

**ANALISIS FUNGSI PELAKU (VLADIMIR PROPP)
TERHADAP TOKOH KITSUNE
DALAM CERITA RAKYAT JEPANG**
SKRIPSI

**OLEH:
FARIHATUL LAYLI ILYAS
135110201111040**



**PROGRAM STUDI SAstra JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SAstra
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2017

**ANALISIS FUNGSI PELAKU VLADIMIR PROPP
TERHADAP TOKOH KITSUNE
DALAM CERITA RAKYAT JEPANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Sastra**

OLEH :

FARIHATUL LAYLI ILYAS

135110201111040

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

2017

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya,

Nama : FARIHATUL LAYLI ILYAS

NIM : 135110201111040

Program Studi : Sastra Jepang

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar keserjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika di kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 8 Mei 2017

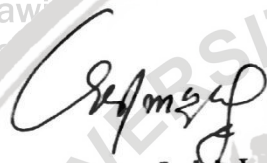


Farihatul Layli Ilyas
NIM 135110201111040

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi sarjana atas nama Farihatul Layli Ilyas telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 8 Mei 2017

Pembimbing



Eka Marthanty Indah Lestari, M.Si
NIP. 201304 860327 2 001



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi atas nama Farihatul Layli Ilyas telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Malang, 8 Mei 2017
Penguji



Santi Andayani, M.A.
NIP. -

Pembimbing



Eka Marthanty Indaf Lestari, M.Si
NIP. 201304 860327 2 001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang

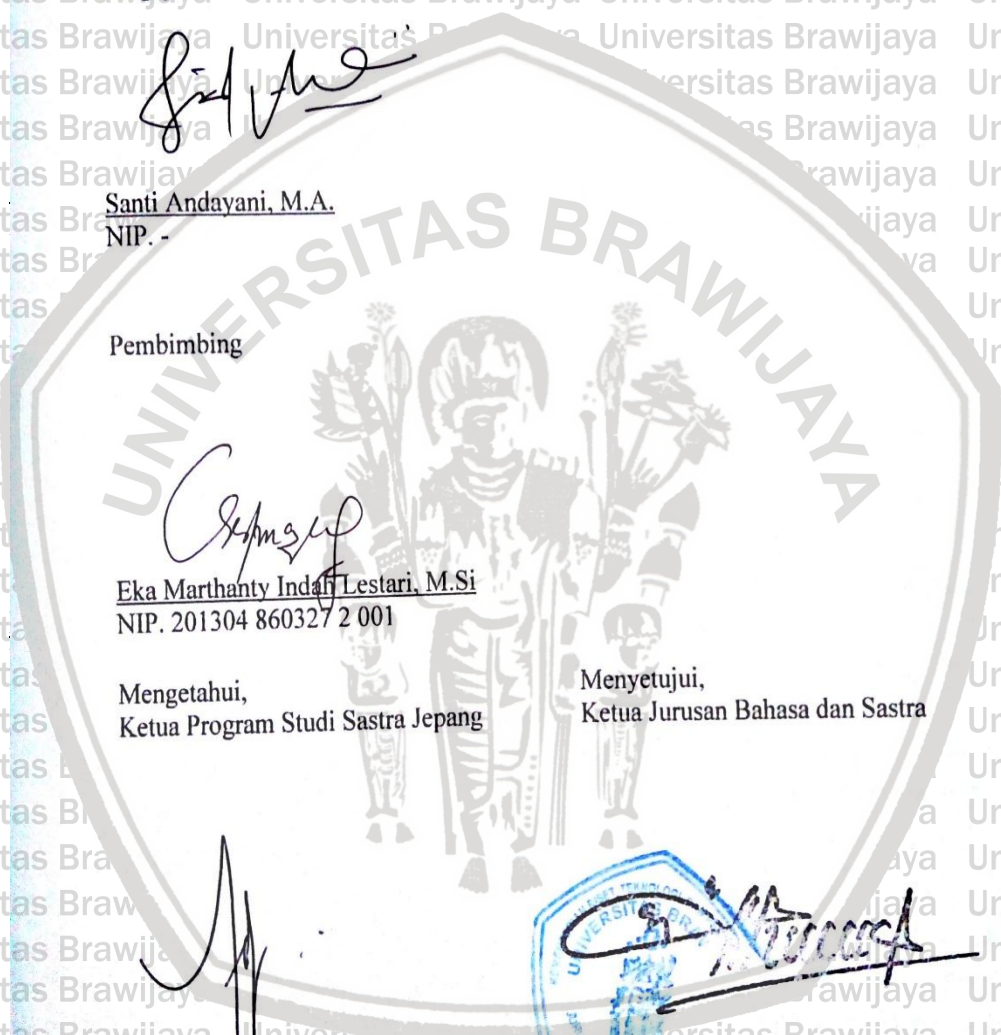
Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra



Aji Setyanto, M.Litt
NIP. 19750725 200501 1 002



Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19750518 200501 2 001



要旨

イリヤス、フェリハテウル・ライリ. 2017. 日本の民話のキツネに対してウラジーミル・プロップの形態学による分析. ブラウイジャヤ大学文学部に本文学科.

