短編小説にかなり忠誠である作品だと結論した。

地獄変

芥川龍之介



地獄変

堀川の大蔵様のやうな方は、これまでは固より、後の世には恐らく二人とはいらつしやいますまい。噂に聞きますと、あの方の御誕生になる前には、大威徳明王の御姿が御母君の夢枕にお立ちになつたと申す事でございますが、兎に角御生れつきから、並々の人間とは御違ひになつてゐたやうでございます。でございますから、あの方のございました事には、一つとして私どもの意表に出てゐないものがございます。早い話が堀川のお邸の御規模を拝見致しましても、壮大と申しませうか、豪放と申しませうか、到底私どもの凡慮には及ばない、思ひ切つた所があるやうでございます。中にはまた、そこを色々とあげつらつて大蔵様の御性行を始皇帝や煬帝に比べるものもございますが、それは誠に云ふ群盲の象を撫でるやうなものでもございませうか。あの方の御思召は、決してそのやうに御自分ばかり、榮耀榮華をなさらうと申すのではございません。それよりもつと下々の事まで御考へになる、云はば天下と共に楽しむとでも申しさうな、大蔵中の御器量がございました。

それでございますから、二条大宮の百鬼夜行に御退ひになつても、格別御障りがなかつたのでございませう。又差奥の堀川の景色を写したので名高いあの東三条の河原院に、夜な／＼現はれると云ふ噂のあつた融の左大臣の霊でさへ、大蔵様のお叱りを受けては、姿を消したのに相違ございませんまい。かやうな御威光でございますから、その頃洛中の老若男女が、大蔵様と申しませうと、まるで権者の再来のやうに尊み合ひましたも、決して無理ではございません。何時ぞや、内の梅花の宴からの御

地獄変

堀川の大蔵様のやうな方は、これまでは固より、後の世には恐らく二人とはいらつしやいますまい。噂に聞きますと、あの方の御誕生になる前には、大威徳明王の御姿が御母君の夢枕にお立ちになつたと申す事でございますが、兎に角御生れつきから、並々の人間とは御違ひになつてゐたやうでございます。でございますから、あの方のございました事には、一つとして私どもの意表に出てゐないものがございます。早い話が堀川のお邸の御規模を拝見致しましても、壮大と申しませうか、豪放と申しませうか、到底私どもの凡慮には及ばない、思ひ切つた所があるやうでございます。中にはまた、そこを色々とあげつらつて大蔵様の御性行を始皇帝や煬帝に比べるものもございます

舁りに御車の牛が放れて、折から通りかゝつた老人に怪我をさせました時でさへ、その老人は手を合せて、大殿様の牛にかけられた事を難有がつたと申す事でございます。

さやうな次第でございますから、大殿様御一代の間には、後々までも語り草になりますやうな事が、随分沢山にございました。大饗の引出物に白馬ばかりを二十頭、賜つたこともございますし、長良の橋の橋柱に御寵愛の重を立てた事もございますし、それから又華陀の術を伝へた靈旦の僧に、御庭の瘡を御切らせになつた事もございますし、――々数へ立て、居りましては、とても際限がございません。が、その数多い御逸事の中でも、今では御家の重宝になつて居ります地獄変の屏風の出来程、恐ろしい話はございますまい。口頃は物に御驚きにならない大殿様でさへ、あの時ばかりは、流石に御驚きになつたやうでございます。

いました。まして御側に仕へてゐた私どもが、魂も消えるばかりに思つたのは、申し上げるまでもございません。中でもこの私などは、大殿様にも二十年來御奉公申して居りましたが、それでさへ、あのやうな凄じい見物に出遇つた事は、ついぞ又となかつた位でございます。

しかし、その御話を致しますには、予め先づ、あの地獄変の屏風を描きました、良秀と申す画師の事を申し上げて置く必要がございます。

二

良秀と申しましたら、或は唯今でも猶、あの男の事を覚えていらつしやる方がございませう。その頃絵筆をとりましては、

良秀の右に出るものは一人もあるまいと申された位、高名な絵師でございます。あの時の事がございました時には、彼是もう五十の阪に、手がとゞいて居りましたらうか。見た所は唯、背

の低い、骨と皮ばかりに瘦せた、意地の悪さうな老人でございました。それが大殿様の御邸へ参ります時には、よく丁字染の狩衣に黒烏帽子をかけて居りましたが、人からは至つて卑しい方で、何故か年よりらしくもなく、唇の日立つて赤いのが、その上に又氣味の悪い、如何にも猥めいた心もちを起させたものでございます。中にはあれは画筆を砥めるので紅がつくのだなど、申した人も居りましたが、どう云ふものでございませうか。尤もそれより口の悪い誰彼は、良秀の立居振舞が猿のやうだとか申しまして、猿秀と云ふ諺名までつけた事がございました。いや猿秀と申せば、かやうな御話もございます。その頃大殿

様の御邸には、十五になる良秀の一人娘が、小女房に上つて居りましたが、これは又生みの親には似もつかない、愛嬌のある娘でございました。その上早く女親に別れましたせゐか、思ひやりの深い、年よりはませた、機巧な生れつきで、年の若いのにも似ず、何かとよく氣がつくものでございますから、御台様を始め外の女房たちにも、可愛がられて居たやうでございます。すると何かの折に、丹波の国から人馴れた猿を一匹、献上したものがございまして、それに一度悪戯盛りの若殿様が、良秀と云ふ名を御つけになりました。唯でさへその猿の容子が可笑しい所へ、かやうな名がついたのでございますから、御邸中誰一人笑はないものはございません。それも笑ふばかりならよろしうございますが、一面口平分に皆のものが、やれ御庭の松に上つたの、やれ曲司の骨をよごしたのと、その度毎に、良秀々々

と呼び立て、は、兎に角いちめたがるのでございます。

所が或日の事、前に申しました良秀の娘が、御文を結んだ紫紺梅の枝を持つて、長い御廊下を通りかゝりますと、遠くの追戸の向うから、例の小猿の良秀が、大方足でも挫いたのでございませう、何時ものやうに柱へ駆け上る元氣もなく、殿を引きつゝ、一散に、逃げて参るのでございます。しかもその後からは楚をふり上げた若殿様が「柑子盗人め、待て。待て。」と仰有りながら、追ひかけていらつしやるのではございせんか。良秀の娘はこれを見ますと、ちよいとの間ためらつたやうでございませう、二度その時逃げて来た猿が、袴の裾にすがりながら、哀れな声を出して啼き立てました——と、急に可哀さうだと思ふ心が、抑へ切れなくなつたのでございませう。片手に梅の枝をかざした儘、片手に紫紺の桂の袖を怪さうにはらりと聞きます

地獄変

と、やさしくその猿を抱き上げて、若殿様の御前に小腰をかゝめながら「恐れながら畜生でございます。どうか御勘弁遊ばしまし。」と、涼しい声で申し上げました。

が、若殿様の方は、氣負つて駆けてお出でになつた所でございませうから、むづかしい御顔をなすつて、二三度御み足を御踏鳴しになりながら、

「何でかばふ。その猿は柑子盗人だぞ。」

「畜生でございますから、……」

娘はもう一度かう繰返しましたがやがて数しきうにはほ笑みますと、

「それに良秀と申しますと、父が御折檻を受けますやうで、どうも唯見ては居られませぬ。」と、思ひ切つたやうに申すのでございます。これには流石の若殿様も、我を御折りになつたので

地獄変

ございませう。

「さうか。父親の命乞なら、枉げて赦してとらすとしよう。」不承無承にかう仰有ると、楚をそこへ御捨てになつて、元いらしつた追戸の方へ、その儘御帰りになつてしまひました。

三

良秀の娘とこの小猿との仲がよくなつたのは、それからの事でございませう。娘は御姫様から頂戴した黄金の鈴を、美しい真紅の紐に下げて、それを猿の頭へ懸けてやりませうし、猿は又どんな事がございまして、滅多に娘の身のまはりを離れませぬ。或時娘の風邪の心地で、床に就きました時なども、小猿はちやんとその枕もとに坐りこんで、氣のせめか心細さうな顔をしながら、頻に爪を噛んで居りました。

地獄変

が、頻に爪を噛んで居りました。

かうなると又妙なもので、誰も今までのやうにこの小猿を、いちめるものはございせん。いや、反つてだん／＼可愛がり始めて、しまひには若殿様でさへ、時々柿や栗を投げて御やりになつたばかりか、侍の誰やらがこの猿を足蹴にした時などは、大層御立腹にもなつたさうでございませう。その後大殿様がわざ／＼良秀の娘に猿を抱いて、御前へ出るやうと御沙汰になつたのも、この若殿様の御腹立になつた話を、御聞きになつてからだとか申しました。その序に自然と娘の猿を可愛がる所由も御耳にはいつたのでございませう。

