

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam sejarah kesusastraan Jepang, cerita fiktif mengenai *youkai* (妖怪)<sup>1</sup> sudah ada sejak dahulu. Awalnya cerita fiktif bertema *youkai* berkembang mulai dari upacara ritual magis yang merupakan cikal bakal kesusastraan Jepang, kemudian berkembang dari bahasa lisan yang diciptakan dari mantra-mantra ritual magis menjadi kesusastraan lisan. Setelah berkembangnya kesusastraan lisan, lalu lahir *shinwa* (mitologi) yang mencakup *densetsu* (legenda) di dalamnya. Melalui *densetsu* inilah *youkai* dikenal dan mulai berkembang dalam cerita fiktif Jepang.

Yanagita Kunio (1875—1962) mengungkapkan dalam bukunya *Tono Monogatari*, tentang hasil observasinya ke daerah *Tono*<sup>2</sup>, begitu banyak hantu-hantu, roh halus dan juga siluman yang diceritakan oleh orang-orang daerah Tono padanya. Berdasarkan karya Yanagita Kunio ini, banyak jenis *youkai* yang diceritakan dan sangat dikenal oleh orang-orang daerah Tono. Contohnya seperti *Kappa*, *Oni*, *Tanuki*, *Yuki-Onna* dan lain-lain, yang akan penulis bahas pada bab selanjutnya.

Berdasarkan penelitian Komatsu Kazuhiko (小松和彦) dan teman-temannya, dalam buku *Nihon Youkaigaku Taizen* (日本妖怪学大全), mengungkapkan bahwa *image* (imaji) atau pencitraan setiap orang, khususnya orang Jepang terhadap hantu-hantu Jepang hampir sama<sup>3</sup>. Contohnya jika dikatakan *Oni*<sup>4</sup>, orang Jepang akan langsung berimajinasi akan sosok raksasa dengan bentuk yang aneh dan jika dikatakan *Rokurokubi*<sup>5</sup>, akan langsung muncul gambaran hantu dengan leher panjang. Tetapi jika dikatakan *youkai*, gambaran

---

<sup>1</sup> Youkai adalah hantu atau monster (Andrew N. Nelson, *Kamus Kanji Modern "Jepang-Indonesia"*, hlm. 303).

<sup>2</sup> Tono merupakan desa yang berada di prefektur Iwate di bagian utara pulau Honshu di Jepang.

<sup>3</sup> Komatsu Kazuhiko dkk, *Nihon Youkaigaku Daizen*, Japan, Shogakukan, hlm. 10.

<sup>4</sup> Oni serupa dengan raksasa di Jawa atau *butakala* di Bali (Folklor Jepang, James Danandjaja, hlm. 94).

<sup>5</sup> Rokurokubi: Wanita Leher Panjang, Wanita Leher Ular, Wanita Kepala Melayang dan "Wanita Leher Karet" (Yoda Hiroko and Matt Alt, *Yokai Attack! The Japanese Monster Survival Guide*, hlm. 134).

yang muncul pasti membingungkan, karena tidak dapat dijelaskan dengan gamblang. Pendek kata, *youkai* pada umumnya hanya dijelaskan sebagai makhluk aneh dan ajaib.

Pasangan penulis yang juga meneliti tentang *youkai*, yaitu Yoda Hiroko dan Matt Alt dalam bukunya “Yokai Attack! The Japanese Monster Survival Guide” berusaha mengungkapkan imaji *youkai* kepada pembaca asing yang bukan orang Jepang bahwa *youkai* yang sering disebut iblis, hantu, *goblin*, *spectre* dan lain-lain adalah karakter atau tokoh makhluk Jepang yang aneh dengan bentuk yang sedemikian rupa yang hidup di dunia lain. Dan menurut mereka *youkai* adalah *youkai*, tidak dapat disebut dengan kata lain<sup>6</sup>.