指導教員: エカ・マルタンティ・インダ・レストリ

キーワード: 民話、キツネ、形態学、ウラジーミル・プロップ

日本は民間伝承をはじめ、文化が豊かな国である。日本の民間伝承は様々な形態があり散文民俗または民話と呼ばれる。その中でキツネというキャラクターがあって、人間の形に変身できる力を持っていると考えられている。キツネは反対の特性も持っていて、騙すことや盗むことが好み、しかし一方ではまた独創的と幸運をもたらすとして動物として考慮される。

その特性のため、ウラジーミル・プロップの形態学に基づくキツネの特徴を分析している。形態学は、ウラジーミル・プロップの理論で、三十一の機能にキャラクターの行動を分類する理論である。

この研究は、キツネのキャラクターが含まれている 十の日本の民話の原文の分析を記述的方法で使用する。しかし、この研究にキツネの配役だけで民話を当てる。

研究の結果は、十八の機能がキツネに付属することを発見した。しかし、別のプロップの理論で発見されていない機能も発見した。それらの機能は禁止、侵犯、漏洩、悪計、幫助、敵対行為、連結の契機、始まった反作用、寄与者の第一の機能、主人公の反応、戦い、敵の勝利、不幸または欠落の除去、暴露、罰である。しかし、別の機能は、救助の否定と寄与者の第一の機能の否定と恩恵の機能のようなプロップの理論で発見されていない発見したがある。この原因は、日本の民話とプロップの解析したヨーロッパの民話が文化が違うことが原因である。

ABSTRAK

Ilyas, Farihatul Layli. 2015. *Analisis Fungsi Pelaku Vladimir Propp Terhadap Tokoh Kitsune Dalam Cerita Rakyat Jepang*. Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya.
Pembimbing : Eka Marthanty Indah Lestari

Jepang adalah negara yang kaya akan budaya, salah satunya adalah folklor. Folklor Jepang terdiri dari banyak bentuk di antaranya adalah folklor yang berbentuk prosa atau cerita rakyat. Dalam cerita rakyat Jepang, terdapat sebuah tokoh bernama *Kitsune* yang dipercaya memiliki kemampuan untuk mengubah wujudnya menjadi manusia. *Kitsune* merupakan tokoh yang unik karena digambarkan memiliki dua karakter yang berbeda yaitu suka menipu dan mencuri, akan tetapi, di sisi lain juga dianggap sebagai hewan yang cerdas serta membawa keberuntungan.

Keunikan karakter *Kitsune* inilah yang melatarbelakangi penelitian fungsi pelaku *Kitsune* berdasarkan teori fungsi pelaku Vladimir Propp. Teori fungsi pelaku Propp adalah teori strukturalisme milik Vladimir Propp yang membagi tindakan tokoh dalam dongeng atau cerita rakyat menjadi 31 tindakan (fungsi).

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif-analisis secara tekstual dengan meneliti 10 cerita rakyat Jepang yang terdapat tokoh *Kitsune* di dalamnya. Penelitian ini hanya berfokus pada tindakan tokoh *Kitsune* dalam setiap cerita rakyat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ditemukan 18 fungsi pelaku yang dimiliki tokoh *Kitsune* yaitu fungsi *interdiction, violation, delivery, fraud, complicity, villainy/lack, mediation, beginning counteraction, first function of the donor, hero's reaction, struggle, victory, the initial misfortune, exposure, dan punishment*. Akan tetapi, ada beberapa fungsi lain yang tidak terdapat dalam teori fungsi pelaku Propp, seperti fungsi negasi *rescue* dan *first function of donor* serta fungsi balas budi. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan budaya dalam cerita rakyat Jepang dan dongeng-dongeng Eropa yang Propp teliti.