「孝行な奴ぢや、變めてとらすぞ。」

かやうな御意で、娘はその時、紅の袴を御褒美に頂きました。所がこの袴を又見やう見真似に、猿が恭しく押頂きましたので、

地獄変

地獄変

申した事がないと云つてもよろしい位、物見車の御供にもついで欠けた事はございませんでした。

が、娘の事は一先づ措きまして、これから又親の良秀の事を申し上げませう。成程娘の方は、かやうに間もなく、皆のものに可愛がられるやうになりましたが、肝腎の良秀はやはり誰にでも嫌はれて、相不変陰へまはつては、猿秀呼りをされて居りました。しかもそれが又、御邸の中ばかりではございせん。現に横川の僧都様も、良秀と申しますと、魔障にでも御遇ひになつたやうに、顔の色を交へて、御憎み遊ばしました。(尤もこれは良秀が僧都様の御行状を戯曲に描いたからだなどと申しますが、何分下さまの噂でございしますから、確に左様とは申されずまい。)兎に角、あの男の不評判は、どちらの方に何ひましても、さう云ふ調子ばかりでございします。もし悪く云はないも

地獄変

大殿様の御機嫌は、人よろしかつたさうでございします。でございしますから、大殿様が良秀の娘を御品屋になつたのは、全くこの娘を可愛がつた、孝行恩愛の情を御賞美なすつたので、決して世間で兎や角申しますやうに、色を御好みになつた訳ではございせん。尤もかやうな噂の立ちました起りも、無理のない所がございしますが、それは又後になつて、ゆつくり御話し致しますせう。こゝでは唯大殿様が、如何に美しいにした所で、絵師風清の娘などに、想ひを御懸けになる方ではないと云ふ事を、申し上げて置けば、よろしうございします。

さて良秀の娘は、面目を施して御前を下りましたが、元より機巧な女でございしますから、はしたない外の女房たちの妬を受けるやうな事もございせん。反つてそれ以来、猿と一しよに何かといとしがられまして、取分け御姫様の御側からは御離れ

地獄変

ございしますが、あの男の負け惜しみになりますと、世間の習俗とか慣例とか申すやうなものまで、すべて臆に致さずには置かないでございします。これは永年良秀の弟子になつてゐた男の話でございしますが、或日さる方の御邸で名高い繪師の巫女に御霊が憑いて、恐しい御託言があつた時も、あの男は空耳を走らせながら、有合せた筆と墨とで、その巫女の物凄顔顔を、筆に写して居つたとか申しました。大方御霊の御祟りも、あの男の眼から見ましたなら、子供欺し位にしか思はれないのでございませう。

さやうな男でございしますから、古様太を描く時は、卑しい傀儡の顔を写したり、不動明王を描く時は、無頼の放免の姿を像りましたり、いろ／＼の勿体ない真似を致しましたが、それでも当人を語りますと「良秀の描いた神仏が、その良秀に冥罰を

地獄変

のがあつたと致しますと、それは、三人の絵師仲間か、或は又、あの男の絵を知つてゐるだけで、あの男の人間は知らないものばかりでございませう。

しかし實際、良秀には、見た所が卑しかつたばかりでなく、もつと人に嫌がられる悪い癖があつたのでございしますから、それも全く因果自得とでもなすより外に、致し方はございせん。

四

その癖と申しさすのは、昔尚で、慥に恥知らずで、怠けもので、強慾で——いやその中でも取分け甚しいのは、横柄で高慢で、何時も本朝第一の絵師と申す事を、鼻の先へぶら下げてゐる事でございませう。それも画道の上ばかりならまだしもで

地獄変

当てられるとは、異な事を聞くものぢや」と空囁いてゐるではございせんか。これには流石の弟子たちも呆れ返つて、中には未来の恐ろしさに、勿々暇をつつたものも、少くなかつたやうに見うけました。——先づ一口に申しましたなら、慢業重畳とでも名づけさせうか。兎に角當時天が下で、自分程の偉い人間はないと思つてゐた男でございます。

従つて良秀がどの位画道でも、高く止つて居りましたかは、申し上げるまでもございませう。尤もその絵でさへ、あの男のは筆使ひでも彩色でも、まるで外の絵師とは違つて居りましたから、仲の悪い絵師仲間では、山師だなどと申す評判も、大分あつたやうでございます。その連中の申しますには、川成とか金岡とか、その外昔の名匠の筆になつた物と申しますと、やれ板戸の梅の花が、月の夜母に匂つたの、やれ屏風の大宮人が、

地獄変

笛を吹く音さへ聞えたのと、優美な噂が立つてゐるものでございませうが、良秀の絵になりますと、何時でも必ず氣味の悪い、妙な評判だけしか伝はりません。譬へばあの男が龍蓋寺の門へ描きました、五趣生死の絵に致しまして、夜更けて門の下を通りますと、天人の嘆息をつく音や喉り泣きをする声が、聞えたと申す事でございます。いや、中には死人の腐つて行く臭氣を、嗅いだと申すものさへございまして、それから大殿様の御云ひつけで描いた、女房たちの似絵なども、その絵に写されただけの人間は、三年と尽たない中に、皆魂の抜けたやうな病氣になつて、死んだと申すではございせんか。悪くふふものに申させますと、それが良秀の絵の邪道に落ちてゐる、何よりの証拠ださうでございます。

が、何分前にも申し上げました通り、横紙破りな男でござい

地獄変

ますから、それが反つて良秀は目慢で、何時ぞや大殿様が御冗談に、「その方は兎角醜いものが好きと見える。」と仰有つた時も、あの年に似す赤い唇でにやりと氣味悪く笑ひながら、「さやうでござりまする。かいなでの絵師には総じて醜いもの、美しさなどと申す事は、わからう苦がございませぬ。」と、横柄に御答へ申し上げました。如何に本朝第一の絵師に致せ、よくも大殿様の御前へ出て、そのやうな高言が叶けたものでございませう、先刻引合に出しました弟子が、内々師匠に「智羅永寿」と云ふ諱名をつけて、増長慢を識つて居りましたが、それも無理はございませぬ。御承知でもございませうが、「智羅永寿」と申しますのは、昔眞旦から渡つて参りました天狗の名でございませう。しかしこの良秀にさへ——この何とも云ひやうのない、横道者の良秀にさへ、たつた一つ人間らしい、情愛のある所がござ

いました。

五

と申しますのは、良秀が、あの一人娘の小女房をまるで氣違ひのやうに可愛がつてゐた事でございます。先刻申し上げましたが、娘も至つて氣のやさしい、親思ひの女でございましたが、あの男の子煩悩は、決してそれにも劣りますまい。何しろ娘の着る物とか、髪師とかの事と申しますと、どこの御寺の勧進にも喜捨をした事のないあの男が、金銭には更に惜しみもなく、整へてやると云ふのでございませうから、嘘のやうな氣が致すではございせんか。

が、良秀の娘を可愛がるのは、唯可愛がるだけで、やがてよ

い賀をとらうなどと申す事は、夢にも考へて居りません。それ所か、あの娘へ悪く云ひ寄るものでもございましたら、反つて辻喧者ばらでも駆け集めて、暗打位は喰はせ兼ねない量見でございます。でございますから、あの娘が大殿様の御声が、りで、小女房に上りました時も、老爺の方は大不服で、当座の間は御前へ出ても、苦り切つてばかり居りました。大殿様が娘の美しいに御心を惹かされて、親の不承知なにもかまはずに、召し上げたなどと申す噂は、大方かやうな容子を見たものゝ当推量から出たのでございませう。

尤も其噂は嘘でございまして、了娘の一心から、良秀が始終娘の下るやうに祈つて居りましたのは確でございます。或時大殿様の御ひつけで、稚児文殊を描きました時も、御寵愛の章の顔を写しまして、見事な出来でございましたから、大殿

様も至極御満足で、

「褒美には望みの物を取らせるぞ。遠慮なく望め。」と云ふ難有い御言が下りました。すると良秀は畏まつて、何を申すかと思ひますと、

「何卒私の娘をば御下げ下さいますやうに。」と臆面もなく申し上げました。外のお邸ならば兎も角も、堀河の大殿様の御側に仕へてゐるのを、如何に可愛いかと申しまして、かやうに無様に御暇を願ひますものが、どこの国に居りませう。これには大腹中の大殿様も聊か御機嫌を損じたと見えまして、暫くは唯、黙つて良秀の顔を眺めて御居でになりましたが、やがて、

「それはならぬ。」と吐出すやうに仰有ると、急にその儘御立になつてしまひました。かやうな事が、前後四五回もございましたらうか。今になつて考へて見ますと、大殿様の良秀を御覧に

地獄変

なる眼は、その都度だんだんと冷やかになつていらしたやうでございます。すると又、それにつけても、娘の方は父親の身が案じられるせゐで、もございますか、曹司へ下つてゐる時などは、よく佳の袖を噛んで、しく／＼泣いて居りました。そこで大殿様が良秀の娘に懸想なすつたなどと申す噂が、愈々拡がるやうになつたのでございませう。中には地獄変の屏風の由来も、実は娘が大殿様の御意に従はなかつたからだなどと申すものも居りますが、元よりさやうな事がある筈はございませぬ。