Pencitraan akan *youkai* dapat ditemukan dalam *ukiyo-e*<sup>7</sup> dan juga karya sastra klasik Jepang. Ada dalam *densetsu* maupun *mukashi banashi*. Meskipun penelitian tentang *youkai* tidak terlalu banyak dilakukan, namun Yanagita Kunio telah menjadi pencetus untuk melakukan penelitian tersebut. Saat ini, hasil penelitiannya dan juga karya sastranya menjadi salah satu kisah klasik Jepang. Kemudian para peneliti *youkai* lain pun mengikuti jejaknya. Dengan adanya hasil penelitian itu para sastrawan pun cukup banyak yang tertarik untuk membuat karya-karya sastra bertema *youkai*. Oleh karena itu penelitian tentang keberadaan *youkai* tidak luput dari kumpulan sastra klasik Jepang.

Sastra klasik Jepang yang banyak mengambil tema *youkai*, yaitu *densetsu* (legenda) dan *mukashi banashi* (dongeng). *Densetsu* termasuk hasil kebudayaan kuno dari masyarakat primitif Jepang, namun hingga kini *densetsu* masih berkembang dan terus hidup dalam masyarakat Jepang. Sebab hal tersebut didukung oleh kepercayaan masyarakat yang kuat. Kemudian dengan kepercayaan yang kuat, *densetsu* terus diwariskan dengan cara mengakrabkan legenda-legenda yang hidup dalam masyarakat dengan anak-anak mereka sejak dini. Oleh karena itu, di zaman modern seperti sekarang masih banyak sastrawan Jepang yang

---

<sup>6</sup> Ibid, hlm 7.

<sup>7</sup> Ukiyo-e: seni cukilan kayu tradisional Jepang. Biasa disebut juga "Pictures of the floating world". Populer di zaman *Edo* (1600-1868) di Jepang, khususnya masyarakat Jepang kelas menengah ([http://www.thejapaneseconnection.com/Glossary/ukiyo\\_e.htm](http://www.thejapaneseconnection.com/Glossary/ukiyo_e.htm), Minggu, 21 Juni 2009, pukul 11.21 WIB).

mengambil *densetsu* untuk diolah menjadi karya sastra yang indah (Danandjaja, 1997: 78—79).

Melihat keadaan masyarakat Jepang zaman sekarang, sejak budaya Barat masuk, masyarakat Jepang sangat menerima budaya tersebut, bahkan eksistensinya hampir melebihi budaya asli mereka sendiri. Dengan persaingan kebudayaan seperti itu, untuk tetap melestarikan *densetsu* khususnya yang bertema *youkai*, para penulis di Jepang menghasilkan banyak cerita fiktif tentang *youkai* dengan sentuhan baru. Dengan sedikit modifikasi, hal ini membuat cerita fiktif yang dihasilkan jadi lebih menarik.

Sastrawan-sastrawan Jepang modern menyalurkan cerita fiktif Jepang bertema *youkai* pada masyarakat disesuaikan dengan perkembangan budaya, tidak hanya berupa cerpen atau novel, tetapi juga dikembangkan menjadi animasi, drama pendek atau film. Sebagai contoh, citra *youkai* dari novel *Shabake* karya Hatakenaka Megumi yang penulis angkat dalam skripsi ini.

Hatakenaka Megumi menciptakan sebuah karya fiksi yang membuktikan bahwa cerita klasik Jepang tidak punah dan tetap menarik untuk dikembangkan dan dilestarikan. Jika cerita itu dikemas dengan menarik, tentu akan menjadi sebuah karya yang bagus. Karyanya yang berjudul *Shabake* ini mendapat penghargaan *Excellent Award* dalam *Japan Fantasy Nobel Award* 日本ファンタジーノベル大賞優秀賞 (*Shabake*, Hatakenaka Megumi, sampul depan).

Wanita yang dilahirkan pada tahun 1959 di prefektur Kouchi dan dibesarkan di Nagoya ini merupakan lulusan “Akademi Seni Rupa Nagoya” (名古屋造形芸術短期大学卒). Ia memulai karirnya sebagai asisten komikus, lalu ia membuat kantor penerbitan dan memulai debutnya sebagai komikus. Setelah itu ia menggapai impiannya sebagai seorang penulis dengan mengikuti kursus penulisan novel dengan sang guru, Tsuzuki Michio dan kemudian membawanya meraih nobel atas karyanya, *Shabake*.