私どもの眼から見ますと、大殿様が良秀の娘を御下げにならなかつたのは、全く娘の身の上を哀れに思召したからで、あのやうに頑な親の側へやるよりは御邸に置いて、何の不自出なく暮させてやらうと云ふ難有い御考へだつたやうでございます。それは元より氣立ての優しいあの娘を、御寵愛になつたのには

間違ひございませぬ。が、色を御好みになつたと申しますのは、恐らく牽強附会の説でございませう。いや、跡方もない嘘と申した方が、宜しい位でございます。

それは兎も角もと致しまして、かやうに娘の事から良秀の御覚えが大分悪くなつて来た時でございます。どう思召したか、大殿様は突然良秀を御召になつて、地獄変の屏風を描くやうにと、御云ひつけなさいました。

六

地獄変

地獄変の屏風と申しますと、私はもうあの恐ろしい幽白の景色が、ありありと眼の前へ浮んで来るやうな気が致します。同じ地獄変と申ししても、良秀の描きましたのは、外の絵

師のに比べますと、第一図取りから似て居りません。それは、帖の屏風の片隅へ、小さく「下」を始め眷属たちの姿を描いて、あとは一面に紅蓮火の猛火が剣山刀樹も爛れるかと思ふ程渦を巻いて居りました。でございますから、唐めいた冥官たちの衣裳が、点々と黄や藍を綴つて居ります外は、どこを見ても烈々とした火焔の色で、その中をまるで出のやうに、墨を飛ばした黒煙と金粉を煽つた火の粉とが、舞ひ狂つて居るのでございます。

こればかりでも、随分人の目を驚かす筆勢でございますが、その上に又、業火に焼かれて、転々と苦しんで居ります罪人も、殆ど一人として通例の地獄絵にあるものはいません。何故かと申しますと良秀は、この多くの罪人の中に、上は月卿雲客から下は乞食非人まで、あらゆる身分の人間を存して来たからで

地獄変

地獄変

ございます。束帯のいかめしい殿上人、五つ衣のなまめかしい青女房、珠数をかけた金仏僧、高足駄を穿いた侍学生、細長を着た女の童、幣をかざした陰陽師——一々数へ立て、居りましたら、とても際限はございません。兎に角さう云ふいふ人間が、火と煙とが逆捲く中を、牛頭馬頭の獄卒に虐まれて、大風に吹き散らされる落葉のやうに、紛々と四方八方へ逃げ迷つてゐるのでございます。綱又に髪をからまれて、蜘蛛よりも手足を縮めてゐる女は、神巫の類でもございませうか。手矛に胸を刺し通されて、蝙蝠のやうに逆になった男は、生受領か何かに相違ございませんまい。その外或は鉄の笥に打たれるもの、或は千曳の磐石に押されるもの、或は怪鳥の嘴にかけられるもの、或は又毒龍の顎に噛まれるもの——、呵責も亦罪人の数に應じて、幾通りあるかわかりません。

地獄変

地獄変

が、その中でも殊に一つ目立つて凄しく見えるのは、まるで獸の牙のやうな刀樹の頂きを半ばかすめて（その刀樹の梢にも、多くの亡者が衆々と、五体を貫かれて居りましたが）中空から落ちて来る、輪の牛車でございます。地獄の風に吹き上げられた、その車の簾の中には、女御、更衣にもまがふばかり、綺羅びやかに装つた女房が、丈の黒髪を炎の中になびかせて、白い頸を反らせながら、悶え苦しんで居りますが、その女房の姿と申し、又燃えしきつてゐる牛車と申し、何一つとして炎熱地獄の責吉を働かせないものはいません。云はゞ広い画面の恐ろしさが、この一人の人物に凝つてゐるとでも申しませうか。これを見るものゝ耳の底には、自然と物凄く叫喚の聲が伝はつて来るかと疑ふ程、入神の出来映えでございました。

あゝ、これでございます、これを描くために、あの恐ろしい

出来事が起つたのでございます。又さもないければ如何に良秀でも、どうしてかやうに牛々と奈落の苦難が画かれませう。あの男はこの屏風の絵を仕上げた代りに、命さへも捨ててゐるやうな、無惨な目に出遇ひました。云はゞこの絵の地獄は、本朝第一の絵師良秀が、自分で何時か墜ちて行く地獄だつたのでございます。……

私はあの珍しい地獄変の屏風の事を中上げますのを急いだあまりに、或は御話の順序を顛倒致したかも知れません。が、これからは又引き続いて、大殿様から地獄絵を描けと申す仰せを受けた良秀の事に移りませう。

地獄変

良秀はそれから五六箇月の間、まるで御座へも伺はないで、屏風の絵にばかりかゝつて居りました。あれ程の子煩悩がいざ絵を描くと云ふ段になりますと、娘の顔を見る気もなくなると申すのでございますから、不思議なものではございませんか。先刻申し上げました弟子の話では、何でもあの男は仕事にとりかゝりますと、まるで狐でも憑いたやうになるらしいと云います。いや実際当時の風評に、良秀が画道で名を成したのは、福德の大神に祈誓をかけたからで、その証拠にはあの男が絵を描いてゐる所を、そつと物陰から覗いて見ると、必ず陰々として雷狐の姿が、一匹ならず前後左右に、群つてゐるのが見えるなどと申す者もございました。その位でございませうから、いざ画笔を取るとなると、その絵を描き上げると云ふより外は、何も彼も忘れてしまふのでございませう。昼も夜も一間に閉ぢこも

つたきりで、滅多に日の目も見えませんでした。——殊に地獄変の屏風を描いた時には、かう云ふ夢中になり方が、甚しかつたやうでございませう。

地獄変

と申しますのは何もあの男が、昼も華も下した部屋の中で、結燈台の火の下に、秘密の絵の具を合せたり、或は弟子たちを、水干やら狩衣やら、さまざまに着飾らせて、その姿を、一入づ、一寧に写したり、——さう云ふ事ではございませう。それ位の変つた事なら、別にあの地獄変の屏風を描かなくとも、仕事にかゝつてゐる時とさへ申しますと、何時でもやり兼ねない男なのでございます。いや、現に龍蓋寺の五趣生死の図を描きました時などは、当り前の人間なら、わざと眼を外らせて行くあの往來の屍骸の前へ、悠々と腰を下して、半ば腐れかつた顔や手足を、髪の毛一寸ちも違へずに、写して参つた事がございま

地獄変

した。では、その甚しい夢中になり方とは、一体どう云ふ事を申すのか、流石に御わかりにならない方もいらつしやいませう。それは唯今詳しい事は申し上げてゐる暇もございせんが、主な話を御耳に入れますと、大体先かやうな次第なのでございませう。

良秀の弟子の、人が（これもやはり、前に申した男でございませう）或日絵の具を溶いて居りますと、急に師匠が参りまして、

「己は少し午睡をしようと思ふ。がどうもこの頃は夢見が悪い。とかう申すのでございませう。別にこれは珍しい事でも何でもございせんから、弟子は手を休めずに、唯、

「さやうでございませうか。」と一通りの挨拶を致しました。所が、良秀は、何時になく寂しさうな顔をして、

地獄変

「就いては、己が午睡をしてゐる間中、枕もとに坐つてゐて貰ひたいのだが。」と、遠慮がましく頼むではございせんか。弟子は何時になく、師匠が夢なぞを氣にするのは、不思議だと思ひましたが、それも別に造作のない事でございませうから、

「よろしくございませう。」と申しますと、師匠はまだ心配さうに、

「では直に奥へ来てくれ。尤も後で外の弟子が来ても、己の睡つてゐる所へは入れないやうに。」と、ためらひながら云ひつけました。奥と申しますのは、あの男が画を描き出す部屋で、その日も夜のやうに戸を立て切つた中に、ぼんやりと灯をともしながら、まだ焼筆で図取りだけしか出来てゐない屏風が、ぐるりと立て廻してあつたさうでございませう。さてこゝへ参りますと、良秀は肘を枕にして、まるで疲れ切つた人間のやうに、すやく、睡入つてしまひましたが、ものゝ半時とたちません中

に、枕もとに居ります弟子の耳には、何とも彼とも申しやうのない、氣味の悪い声がいり始めました。

八

それが始めは唯、声でございましたが、暫くしますと、次第に切れ切れな語になつて、云はゞ濡れかゝつた人間が水の中で呻るやうに、かやうな事を申すのでございます。

「なに、己に來いと云ふのだな。——どこへ——どこへ來いと？ 奈落へ來い。炎熱地獄へ來い。——誰だ。さう云ふ貴様は。——貴様は誰だ——誰だと思つたら」

弟子は思はず絵の具を溶く手をやめて、恐る／＼師匠の顔を、覗くやうにして透して見ますと、黴だらけな顔が白くなつた上

に大粒な汗を滲ませながら、骨の干いた、齒の疎な口を喘ぐやうに大きく開けて居ります。さうしてその口の中で、何か糸でもつけて引張つてあるかと疑ふ程、日まぐるしく動くものがあると思ひますと、それがあの男の舌だつたと申すではございませぬか。切れ切れた語は元より、その舌から出て来るのでござい