*Shabake* merupakan seri awal dari novel serial yang diterbitkan Shinchosa pada tahun 2001 dan telah ditransformasikan ke dalam sebuah drama spesial yang ditayangkan stasiun Fuji TV dengan judul sama pada tahun 2007. Karya-karya Hatakenaka lainnya yang telah diterbitkan yaitu *Nushisama e*, *Neko no Baba*,

*Omake no Ko*, *Chinpunkan*, *Usouso*, dan *visual book* berjudul *Miitsuketa*. Seluruhnya adalah cerita lanjutan dari novel “Shabake”.

Kesuksesan *Shabake* dalam versi drama spesial membuat Hatakenaka Megumi meluncurkan buku khusus untuk para pembaca setianya yang berjudul *Shabake Yomihon* (しゃばけ読本). Melanjutkan kesuksesan karyanya, novelnya yang berjudul *Usouso* pada akhir tahun 2008 juga dibuat dalam versi drama spesial sebagai lanjutan pendahulunya, *Shabake* dengan pemeran-pemeran yang sama.

Novel serial karya Hatakenaka Megumi ini berhubungan dengan misteri kehidupan anak keturunan *youkai* dan berlatar belakang zaman Edo (1600-1868). Kisah yang disajikan dalam *Shabake* merupakan kisah tentang kehidupan anak keturunan *youkai* yang menghabiskan waktunya bersama para *youkai* lain. Tetapi yang menjadikan kisahnya menarik adalah kisah misteri detektif yang berusaha dipecahkan oleh tokoh utama bersama teman-temannya yang merupakan *youkai*. Selain itu ada pula cerita keluarga dan hubungan tokoh utama bernama Ichitarou dengan para *ayakashi* (妖)<sup>8</sup> atau *youkai* yang digambarkan penuh rasa kesetiaan dan kasih sayang kepada Ichitarou.

Hal yang menarik dari novel *Shabake* karya Hatakenaka Megumi ini adalah para tokoh *ayakashi*, khususnya teman-teman Ichitarou yang memiliki karakter tidak jahat. Meskipun memiliki latar belakang zaman Edo, kisah *Shabake* agak berbeda dengan citra *youkai* pada legenda maupun cerita rakyat atau dongeng, karena pada sebagian besar sastra klasik tersebut menggambarkan karakter *youkai* yang kejam dan jahat.

Layaknya manusia, *ayakashi* atau *youkai* dalam novel *Shabake* juga mengerti tentang persahabatan, kesetiaan, perasaan jatuh cinta dan juga ambisi. Ambisi, nafsu, dan keinginan yang berlebihan memang memberikan citra atau imaji yang buruk dan jahat, bahkan sering kali dikaitkan dengan sifat iblis atau setan. Berkaitan dengan hal tersebut, Hatakenaka Megumi menggambarkan sifat

---

<sup>8</sup> Ayakashi adalah sebutan lain untuk *youkai*, kedua istilah itu memiliki karakter kanji yang sama, yaitu karakter 妖 (Hatakenaka Megumi dan Shibata Yuu, *Shabake Yomihon*, hlm. 40—41).

yang ambisius pada tokoh *youkai* antagonis, namun jika melihat lebih dalam, tersirat maksud lain yang juga bertujuan untuk memperingatkan manusia akan sifat tersebut.

Banyak peneliti ilmiah di Jepang mengungkapkan imaji atau pencitraan *youkai* yang bersumber dari karya sastra atau observasi langsung ke suatu daerah yang melahirkan sebuah legenda tertentu tentang *youkai*. Begitu juga para pencipta karya sastra, baik zaman dulu maupun kontemporer, mereka juga ikut menciptakan imaji *youkai* yang beraneka ragam. Berkaitan dengan imaji, ada pandangan atau teori yang mengungkapkan bahwa imaji dapat merujuk pada suatu simbol yang kemudian melambangkan suatu bentuk atau karakter tertentu yang memiliki arti khusus (makna) dan fungsi. Dengan kata lain, imaji *youkai* yang tercipta dalam suatu karya sastra dapat memiliki makna dan fungsi tertentu.

Menurut penulis, citra atau imaji *youkai* yang ada di dalam novel *Shabake* memperlihatkan sisi unik karakter *youkai* dalam cerita fiktif Jepang zaman sekarang, karena lebih memiliki karakter yang mencerminkan manusia. Hal tersebut juga merupakan bukti eksistensi cerita fiktif Jepang yang berkembang sejak zaman dahulu hingga saat ini. Berdasarkan teori pencitraan yang diungkapkan Rene Wellek dan Austin Warren dan teori Semiotik dari trikotomi Pierce, penulis berpendapat teori tersebut cukup berhasil membuktikan bahwa imaji *youkai* dalam novel *Shabake* memiliki makna yang berfungsi melambangkan sesuatu yang berkaitan dengan manusia.

Cerita fiktif tentang *youkai* tentu tak bisa lepas dari mitos yang merupakan karya sastra pendahulunya. Bila dikaitkan dengan mitos, imaji *youkai* juga dipengaruhi oleh kepercayaan masyarakat pada zaman tertentu. Dengan kata lain, imaji *youkai* dalam suatu karya sastra dapat memperlihatkan kondisi kepercayaan masyarakat suatu zaman. Maka dari itu, dengan melihat makna apa saja yang terkandung dalam imaji *youkai*, penulis tertarik untuk meneliti imaji *youkai*, khususnya dalam novel *Shabake*.

## 1.2 Pembatasan Masalah

Masalah yang penulis angkat dalam skripsi ini adalah makna yang tertuang pada imaji *youkai* dalam novel *Shabake* jika ditinjau dari pendekatan Semiotik,

khususnya pada pemaknaan sistem tanda yang diajukan oleh Charles Sanders Peirce. Penulis ingin menganalisis benar atau tidaknya imaji *youkai* dalam novel *Shabake* memiliki makna ditinjau dari teori segitiga Peirce, yaitu tentang hubungan segitiga antara tanda (*sign*), acuan (*referent*), dan *interpretant*, termasuk juga di dalamnya, ikon, indeks, dan simbol. Melalui teori tersebut penulis, mencoba memaparkan gambaran imaji *youkai* yang ada dalam novel *Shabake* dan hubungannya dengan kepercayaan masyarakat Jepang akan *youkai* yang tertuang dalam sastra klasik Jepang.

### 1.3 Tujuan Penulisan

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan makna yang terkandung dalam imaji *youkai* yang ada dalam novel *Shabake* ditinjau dari teori Semiotik. Pemaknaan yang akan penulis ungkapkan dari imaji *youkai* akan dilakukan melalui gambaran *youkai* yang ada dalam novel *Shabake* dan gambaran *youkai* pada sastra klasik Jepang. Hal tersebut bertujuan agar para pembaca lebih mudah memahami imaji *youkai* secara umum dan juga memahami imaji *youkai* pada novel *Shabake* melalui apa yang penulis sampaikan.

### 1.4 Kerangka Teori

Penulisan skripsi ini menggunakan konsep studi sastra dengan pendekatan intrinsik dan ekstrinsik. Jika dilihat dari segi intrinsik, penulis mengkhususkan pada pencitraan *youkai* atau *ayakashi* yang akan berkaitan dengan sastra klasik seperti mitos, legenda dan dongeng atau cerita rakyat. Sedangkan jika dilihat dari segi ekstrinsik, penulis berusaha mengaitkan karakter tokoh *youkai* dalam novel *Shabake* dengan karakter manusia dalam kehidupan masyarakat Jepang.