ます。「誰だと思つたら——うん、貴様だな。己も貴様だらうと思つてゐた。なに、迎へに來たか？ だから來い。奈落へ來い。奈落には——奈落には己の娘が待つてゐる。」

その時、弟子の眼には、朦朧とした異形の影が、屏風の面をかすめてむらむらと下りて来るやうに見えた程、氣味の悪い心もちが致したさうでございませぬ。勿論弟子はすぐに良香に手をかけて、力のあらん限り揺り起しましたが、師匠は猶夢現に独

り語をふひつゞけて、容易に眼のさめる氣色はございません。そこで弟子は思ひ切つて、側にあつた筆洗の水を、ざぶりとあの男の顔へ浴びせかけました。

「待つてゐるから、この中へ乗つて來い——この中へ乗つて、奈落へ來い——」と云ふ語がそれと同時に、喉をしめられるやうな呻き声に變つたと思ひますと、やつと良香は眼を開いて、針で刺されたよりも慌しく、欠庭にそこへ刎ね起きましたが、まだ夢の中の異類異形が、眶の後を去らないのでございませう。暫くは唯恐ろしさうな眼つきをして、やはり大きく口を開きながら、空を見つめて居りましたが、やがて我に返つた容子で、「もう好いから、あちらへ行つてくれ」と、今度は如何にも素つ氣なく、ふひつけるのでございます。弟子はかう云ふ時に逆ふと、何時でも大小言を云はれるので、勿々師匠の部屋から出

て参りましたが、まだ明い外の日の光を見た時には、まるで自分が悪夢から覺めた様な、ほつとした氣が致したとか中して居りました。

しかしこれなどはまだよい方なので、その後一月ばかりたつてから、今度は又別の弟子が、わざわざ奥へ呼ばれますと、良香はやはりうす暗い油火の光りの中で、絵筆を嚙んで居りましたが、いきなり弟子の方へ向き直つて、

「御苦労だが、又裸になつて貰はうか。」と申すのでございます。

これはその時法でにも、どうかすると師匠が云ひつけた事でございませぬから、弟子は早速衣類をぬぎすて、赤裸になりますと、あの男は妙に顔をしかめながら、

「わしは鎖で縛られた人間が見たいと思ふのだが、氣の毒でも暫くの間、わしのする通りになつてゐてはくれまいか。」と、そ

地獄変

の癖少しも気の毒らしい容子などは見せずに、冷然とかう申しました。元来この弟子は画筆などを握るよりも、太刀でも持った方が好きさうな、逞しい若者でございましたが、これには流石に驚いたと見えて、後々までもその時の話を致しますと、これは師匠が気が違つて、私を殺すのではないかと思ひましたと繰返して申したさうでございます。が、良秀の方では、相手の愚図々々してゐるのが、嫌つたくなつて参つたのでございませう。どこから出したか、細い鉄の鎖をさう／＼と手繰りながら、殆ど飛びつくやうな勢ひで、弟子の背中へ乗りかかりますと、否応なしにその儘両腕を捻ぢあげて、ぐる／＼巻きに致してしまひました。さうして又その鎖の端を邪慥にぐいと引きましたからたまりません。弟子の体ははづみを食つて、勢よく床を鳴らしながら、ころりとそこへ横倒しに倒れてしまつたのでございませう。

ございませう。

九

地獄変

その時の弟子の恰好は、まるで酒壺を転がしたやうだとも申しませうか。何しろ手も足も惨たらしく折り曲げられて居りますから、動くのは唯自ばかりでございます。そこへ肥つた体中の血が、鎖に循環を止められたので、顔とふはす胴と云はず、一面に皮膚の色が赤み走つて参るではございせんか。が、良秀にはそれも格別気にならないと見えまして、その酒壺のやうな体のまはりを、あちこちと廻つて眺めながら、同じやうな写真の図を何枚となく描いて居ります。その間、縛られてゐる弟子の身が、どの位置しかつたかと云ふ事は、何もわづ／＼取り

地獄変

立て、巾し上げるまでもございませう。

が、もし何事も起らなかったと致しましたら、この苦しみは恐らくまだその上にも、つゞけられた事でございませう。やと申しますより、或は不幸にと申した方がよろしいかも知れませんが、暫く致しますと、部屋の間にある壺の蔭から、まるで黒い油のやうなものが、すぢ細くうねりながら、流れ出して参りました。それが始の中は余程粘り気のあるもの、やうに、ゆつくり動いて居りましたが、だん／＼滑らかに、這り始めて、やがてちら／＼光りながら、鼻の先まで流れ着いたのを眺めますと、弟子は思はず、息を引いて、

「蛇が——蛇が。」と喚きました。その時は全く体中の血が一時に凍るかと思つたと申しますが、それも無理はございせん。蛇は實際もう少しで、鎖の食ひこんでゐる、頸の肉へその冷たい舌

地獄変

の先を触れようとしてゐたのでございませう。この思ひもよらない出来事には、いくら横道な良秀でも、ぎよつと致したのでございませう。慌てて画筆を投げ棄てながら、咄嗟に身をかがめたと思ふと、素早く蛇の尾をつかまへて、ぶらりと逆に吊り下げました。蛇は吊り下げられながらも、頭を上げて、きり／＼と自分の体へ巻きつきましたが、どうしてもあの男の手の所まではとどきません。

「おのれ故に、あつたら一筆を仕損じたぞ。」

良秀は忌々しさうにかう呟くと、蛇はその儘部屋の間にある壺の中へ廻りこんで、それからさもなく承無承に、弟子の体へかゝつてゐる鎖を解いてくれました。それも唯解いてくれたと云ふ丈で、肝腎の弟子の方へは、優しい言葉一つかけてはやりませう。大方弟子が蛇に噛まれるよりも、写真の一筆を誤つたのが、業腹

だつたのでございませう。——後で聞きますと、この蛇もやはり姿を写す為にわざ／＼あの男が飼つてゐたのださうでございませう。

地獄変

これだけの事を御聞きになつたのでも、良秀の氣遣ひじみた、薄氣味の悪い夢中になり方が、略御あかりになつた事でございませう。所が最後に一つ、今度はまだ十二四の弟子が、やはり地獄変の屏風の御かげで、云はゞ命にも関はり兼ねない、恐ろしい口に出遇ひました。その弟子は生れつき色の白い女のやうな男でございましたが、或夜の事、何気なく師匠の部屋へ呼ばれて参りますと、良秀は燈台の火の下で竿に何やら腥い肉をのせながら、見慣れない一羽の鳥を養つてゐるのでございませう。大ききは先、世の常の猫ほどもございませうか。さう云へば、耳のやうに両方へつき出た羽毛と云ひ、琥珀のやうな色をした、大きな円い眼と云ひ、見た所も何となく猫に似て居りました。

十

地獄変

元米良秀と云ふ男は、何でも自分のしてゐる事に嘔を入られるのが大嫌ひで、先刻申し上げた蛇などもさうでございませうが、自分の部屋の中に何があるか、一切さう云ふ事は弟子たちにも知らせた事がございませう。でございませうから、或時は机の上に圖腰がのつてゐたり、或時は又、銀の腕や時絵の高坏が並んでゐたり、その時描いてゐる圖次第で、随分思ひもよらない物が出て居りました。が、ふだんはかやうな品を、一体どこにしまつて置くのか、それは又誰にもわからなかつたさうでございませう。あの男が極徳の大神の冥助を受けてゐるなど、申す

噂も、一つは確にさう云ふ事が起りになつてゐたのでございませう。

そこで弟子は、机の上のその異様な鳥も、やはり地獄変の屏風を描くのに人用なのに違ひないと、かう独り考へながら、師匠の前へ展まつて、「何か御用でございませうか」と、恭々しく申しますと、良秀はまるでそれが聞えないやうに、あの赤い唇へ舌なめずりをして、