Untuk menjabarkan pencitraan terhadap *youkai*, penulis menggunakan pendapat yang dikemukakan Rene Wellek dan Austin Warren dalam buku Teori Kesusastraan, bahwa pencitraan adalah topik yang termasuk dalam bidang psikologi dan studi sastra. Dalam psikologi, kata “citra” berarti reproduksi mental, suatu ingatan masa lalu yang bersifat indriawi dan berdasarkan persepsi—dan tidak selalu bersifat visual (Rene Wellek & Austin Warren, 1990: 236).

Berdasarkan klausa, “suatu ingatan masa lalu” di atas, dapat dikaji bahwa citra suatu tokoh dalam suatu karya sastra tidak luput dari kisah masa lalu yang telah lama dikenal orang-orang dan merupakan kisah yang berasal dari sastra klasik.

Dalam upaya menjelaskan makna imaji *youkai* dalam novel *Shabake*, penulis pada dasarnya menggunakan suatu sistem pemberian makna. Pemberian makna tersebut dilakukan dengan pendekatan semiotik. Semiotik adalah ilmu yang mempelajari tanda. Salah satu tokoh yang terkenal dalam pendekatan semiotik adalah Charles Sanders Peirce, seorang ahli logika yang berasal dari Amerika. Pendekatan yang dipakai adalah pemaknaan tanda yang diajukan oleh Peirce didasarkan pada identifikasi tanda (*sign*) yang ada akibat hubungannya dengan acuan (*referent*). Teori tersebut penulis pilih karena lebih mudah diterapkan dalam analisis yang penulis lakukan, yaitu dengan melihat hubungan segitiga antara tanda (*sign*), acuan (*referent*), dan interpretan (*interpretant*).

Peirce juga berpendapat dalam *Handbook of Semiotics* (1990: 39—47), tentang hubungan antara tanda (*sign*), acuan (*referent*), dan interpretan (*interpretant*). Hubungan ketiga hal tersebut terjadi dalam tiga tahap. Tahap pertama manusia mempersepsi tanda (*sign*) yang disebut juga *representamen*, tahap kedua manusia mengaitkan hal itu dengan suatu penalaran yang disebut *object* (hal yang mewakilinya atau *referent*), dan tahap ketiga, ia menafsirkannya—pemahaman makna timbul dalam dirinya—yang disebut *interpretant*. Hubungan antara *sign*, *referent*, dan *interpretant* itu untuk selanjutnya disebut trikotomi Peirce.

Peirce menegaskan tanda adalah sesuatu yang bisa dipersepsi, sesuatu yang mengacu kepada hal lain, dan sesuatu yang dapat diinterpretasi (*interpretable*). Oleh karena itu, Peirce mengajukan tiga latar (*ground*) yang memungkinkan suatu fenomena disebut tanda, yakni:

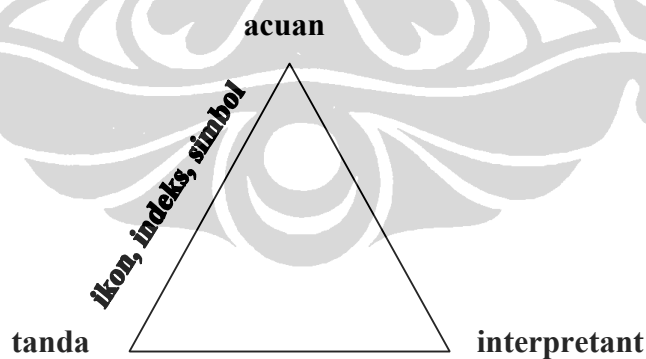
1. *qualisign*: suatu hal atau fenomena yang potensial untuk menjadi tanda lebih lanjut, tetapi masih terisolasi dari faktor-faktor eksternal.
2. *sinsign*: suatu fenomena yang terkait dengan faktor eksternal atau “kenyataan” aktual; misalnya ketukan di pintu.
3. *legisign*: sesuatu berfungsi sebagai tanda karena aturan atau konvensi.

*Ground* sendiri adalah suatu kode yang merupakan sistem perarturan. Dengan adanya *ground* tersebut suatu tanda (*sign*) dapat berfungsi.

Sebuah tanda mengacu pada objeknya melalui tiga cara utama, yakni *ikon*, *indeks*, dan *simbol*. Tanda dapat menjadi suatu ikonis apabila tanda itu menyerupai atau sama dengan objeknya. Dalam hal ini, ilustrasi unsur ikonis dalam bahasa ada pada kata-kata kiasan, metafora, serta argumen-argumen yang analog, misalnya pada warna ‘merah’ dengan darah dan ‘putih’ dengan bersih.

Agar suatu ikon dapat mempunyai relasi yang dinamis dan dapat dihubungkan dengan dunia yang nyata, maka harus dibantu dengan indeks. Tanda akan menjadi suatu indeks apabila menunjuk pada sesuatu. Penunjukan pada sesuatu tidak berarti sama dengan objeknya. Akan tetapi, tidak dapat dipisahkan dari objeknya. Hubungan antara pikiran dan objeknya tidak dapat menggunakan indeks kecuali terdapat sesuatu yang hadir di mana kita dapat mengacukannya. Misalnya, darah menunjuk pada keberanian, tetapi keberanian sendiri tidak muncul begitu saja. Deskripsi ‘keberanian’ tentunya membutuhkan tanda yang lain kecuali indeks. Untuk menjelaskan lebih jauh dibutuhkan simbol. Simbol adalah suatu istilah yang dipakai dalam konteks yang berbeda-beda. Pierce mendefinisikan simbol sebagai bagian dari trikotomi: ikon, indeks, dan simbol. Simbol dilakukan dengan hasil konvensi (kesepakatan).

Hubungan antara trikotomi Pierce diperlihatkan dengan bagan berikut ini.



Dalam buku Teori Kesusastaan juga terdapat pendapat mengenai simbol. Simbol adalah suatu istilah dalam logika, matematika, semantik, semiotik dan epistemologi; simbol juga memiliki sejarah panjang di dunia teotologi, “simbol” adalah sebuah sinonim dari “kepercayaan” (Rene Wellek & Austin Warren, 1990: 239).



Menurut teori sastra, simbol sebaiknya dipakai dalam pengertian sebagai berikut: sebagai objek yang mengacu pada objek lain, tetapi menuntut perhatian pada dirinya sendiri sebagai suatu perwujudan (*Teori Kesusastaan: 239*).

Yang pertama harus dicatat, simbol selalu secara terus-menerus menampilkan dirinya. Suatu “citra” dapat dibangkitkan melalui sebuah metafora. Tetapi jika citra itu terus-menerus muncul sebagai perwujudan yang mewakili sesuatu, citra itu pun dapat menjadi sebuah simbol dan bahkan dapat menjadi bagian dari sistem yang simbolis, sistem yang mengandung mitos (*Teori Kesusastaan: 240*).

Kutipan di atas menggambarkan bahwa hubungan antara citra dengan simbol sangat erat sebagai unsur yang dominan dalam analisis yang akan penulis lakukan. Bermula dari pencitraan, apakah *youkai* dapat menjadi sebuah simbol yang bisa dikatakan mewakili karakter manusia secara individu dalam sistem masyarakat. Dan sistem tersebut adalah suatu sistem yang mengandung mitos. Karena mitos berkaitan juga dengan analisis penulis, maka penulis juga memakai teori mengenai mitos.

Mitos adalah bagian ritual yang diucapkan, cerita yang diperagakan oleh ritual (*Teori Kesusastaan: 243*).

...motif-motif mitos yang penting adalah citra atau gambar yang ditampilkan, unsur mitos yang bersifat sosial atau supernatural (atau non-naturalis atau irasional), cerita atau unsur naratifnya, segi arketip atau universalnya, perwujudan simbolis dari hal-hal yang ideal dalam adegan-adegan yang nyata sifatnya yang menyiratkan ramalan, rencana dan unsur mistiknya (*Teori Kesusastaan: 243*).

Roland Barthes dalam bukunya *Mythologies*, menghubungkan mitos dengan tiga faktor penting yang saling berhubungan.