「どうだ。よく馴れてゐるではないか。」と、鳥の方へ顔をやりませう。

地獄変

「これは何と云ふものでございませう。私はついぞまだ、見た事がございませうが。」

弟子はかう申しながら、この耳のある、猫のやうな鳥を、氣味悪さうにじろじろ眺めますと、良秀は不相容何時もの嘲笑ふやうな調子で、

「なに、見た事がない？ 都育ちの人間はそれだから困る。これは二三日前に鞍馬の御師がわしにくれた耳木虎と云ふ鳥だ。唯、こんなに馴れてゐるのは、沢山あるまい。」

かう云ひながらあの男は、捺に手をあげて、丁度餌を食べてしまつた耳木虎の背中の毛を、そつと下から撫で上げました。するとその途端でございませう。鳥は急に鋭い声で、短く一声啼いたと思ふと、忽ち机の上から飛び上つて、両脚の爪を張りながら、いきなり弟子の顔へとびかかりました。もしその時、弟子が袖をかざして、儒てゝ顔を隠さなかつたらう、きつともう疵の一つや二つは負はされて居りましたらう。あつと云ひながら、その袖を振つて、逐ひ払はうとする所を、耳木虎は益にかかつて、嘴を鳴らしながら、又一突き——弟子は師匠の前も忘

れて、立つては防ぎ、坐つては逐ひ、思はず狭い部屋の中を、あちらこちらと逃げ惑ひました。怪鳥も元よりそれにつれて、高く低く翔りながら、隙さへあれば驚地に眼を目がけて飛んで来ます。その度にばさ／＼と、凄じく翼を鳴すのが、落葉の匂だか、滝の水沫とも或は又猿酒の饅ゑたいきれだか何やら怪しげなもの、けはひを誘つて、気味の悪さと云つたらございませぬ。さう云へばその弟子も、うす暗い油火の光さへ難げな月明りかと思はれて、師匠の部屋がその儘遠い山奥の、妖気に閉された谷のやうな、心細い気がしたとか申したさうでございます。

しかし弟子が恐しかつたのは、何も耳木虎に襲はれると云ふ、その事ばかりではございませぬ。いや、それよりも一層身の毛がよだつたのは、師匠の良秀がその騒ぎを冷然と眺めながら、徐に紙を展べ筆を紙つて、女のやうな少年が異形な鳥に虐まれ

る、物凄く有様を写してゐた事でございます。弟子は一日それを見ますと、忽ち云ひやうのない恐ろしさに脅かされて、實際一時は師匠の為に、殺されるのではないかとさへ、思つたと申して居りました。

十

實際師匠に殺されると云ふ事も、全くないとは申されませぬ。兎にその執わざむぎ弟子を呼びよせたのでさへ、実は耳木虎を唆かけて、弟子の逃げまはる有様を写さうと云ふ魂胆らしかつたのでございます。でございませぬから、弟子は、師匠の容子を一日見るが早いか、思はず両袖に頭を隠しながら、自分にも何とぶつたかわからないやうな悲鳴をあげて、その儘部屋の隅の

遣戸の簾へ、居すくまつてしまひました。とその拍子に、良秀も何やら慌てたやうな声をあげて、立上つた気色でございまして、忽ち耳木虎の羽音が一層前よりもはげしくなつて、物の倒れる音や破れる音が、けた／＼ましく聞えるではございませぬか。これには弟子も二度、度々失つて、思はず隠してゐた頭を上げて見ますと、部屋の中は何時かまつ暗になつてゐて、師匠の弟子たちを呼び立てる声、その中で苛立しさうにして居ります。

やがて弟子の一人が、遠くの方で返事をして、それから灯をかざしながら、急いでやつて参りましたが、その煤臭い明りで眺めますと、結燈台が倒れたので、床も畳も一面に油だらけになつた所へ、さつきの耳木虎が片方の翼ばかり、苦しうにはためかしながら、転げまはつてゐるのでございます。良秀は机

の向うで半ば体を起した儘、流石に呆氣にとられたやうな顔をして、何やら人にはわからない事を、おつ／＼呟いて居りました。——それも無理ではございませぬ。あの耳木虎の体には、まつ黒な蛇が一匹、頸から片方の翼へかけて、きりきりと捲きついてゐるのでございます。大方これは弟子が居すくまる拍子に、そこにあつた壺をひつくり返して、その中の蛇が這ひ出したのを、耳木虎がなまじひに掴みかゝらうとしたばかりに、と／＼かう云ふ大騒ぎが始まつたのでございませう。二人の弟子は互に眼と眼とを見合せて、暫くは唯、この不思議な光景をぼんやり眺めて居りましたが、やがて師匠に黙礼をして、こそ／＼部屋へ引き下つてしまひました。蛇と耳木虎とがその後どうなつたか、それは誰も知つてゐるものにはございませぬ。——かう云ふ類の事は、その外まだ、幾つとなくございました。

前には申し落しましたが、地獄宴の屏風を描けと云ふ御沙汰があつたのは、秋の初でございますから、それ以来冬の本まで、良秀の弟子たちは、絶えず師匠の怪しげな振舞に脅かされてゐた訳でございます。が、その冬の末に良秀は何か屏風の画で、自由にならない事が出来たのでございませう、それまでよりは、一層容子も陰気になり、物云ひも目に見えて、荒々しくなつて参りました。と同時に又屏風の画も、下画が八分通り出来上つた儘、更に拂どる様子はございません。いや、どうかすると今までに描いた所さへ、塗り消してしまひ兼ねない気色なのでございます。

その際、屏風の何が自由にならないのだから、それは誰にもわかりません。又、誰もわからうとしたものもございませう。前のいろ／＼な出来事に懲りてゐる弟子たちは、まるで虎狼と

一つ檻にでもゐるやうな心もちで、その後師匠の身のまはりへは、成る可く近づかない算段をして居りましたから。

十二

従つてその間の事に就いては、別に取り立てゝ申し上げる程の御話もございません。もし強ひて申し上げると致しましたら、それはあの雅情な老爺が、何故か妙に振舞くなつて、人のゐない所では時々独りで泣いてゐたと云ふ御話位なものでございませう。殊に或日、何かの川で弟子の一人が、庭先へ参りました時などは廊下に立つてばんやり春の近い空を眺めてゐる師匠の眼が、涙で一ぱいになつてゐたさうでございませう。弟子はそれを見ますと、反つてこちらが恥しいやうな気がしたので、黙つ

てこそ／＼引き返したと申す事でございませうが、五經生死の図を描く為には、道はたの屍骸さへ写したと云ふ、傲慢なあの男が、屏風の画が思ふやうに描けない位の事で、子供らしく泣き出すなどと申すのは、随分異なものでございませうか。

所が一方良秀がこのやうに、まるで正気の人間とは思はれない程夢中になつて、屏風の絵を描いて居ります中に、又一方ではあの娘が、何故かだん／＼気鬱になつて、私どもにさへ涙を堪へてゐる容子が、眼に立つて参りました。それが元來慈顔の、色の白い、つゝましかかな女だけに、かうなると何だか睫毛が重くなつて、眼のまはりに隈がかゝつたやうな、余計寂しい気が致すのでございます。初はやれ父思ひのせめだの、やれ恋煩ひをしてゐるからだの、いろ／＼臆測を致したものでございませうが、中頃から、なにあれば大殿様が御意に従はせようとして

いらつしやるのだと云ふ評判が立ち始めて、夫からは誰も忘れた様に、ばつたりあの娘の噂をしなくなつて了ひました。

丁度その頃の事でございませう。或夜、更が闇けてから、私が独り御願下を通りかゝりますと、あの娘の良秀がいきなりどこから飛んで参りまして、私の袴の裾を頼りにひつばるのでございます。確、もう梅の匂でも致しさうな、うすい月の光のさしてゐる、暖い夜でございましたが、其明りですかして見ますと、痕はまつ白な面をむき出しながら、鼻の先へ皺をよせて、気が違はないばかりにけたゝましく睨き立てゝゐるではございませうか。私は氣味の悪いのが三分と、新しい袴をひつばられる腹立たしさが七分とで、最初は猿を蹴放して、その儘通りすぎようかと思ひましたが、又思ひ返して見ますと、前にこの猿を折檻して、若殿様の御不興を受けた侍の例もございませう。

それに猿の振舞が、どうも唯事とは思はれません。そこでとう／＼私も思ひ切つて、そのひつばる方へ五六間歩くともなく歩いて参りました。

すると御廊下が一曲り曲つて、夜目にもうす白い御池の水が枝ぶりのやさしい松の向うにひろ／＼と見渡せる、丁度そこ迄参つた時の事でございます。どこか近くの部屋の中で人の争つてゐるらしいけはひが、慌しく、又妙にひつそりと私の耳を脅しました。あたりはどこも森と静まり返つて、月明りとも謂ともつかないものゝ中で、魚の跳る音がする外は、話し声一つ聞えません。そこへこの物音でございましてから、私は思はず立止つて、もし狼藉者でもあつたなら、目にもの見せてくれようと、そつとその遣戸の外へ、息をひそめながら身をよせました。

十二

所が猿は私のやり方がまたるかつたのでございませう。良秀はさもさもどかしさうに、「三度私の足のまはりを駆けまはつたと思ひますと、まるで咽を絞められたやうな声で啼きながら、いきなり私の肩のあたりへ一足飛びに飛び上りました。私は思はず頭を反らせて、その爪にかけられまいとする、猿は又水干の袖にかじりついて、私の体から下り落ちまいとする、——その拍子に、私はわれ知らず二足三足よろめいて、その遣り戸へ後ぎまに、したゝか私の体を打ちつけました。かうなつてはもう一刻も躊躇してゐる場合ではございせん。私は矢庭に遣り戸を開け放して、月明りのとどかない奥の方へ跳りこまうと致しました。が、その時私の眼を遮つたものは——いや、それよ

りももつと私は、同時にその部屋の中から、弾かれたやうに駆け出さうとした女の方に驚かされました。女は出合頭に危く私に衝き当らうとして、その儘外へ飛び出ましたが、何故かそこへ膝をついて、息を切らしながら私の顔を、何か恐ろしいものでも見るやうに、戦々／＼見上げてゐるのでございます。

それが良秀の娘だつたことは、何もわざわざ申し上げるまでもございますまい。が、その晩のあの女は、まるで人間が違つたやうに、生々と私の眼に映りました。眼は大きくかゞやいて居ります。頬も赤く燃えて居りましたらう。そこへしどけなく乱れた袴や袷が、何時もの幼きとは打つて変つた艶しきさへも添へてをります。これが實際あの弱々しい、何事にも慥へ目勝な良秀の娘でございませうか。——私は遣り戸に身をよせて、この月明りの中にある美しい娘の姿を眺めながら、慌しく遠の

いて行くもう一人の足音を、指させるものゝやうに指さして、誰ですと静に眼で尋ねました。

すると娘は唇を噛みながら、黙つて首をふりました。その容子が如何にも亦、口惜しさうなのでございます。

そこで私は身をかがめながら、娘の耳へ口をつけるやうにして、今度は「誰です」と小声で尋ねました。が、娘はやはり首を振つたばかりで、何とも返事を致しません。いや、それと同時に長い睫毛の先へ、涙を一ぱいためながら、前よりも緊く唇を噛みしめてゐるのでございます。

性得勝な私には、分りすぎてゐる程分つてゐる事の外は、生憎何一つ呑みこめません。でございましてから、私は言のかけやうも知らないで、暫くは唯、娘の胸の動悸に耳を澄ませるやうな心もちで、ぢつとそこに立ちすくんで居りました。尤もこ

れは一つには、何故かこの上問ひ訊すのが悪いやうな、気咎めが致したからでもございます。――

それがどの位続いたか、わかりません。が、やがて明け放した遣り戸を開しながら少しは上気の鍵めたらしい娘の方を見返つて、「もう曹司へ御帰りなさい」と出来る丈やさしく申しました。さうして私も自分ながら、何か見てはならないものを見たやうな、不安な心もちに脅されて、誰にともなく恥しい思ひをしなから、そつと元来た方へ歩き出しました。所が十歩と歩かない中に、誰か又私の袴の裾を、後から恐る／＼、引き止めるではございせんか。私は驚いて、振り向きました。あなた方はそれが何だつたと思召します？

見るとそれは私の足もとにあの猿の良秀が、人間のやうに両手をついて、黄金の鈴を鳴しながら、何處となく「寧に頭を下げてゐるのでございました。」

十四

するとその晩の出来事があつてから、半月ばかり後の事でございます。或日良秀は突然御邸へ参りまして、大殿様へ直の御暇通りを願ひました。卑しい身分のものでございしますが、日頃から格別御意に入つてゐたからでございませう。誰にでも容易に御会ひになつた事のない大殿様が、その日も快く御承知になつて、早速御前近くへ御召しになりました。あの男は例の通り、香染めの狩衣に巻えた烏帽子を頂いて、何時もよりは一層氣むづかしさうな顔をしながら、恭しく御前へ平伏致しましたが、やがて腹れた声で申しますには

「素ね／＼御云ひつけになりました地獄爰の屏風でございます。が、私も日夜に丹誠を抽んで、筆を執りました甲斐が見えまして、もはやあらまは出来上つたのも同前でございします。」

「それは目出度い。予も満足ぢや。」

しかしかう仰有る大殿様の御声には、何故か妙に力の無い、張合のぬけた所がございました。

「いえ、それが一向口出度くはござりませぬ。」良秀は、稍腹立しさうな容子で、ちつと眼を伏せながら、「あらまは出来上りましたが、唯一つ、今以て私には描けぬ所がございします。」

「なに、描けぬ所がある？」

「さやうでございします。私は總じて、見たものでなければ描けませぬ。よし描けても、得心が参りませぬ。それでは描けぬも同じ事でございませぬか。」

これを御聞きになると、大殿様の御顔には、嘲るやうな御微笑が浮びました。

「では地獄爰の屏風を描かうとすれば、地獄を見なければなるまいな。」

「さやうでござりまする。が、私は先年大火事がございました時に、炎熱地獄の猛火にもまがふ火の手を、眼のあたりに眺めました。『よちり不動』の火桶を描きましたのも、実はあの火事に遇つたからでございします。御前もあの絵は御承知でございませう。」

「しかし罪人はどうぢや。獄卒は見た事があるまいな。」大殿様はまるで良秀の申す事が御耳にはいらなかつたやうな御容子で、かう咄みかけて御尋ねになりました。

「私は鉄の鎖に縛られたものを見た事がございします。怪鳥に悩

地震文

まさされるものゝ姿も、具に写しとりました。されば罪人の阿責に苦しむ様も知らぬと申されませぬ。又獄卒は——」と云つて、良秀は気味の悪い苦笑を洩しながら、「又獄卒は、夢現に何處となく、私の眼に映りました。或は牛頭、或は馬頭、或は三面六臂の鬼の形が、音のせぬ手を拍き、声の出ぬ口を開いて、私を虐みに参りますのは、殆ど毎口毎夜のことと申してもよろしいございませう。——私の描かうとして描けぬのは、そのやうなものではございませぬ。」

それには大殿様も、流石に御驚きになつたでございませう。暫くは唯可立たしきうに、良秀の顔を睨めて御出になりましたが、やがて眉を廣しく御動かしになりながら、

「では何が描けぬと申すのぢや。」と打捨るやうに仰有いました。

十五

「私は屏風の唯中に、檜櫓毛の車が一輛空から落ちて来る所を描かうと思つて居ります。」良秀はかう云つて、始めて鋭く大殿様の御顔を眺めました。あの男は面の事と云ふと、氣違ひ同様になるとは聞いて居りましたが、その時の眼のくばりには確にさやうな恐ろしさがあつたやうでございます。

その車の中には、一人のあでやかな上臈が、猛火の中に黒髪を乱しながら、悶え苦しんでゐるのでございします。顔は煙に烟びながら、眉を蹙めて、空きまに車蓋を仰いで居りませう。手は下簾を引きちぎつて、降りかゝる火の粉の雨を防がうとしてゐるかも知れませぬ。さうしてそのまはりには、怪しげな鷲鳥が十羽となく、二十羽となく、嘴を鳴らして紛々と飛び繞つて

地震文

ゐるのでございします。——あゝ、それが、その牛車の中の上臈が、どうしても私には描けませぬ。」

さうして——どうぢや。

大殿様はどう云ふ訳か、妙に悦ばしきやうな御氣色で、かう良秀を御促しになりました。が、良秀は例の赤い唇を熱でも出た時のやうに震はせながら、夢を見てゐるのかと思ふ調子で、

「それが私には描けませぬ。」と、もう一度繰返しましたが、突然噛みつくやうな勢ひになつて、

「どうか檜櫓毛の車を一輛、私の見てゐる前で、火をかけて頂きたうございします。さうしてもし出来まするならば——」

大殿様は御顔を暗くなすつたと思ふと、突然けたたましく御笑ひになりました。さうしてその御笑ひ声に息をつまらせながら、仰有いますには、

「おゝ、万事その方が申す通りに致して遣はさう。出来る出来ぬの詮議は無益の沙汰ぢや。」

私はその御言を伺ひますと、虫の知らせか、何となく凄じい氣が致しました。實際又大殿様の御容子も、御口の端には白く泡がたまつて居りますし、御肩のあたりにはびく／＼と電が走つて居りますし、まるで良秀のもの狂ひに御染みなすつたのかと思ふ程、唯ならなかつたのでございします。それがちよいと言を御切りになると、すぐ又何かが爆ぜたやうな勢ひで、止め度なく喉を鳴らして御笑ひになりながら、

「檜櫓毛の車にも火をかけよう。又その中にはあでやかな女を一人、上臈の装をさせて乗せて遣はさう。炎と黒煙とに攻められて、車の中の女が、悶え死をする——それを描かうと思ひついたのは、流石に天下第一の絵師ぢや。褒めてとらす。おゝ、