*Naturally, there are between the signifier, the signified and the sign, functional implications (such as that of the part to the whole) which are so close that to analyze them may seem futile; but we shall see in a moment that this distinction has a capital importance for the study of myth as semiological schema (Mythologies: 112).*

... *the signified is the concept, the signifier is the acoustic image (which is mental) and the relation between concept and image is the sign (the word, for instance), which is a concrete entity (Mythologies: 112).*

... *Literature as discourse forms the signifier; and the relation between crisis and discourse defines the work, which is a signification (Mythologies: 112).*

Dalam pendapat Roland Barthes di atas, disebutkan tiga hal pokok yaitu penanda, objek yang ditandai dan tanda. Hal tersebut teramat penting untuk mengkaji mitos sebagai salah satu kisah klasik yang berpengaruh pada perkembangan karya sastra hingga saat ini. Tentunya mitos berkaitan dengan kepercayaan yang dipegang masyarakat pada zamannya. Oleh karena itu, kepercayaan masyarakat, khususnya masyarakat Jepang, turut berperan dalam terciptanya suatu karya sastra.

Berdasarkan teori yang kemukakan Pierce dan pendapat dari beberapa tokoh mengenai pencitraan, simbol dan mitos, analisis penulis tentang imaji *youkai* yang digambarkan melalui tokoh *ayakashi* dalam novel *Shabake* dapat dilakukan dengan melihat keterkaitan di antaranya.

### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam mencari informasi mengenai teori-teori yang mendasari skripsi ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data kepustakaan. Sedangkan metode penulisan skripsi ini menggunakan metode deskriptif analisis. Metode tersebut dilakukan dengan cara mendeskripsikan data-data yang penulis dapatkan, lalu menganalisis data-data tersebut dengan menggunakan teori yang diperlukan untuk mencapai tujuan skripsi ini.

Data-data mengenai *youkai*, sastra klasik Jepang, penelitian-penelitian tentang *youkai* diperoleh dari studi kepustakaan melalui berbagai sumber yang terdapat di Perpustakaan Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, Perpustakaan Pusat Universitas Indonesia, Perpustakaan *The Japan Foundation*, dan artikel-artikel dari internet. Selain itu sebagai tambahan informasi, penulis juga menggunakan teknik pengamatan audiovisual, yaitu dengan cara mengamati objek penelitian melalui drama spesial akhir tahun 2007

yang berjudul sama, yaitu *Shabake*. Drama spesial tersebut merupakan hasil transformasi sastra dari novelnya.

Penulis menggunakan teori Pencitraan dan Simbol yang berkaitan dengan kesusastraan dari buku Rene Wellek & Austin Warren yang berjudul “Teori Kesusastraan” yang diterjemahkan oleh Melani Budianta (Jakarta: PT. Gramedia, 1989). Selain itu, untuk teori Semiotik, penulis menggunakan buku karangan Umberto Eco berjudul *A Theory of Semiotics* (Bloomington, London: Indiana University Press, 1979).

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Makalah ini disajikan dalam bentuk bab. Setiap bab dibagi menjadi beberapa subbab agar mempermudah memahami penjelasan dalam makalah ini.

Bab 1 adalah pendahuluan yang membahas latar belakang penulisan, perumusan masalah, tujuan penulisan, kerangka teori, metodologi penelitian, dan sistematika penyajian. Bab 2 merupakan penjelasan mengenai latar belakang kemunculan karakter *youkai*, jenis-jenis *youkai* dalam sastra klasik Jepang. Bab 3 merupakan pemaparan imaji tokoh *youkai* dalam novel *Shabake* dan analisis imaji *youkai* dalam *Shabake* ditinjau dari Trikotomi Pierce. Bab 4 sebagai bab terakhir berisi kesimpulan tentang jawaban dari perumusan masalah dan saran untuk mengkaji topik yang dibahas di skripsi ini lebih lanjut dengan sudut pandang yang berbeda. Selain itu penulis juga mencantumkan lampiran-lampiran data dan informasi mengenai *Shabake*.