地震文

寝てとらずぞ。」

大殿様の御言葉をお聞きすると、良秀は急に色を失つて喘ぐやうに唯、唇ばかり動して居りましたが、やがて体中の筋が緩んだやうに、べたりと畳へ両手をつくくと、

「難有い仕合でございます。」と、聞えるか聞えないかわからない程低い声で、丁寧に御礼を申し上げました。これは大方自分の考へてゐた目ろみの恐ろしさが、大殿様の御言葉につれてあり／＼と口の前へ浮んで来たからでございますか。私は一生の中に唯一度、この時だけは良秀が、気の毒な人間に思はれました。

十六

それから二三日した夜の事でございます。大殿様は御約束通り、良秀を御召しになつて、檳榔毛の車の焼ける所を、目近く見せて御やりになりました。尤もこれは堀河の御邸であつた事ではございません。俗に雪解の御所と云ふ、昔大殿様の妹君がいらした洛外の山荘で、御焼きになつたのでございます。

この雪解の御所と申しますのは、久しくどなたも御住ひにはならなかつた所で、広い御庭も荒れ放題荒れ果てて居りました。が、大方この人氣のない御容子を拝見した者の当推量でございます。こゝで御歿ぐになつた妹君の御身の上にも、兎角の噂が立ちまして、中には又月のない夜毎々々に、今でも怪しい御袴の緋の色が、地にもつかず御廊下を歩むなどと云ふ取沙汰を致すものもございました。——それも無理ではございません。屏でさへ寂しいこの御所は、一度口が弊れたとなります。

遣り水の音が一際陰に響いて、星明りに飛ぶ五位燈も、怪形の物かと思ふ程、氣味が悪いのでございますから。

「度その夜はやはり月のない、まつ暗な晩でございますが、大殿様の灯影で眺めますと、縁に近く座を御占めになつた大殿様は、淺黄の直衣に濃い紫の浮紋の指貫を御召しになつて、白地の錦の縁をとつた門座に、高々とあぐらを組んでいらつしやいました。その前後左右に御側の者どもが五六人、恭しく居並んで居りましたのは、別に取り立てて巾し上げるまでもございすまい。が、中に一人、眼だつて事ありげに見えたのは、先年降参の戦ひに饑ゑて人の肉を食つて以来、鹿の生角さへ裂くやうになつたと云ふ強力侍が、下に腹巻を着こんだ容子で、太刀を腰別に佩き反らせながら、御縁の下に、厳しくつくばつてゐた事でございます。——それが皆、夜風に靡く灯の光で、或

は明るく或は暗く、殆ど夢現を分たない氣色で、何故かもの凄く見え渡つて居りました。

その上に又、御庭に引き据ゑた檳榔毛の車が、高い車蓋にのつしりと暗を叩へて、牛はつけず黒い轡を斜に轡へかけながら、金物の黄金を星のやうに、ちらちら光らせてゐるのを眺めますと、春とは云ふものの、何となく肌寒い氣が致します。尤もその車の内は、浮線綾の縁をとつた古い障が、重く封じこめて居りますから、轡には何がはいつてゐるか判りません。さうしてそのまはりには仕丁たちが、手ん手に燃えさかる松明を執つて、座が御縁の方へ驛くのを氣にしながら、仔細らしく控へて居ります。

当の良秀は稍離れて、丁度御縁の真向に、跪いて居りましたが、これは何時もの香染めらしい狩衣に委えた猿轡帽子を頂い

て、星空の重みに圧されたかと思ふ位、何時もよりは猶小さく、見すばらしげに見えました。その後には又一人、同じやうな鳥帽子狩衣の踏つたのは、多分召し連れた弟子の一人でもございませうか。それが丁度二人とも、遠いうす暗がりの中に蹲つて居りますので、私のみた御縁の下からは、狩衣の色さへ定かにはわかりません。

十七

時刻は彼是真夜中にも近かつたでございませう。林泉をつゝんだ暗がひっそりと声を呑んで、一同のする息を凝つてゐると思ふ中には、唯かすかな夜風の渡る音がして、松明の煙がその度に煤臭い匂を送つて参ります。大殿様は暫く黙つて、この不

思議な景色をぢつと眺めていらつしやいましたが、やがて膝を御進めになりますと、

「良秀、」と、鋭く御呼びかけになりました。

良秀は何やら御返事を致したやうでございませうが、私の耳には唯、聴るやうな声しか聞えて参りません。

「良秀、」今宵はその方の望み通り、車に火をかけて見せて遣はさう。

大殿様はかう仰有つて、御側の者たちの方を流し阿に御覧になりました。その時何か大殿様と御側の誰彼との間には、意味ありげな微笑が交されたやうにも見受けましたが、これは或は私の気のせゐかも知れません。すると良秀は畏る畏る頭を挙げて御縁の上を仰いだらうございませうが、やはり何も申し上げずに控へて居ります。

「よう見い。それは子が日廻乗る車ぢや。その方も覚えがあらう。――予はその車にこれから火をかけて、日のあたりに炎熱地獄を現ぜさせる心算ぢやが、」

大殿様は又言を御止めになつて、御側の者たちに胸をなさいました。それから急に古々しい御調子で、「その内には罪人の女房が一人、縛めた儘、乗せてある。されば車に火をかけたなら、必定その女めは肉を焼き骨を焦して、四苦八苦の最期を遂げるであらう。その方が屏風を仕上げるには、又とないよい手本ぢや。雪のやうな肌が燃え爛れるのを見のがすな。黒髪が火の粉になつて、舞ひ上るさまもよう見て置け。」

大殿様は二度口を御辱めになりましたが、何を御思ひになつたのか、今度は唯后を揺つて、声も立てずに御笑ひなさりながら、

「末代までもない観物ぢや。予もここで見物しよう。それ／＼、簾を掲げて、良秀に中の女を見せて遣さぬか。」

仰を聞くと仕丁の一人は、片手に松明の火を高くかざしながら、つか／＼と車に近づくと、矢庭に片手をさし伸ばして、簾をさりと掲げて見せました。けた／＼と音を立てて燃える松明の光は、一しきり赤くゆらぎながら、忽ち疾い鞭の中を鮮かに照し出しましたが、輦の上に惨らしく、鎖にかけられた女房は――あゝ、誰か足違へを致しませう。さらびやかな繻のある襦の唐衣にすべらかし黒髪が艶やかに垂れて、うちかたむいた黄金の釵子も美しく輝いて見えました。身なりこそ違へ、小造りな体つきは、色の白い頸のあたりは、さうしてあの寂しい位つゝ、まじやかな横顔は、良秀の娘に相違ございませぬ。私は危く叫び声を立てようと致しました。

地震

その時でございませう。私と向ひあつてゐた侍は慌しく身を起して、柄頭を片手に抑へながら、屹と良秀の方を眺めました。それに驚いて眺めますと、あの男はこの景色に、半ば正気を失つたのでございませう。今まで下に蹲つてゐたのが、急に飛び立つたと思ひますと、両手を前へ伸した儘、車の方へ思はず知らず走りかゝらうと致しました。唯土僧前にも申しました通り、遠い影の中に居りますので、顔貌ははつきりと分りません。しかしさう思つたのはほんの一瞬間で、色を失つた良秀の顔は、いや、まるで何か目に見えない力が、市へ吊り上げたやうな良秀の姿は、忽ちうす暗がりを切り抜いてあり／＼と眼前へ浮び上りました。娘を乗せた檣櫓毛の車が、この時、「火をかけい」と云ふ大殿様の御言と共に、仕丁たちが投げる松明の火を浴びて炎々と燃え上つたのでございませう。

十八

地震

火は見る／＼中に、車蓋をつゝみました。座についた紫の流蘇が、煽られたやうにさつと靡くと、その下から濛々と夜日にも白い煙が渦を巻いて、或は簾、或は袖、或は棟の企物が、一時に砕けて飛んだかと思ふ程、火の粉が雨のやうに舞ひ上る——その凄じさと云つたらございませう。いや、それよりもめらめらと舌を吐いて袖格丁に燃みながら、半空までも立ち昇る烈々とした炎の色は、まるで日輪が地に落ちて、大火が迸つたやうだとも申しませうか。前に危く叫ばうとした私も、今は全く魂を消して、唯茫然と口を開きながら、この恐ろしい光景を見守るより外はございませうでした。しかし親の良秀は——

地震

良秀のその時の顔つきは、今でも私は忘れません。思はず知らず車の方へ駆け寄らうとしたあの男は、火が燃え上ると同時に、足を止めて、やはり手をさし伸した儘、食ひ入るばかりの眼つきをして、車をつゝむ焰燐を吸ひつけられたやうに眺めて居りましたが、満身に浴びた火の光で、黧だらけな醜い顔は、謎の先までもよく見えます。が、その大きく見開いた眼の中と云ひ、引き詰めた唇のあたりと云ひ、或は又絶えず引き撃つてゐる頬の肉の震へと云ひ、良秀の心に父々往来する恐れと悲しみと驚きとは、歴々と顔に揺れました。首を刎ねられる前の盗人でも、乃至は十王の庁へ引き出された、十逆五惡の罪人でも、あゝまで苦しさうな顔を致しますまい。これには流石にある強力の侍でさへ、思はず色を変へて、畏る／＼大殿様の御顔を仰ぎました。

地震

が、大殿様は緊く唇を御噛みになりながら、時々氣味悪く御笑ひになつて、眼も放さずちつと車の方を御見つめになつていらつしやいます。さうしてその車の中には——あゝ、私はその時、その車にどんな娘の姿を眺めたか、それを詳しく申し上げる勇氣は、到底あらうとも思はれません。あの煙に咽んで仰向けた顔の白さ、焰を掃つてふり乱れた髪長さ、それから又見る間に火と変つて行く、桜の肩衣の美しさ、——何と云ふ惨たらしい景色でございませう。殊に夜風が一下して、煙が向うへ驛いた時、赤い上に金粉を撒いたやうな、焰の中から浮き上つて、髪を口に噛みながら、縛の鎖も切れるばかり身悶えをした有様は、地獄の業苦を目のあたりへ写し出したかと疑はれて、私始め強力の侍までおのづと身の毛がよだちました。するとその夜風が又一渡り、御庭の木々の梢にさつと通ふ——

地獄炎

と誰でも、思ひましたらう。さう、ふふ音が暗い空を、どことも知らず走つたと思ふと、忽ち何か黒いものが、地にもつかず市にも飛ばず、鞠のやうに躍りながら、御所の屋根から火の燃えさかる車の中へ、文字にとびこみました。さうして朱塗のやうな袖格子が、ばら／＼と焼け落ちる中に、のけ反つた娘の肩を抱いて、帛を裂くやうな鋭い声を、何とも云へず苦しうに、長く煙の外へ飛ばせました。続いて又、二声三声——私たちは我知らず、あつと同音に叫びました。壁代のやうな焔を後にして、娘の肩に縫つてゐるのは、堀河の御邸に繋いであつた、あの良秀と諱名のある、猿だつたのでございますから。その猿が何処をどうしてこの御所まで、忍んで来たか、それは勿論誰にもわかりません。が、日頃可愛がつてくれた娘なればこそ、猿も一しよに火の中へはいつたのでございませう。

十九

地獄炎

が、猿の姿が見えたのは、ほんの一瞬間でございました。金梨子地のやうな火の粉が一しきり、ぱつと空へ上つたかと思ふ中に、猿は元より娘の姿も、黒煙の底に隠されて、御庭のまん中には唯、一輛の火の車が凄じい音を立てながら、燃え沸つてゐるばかりでございます。いや、火の車と云ふよりも、或は火の柱と云つた方が、あの星空を衝いて煮え返る、恐ろしい火焔の有様にはふさはしいかも知れません。

その火の柱を前にして、凝り固まつたやうに立つてゐる良秀は、——何と云ふ不思議な事でございませう。あのさつきまで地獄の青苔に悩んでゐたやうな良秀は、今は云ひやうのない輝

地獄炎

きを、さながら恍惚とした法悦の細きを、皺だらけな満面に浮べながら、大殿様の御前も忘れたのか、両腕をしつかり胸に組んで、佇んでゐるではございせんか。それがどうもあの男の眼の中には、娘の悶え死ぬ有様が映つてゐないやうなのでございませう。唯美しい火焔の色と、その中に苦しむ女人の姿とが、限りなく心を悦ばせる——さう云ふ景色に見えました。

しかも不思議なのは、何もあの男が、人娘の断末魔を嬉しうに眺めてゐた、そればかりではございせん。その時の良秀には、何故か人間とは思はれない、夢に見る獅子王の怒りに似た、怪しげな威厳がございました。でございませうから不意の火の手に驚いて、啼き騒ぎながら飛びまはる数の知れない夜鳥でさへ、気のせゐるか良秀の採鳥帽子のまはりへは、近づかなかつたやうでございませう。恐らくは無心の鳥の眼にも、あの男の頭

の上に、日光の如く懸つてゐる、不可思議な威厳が見えたのでございませう。

地獄炎

鳥でさへさうでございませう。まして私たちは仕丁までも、皆息をひそめながら、身の内も震へるばかり、異様な随喜の心に充ち満ちて、まるで開眼の仏でも見るやうに、眼も離さず、良秀を見つめました。空一面に鳴り渡る車の火と、それに魂を奪はれて、立ちすくんでゐる良秀と——何と云ふ莊嚴、何と云ふ歡喜でございませう。が、その中でたつた、御縁の上の大殿様だけは、まるで別人かと思はれる程、御顔の色も青ざめて、口元に泡を御ためになりながら、紫の指貫の膝を両手にしつかり御つかみになつて、丁度喉の渴いた獣のやうに喘ぎつづけていらつしやいました。……

二十

その夜雪解の御所で、大殿様が車を御焼きになつた事は、誰の口からともなく世上へ洩れましたが、それに就いては随分いろいろの批判を致すものも居つたやうでございます。先第一に何故大殿様が良秀の娘を御焼き殺しなすつたか、——これは、かなはぬ恋の恨みからなすつたのだと云ふ噂が、一番多くございました。が、大殿様の思召しは、全く車を焼き人を殺してまでも、屏風の画を描かうとする絵師根性の曲なのを懲らす御心算だつたのに相違ございません。現に私は、大殿様が御口づからさう仰有るのを伺つた事さへございます。

それからあの良秀が、日前で娘を焼き殺されながら、それでも屏風の画を描きたいと云ふその木石のやうな心もちが、やはり何かとあげつらはれたやうでございます。中にはあの男を罵つて、画の爲には親子の憎愛も忘れてしまふ、人面獣心の曲者だなどと申すものもございました。あの横川の僧都様などは、かう云ふ考へに味方をなすつた御一人で、「如何に、其二能に秀でやうとも、人として五常を弁へねば、地獄に堕ちる外はない」などと、よく仰有つたものでございます。

所がその後一月ばかり経つて、愈々地獄炎の屏風が出来上りますと良秀は早速それを御邸へ持つて出て、恭しく大殿様の御覧に供へました。丁度その時は僧都様も御居合はせになりましたが、屏風の画を一目御覧になりますと、流石にあの一帖の天地に吹き荒んでゐる火の風の怒りに御驚きなすつたのでございませう。それまでは苦い顔をなさりながら、良秀の方をじろく睨めつけていらしたのが、思はず知らず膝を打つて、「出

かし居つた」と仰有いました。この言を御聞きになつて、大殿様が苦笑なすつた時の御容子も、未だに私は忘れません。それ以来あの男を悪く云ふものは、少くとも御邸の中だけでは、殆ど一人もゐなくなりました。誰でもあの屏風を見るものは、如何に日頃良秀を憎く思つてゐるにせよ、不思議に厭かな心もちに打たれて、炎熱地獄の大苦難を如実に感じるからでもございませうか。

しかしさうなつた時分には、良秀はもうこの世に無い人の数にはいつて居りました。それも屏風の出来上つた次の夜に、自分の部屋に梁へ縄をかけて、縊れ死んだのでございます。一人娘を先立てたあの男は、恐らく安閑として生きながらへるのに堪へなかつたのでございませう。屍骸は今でもあの男の家の跡に埋まつて居ります。尤も小さな標の石は、その後何十年かの

雨風に曝されて、とうの昔誰の墓とも知れないやうに、苔蒸してゐるにちがひございません。

——大正七年四月——

地獄炎

地獄炎

地獄炎

地獄炎

底本：『芥川龍之介全集 第一巻』岩波書店
 1995（平成7）年11月8日発行
 底本の親本：『鼻』春陽堂
 1918（大正7）年7月8日発行
 ※底本には「堀川」と「堀河」が共に現れる。「堀河」は「堀川」と思われるが、表記の揺れは底本のママとした。
 入力：earthlan
 校正：j-miyama
 1998年12月2日公開
 2010年11月6日修正
 青空文庫作成ファイル：
 このファイルは、インターネットの図書館、青空文庫
 (<http://www.wozora.jp/>) で作られました。入力、校正、制作
 にあたったのは、ボランティアの皆さんです。

Poster Anime Aoi Bungaku



BIODATA PENULIS

Data Pribadi

Nama : Pristica Pratiwi Kusuma Wardani
NIM : 13020219120005
Tempat lahir : Kendal
Tanggal lahir : 15 Juli 2001
Alamat : Jl. Simbang RT 05 RW 05, kel. Bebengan, kec. Boja, kab. Kendal,
Jawa Tengah
Email : pristicawardani@gmail.com

Riwayat Pendidikan

2007 – 2013 : SDN 1 Bebengan
2013 – 2016 : SMPN 2 Boja
2016 – 2019 : SMAN 1 Boja
2019 – 2024 : Universitas Diponegoro

Pengalaman Kepanitiaan

- Pengajar di program kerja Himagoes 2021
- Pengajar di program kerja Benkyoukai 2020
- Volunteer pada event ORENJI Undip 2019