Kata kunci : Folklor, *Kitsune*, Teori Fungsi Pelaku, Vladimir Propp

DAFTAR TRANSLITERASI

あ (ア) a	い (イ) i	う (ウ) u	え (エ) e	お (オ) o
か (カ) ka	き (キ) ki	く (ク) ku	け (ケ) ke	こ (コ) ko
さ (サ) sa	し (シ) shi	す (ス) su	せ (セ) se	そ (ソ) so
た (タ) ta	ち (チ) chi	つ (ツ) tsu	て (テ) te	と (ト) to
な (ナ) na	に (ニ) ni	ぬ (ヌ) nu	ね (ネ) ne	の (ノ) no
は (ハ) ha	ひ (ヒ) hi	ふ (フ) fu	へ (ヘ) he	ほ (ホ) ho
ま (マ) ma	み (ミ) mi	む (ム) mu	め (メ) me	も (モ) mo
や (ヤ) ya		ゆ (ユ) yu		よ (ヨ) yo
ら (ラ) ra	り (リ) ri	る (ル) ru	れ (レ) re	ろ (ロ) ro
わ (ワ) wa				を (ヲ) wo
が (ガ) ga	ぎ (ギ) gi	ぐ (グ) gu	げ (ゲ) ge	ご (ゴ) go
ざ (ザ) za	じ (ジ) ji	ず (ズ) zu	ぜ (ゼ) ze	ぞ (ゾ) zo
だ (ダ) da	ぢ (ヂ) ji	づ (ヅ) zu	で (デ) de	ど (ド) do
ば (バ) ba	び (ビ) bi	ぶ (ブ) bu	べ (ベ) be	ぼ (ボ) bo
ぱ (パ) pa	ぴ (ピ) pi	ぷ (プ) pu	ぺ (ペ) pe	ぽ (ポ) po

きゃ (キヤ) kya	きゅ (キュ) kyu	きょ (キョ) kyo
しゃ (シヤ) sha	しゅ (シュ) shu	しよ (ショ) sho
ちゃ (チャ) cha	ちゅ (チュ) chu	ちよ (チョ) cho
にゃ (ニヤ) nya	にゅ (ニュ) nyu	にょ (ニョ) nyo
ひゃ (ヒヤ) hya	ひゅ (ヒュ) hyu	ひょ (ヒョ) hyo
みゃ (ミヤ) mya	みゅ (ミュ) myu	みょ (ミョ) myo
りゃ (リヤ) rya	りゅ (リュ) ryu	りょ (リョ) ryo
ぎゃ (ギヤ) gya	ぎゅ (ギュ) gyu	ぎょ (ギョ) gyo
じゃ (ジャ) ja	じゅ (ジュ) ju	じょ (ジョ) jo
ぢゃ (ヂヤ) ja	ぢゅ (ヂュ) ju	ぢょ (ヂョ) jo
びゃ (ビヤ) bya	びゅ (ビュ) byu	びょ (ビョ) byo
ぴゃ (ピヤ) pya	ぴゅ (ピュ) pyu	ぴょ (ピョ) pyo

ん (ン) n

っ (ツ) menggandakan konsonan berikutnya, misalnya: pp/tt/kk/ss

Bunyi panjang あ → a; い → i; う → u; え → e; お → o

Partikel は dibaca sebagai (wa)

Partikel を dibaca sebagai (o)

Tanda pemanjangan vokal (ー) mengikuti vokal terakhir aa; ii; uu; ee; oo

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena dengan berkah dan limpahan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul ***“Analisis Fungsi Pelaku Vladimir Propp terhadap Tokoh Kitsune dalam Cerita Rakyat Jepang”*** ini dapat terselesaikan.

Proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai rintangan, mulai dari pengumpulan literatur, pengumpulan data sampai pada pengolahan data maupun dalam tahap penulisan. Namun dengan bantuan dari berbagai pihak, baik material maupun moril akhirnya skripsi ini berhasil diselesaikan.

Ucapan terimakasih pertama-tama penulis ucapkan kepada kedua orang tua tercinta, Ayah dan Ibu, serta keluarga besar yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama ini. Selanjutnya penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada Prof. Ir. Ratya Anindita, MS, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Ibu Ismatul Khasanah, M.Ed, Ph.D, M.A selaku Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra, serta Bapak Aji Setyanto, M. Litt selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk menulis skripsi ini.

Penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada Ibu Eka Martanthi Indah Lestari, M.Si selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan dan masukan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dan Ibu Santi Andayani, M.A. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran yang bermanfaat bagi skripsi ini, serta seluruh jajaran dosen Sastra Jepang Universitas Brawijaya. Dan yang terakhir ucapan terimakasih kepada seluruh teman-teman yang juga berjuang bersama dan selalu memberikan dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini terdapat kekurangan, sehingga penulis sangat mengharapkan masukan, saran, dan kritikan yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya, penulis berharap bahwa apa yang disajikan dalam skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan sastra Jepang berikutnya.

Malang, April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK BAHASA JEPANG	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR TRANSLITERASI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
1.5 Definisi Istilah Kunci	7
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Folklor	10
2.2 Folklor di Jepang	11
2.3 Teori Fungsi Pelaku Vladimir Propp	14
2.4 Kitsune	25
2.5 Penelitian Terdahulu	28
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Jenis Penelitian	31
3.2 Sumber Data	32
3.3 Pengumpulan Data	33
3.4 Klasifikasi Data	35
3.5 Analisis Data	36
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Sinopsis Cerita Rakyat Jepang	37
4.1.1 <i>Aguriko Kitsune</i> (Tipuan <i>Kitsune</i>)	37
4.1.2 <i>Okitsune no Osan</i> (Kelahiran <i>Kitsune</i>)	38

4.1.3	<i>Obousan ni Damasareta Kitsune</i> (Biksu yang Mengelabui <i>Kitsune</i>).....	39
4.1.4	<i>Tora to Kitsune</i> (Harimau dan <i>Kitsune</i>).....	40
4.1.5	<i>Kitsune to Tanuki Bake Kurabe</i> (Perbandingan antara <i>Kitsune</i> dan <i>Tanuki</i>).....	40
4.1.6	<i>Kitsune no Kakurezukin</i> (Topi Ajaib <i>Kitsune</i>).....	41
4.1.7	<i>Kitsune no Chouchin</i> (Lentera <i>Kitsune</i>).....	42
4.1.8	<i>Kitsune no Ongaeshi</i> (Balas Budi <i>Kitsune</i>).....	43
4.1.9	<i>Kitsune no Doku Kinoko</i> (Jamur Beracun <i>Kitsune</i>).....	44
4.1.10	<i>Kitsune-dama</i> (Bola <i>Kitsune</i>).....	45
4.2	Temuan	47
4.3	Pembahasan.....	48
4.3.1	Fungsi <i>Interdiction</i>	48
4.3.2	Fungsi <i>Violation</i>	50
4.3.3	Fungsi <i>Delivery</i>	51
4.3.4	Fungsi <i>Fraud</i>	52
4.3.5	Fungsi <i>Complicity</i>	56
4.3.6	Fungsi <i>Villainy</i> dan <i>Lack</i>	61
4.3.7	Fungsi <i>Mediation</i>	67
4.3.8	Fungsi <i>Beginning counteraction</i>	68
4.3.9	Fungsi <i>First function of the donor</i>	70
4.3.10	Fungsi <i>Hero's Reaction</i>	72
4.3.11	Fungsi <i>Struggle</i>	73
4.3.12	Fungsi <i>Victory</i>	75
4.3.13	Fungsi <i>The initial misfortune</i>	76
4.3.14	Fungsi <i>Exposure</i>	79
4.3.15	Fungsi <i>Punishment</i>	82
4.3.16	Negasi Fungsi <i>First function of the donor</i>	83
4.3.17	Negasi Fungsi <i>Rescue</i>	85
4.3.18	Fungsi Balas Budi.....	87

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan	89
5.2	Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA		92
LAMPIRAN		93

DAFTAR TABEL

Tabel

Halaman

1. Tabel 3.1 Contoh tabel analisis data	35
2. Tabel 4.1 Hasil temuan fungsi pelaku tokoh <i>Kitsune</i>	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar 2.1 Salah satu jenis <i>kitsune</i> di Jepang	26
2. Gambar 2.2 <i>Kuzunoha</i> , salah satu peran <i>kitsune</i> dalam <i>kabuki</i>	27
3. Gambar 2.3 Kuil <i>Kobaru Inari</i> di Koyu, Miyazaki.....	28



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Curriculum Vitae	93
2. Cerita Rakyat	94
3. Berita Acara Bimbingan Skripsi	131



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Folklor menurut Danandjaja (dalam Pudentia, 2015: 64) adalah sebagian kebudayaan yang bersifat kolektif, yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai gerak isyarat atau alat bantu pengingat (*mnemonic device*) dan memiliki versi yang berbeda-beda.

Folklor secara etimologis berasal dari dua kata yaitu *folk* dan *lore*. *Folk* sendiri berarti kolektif. Dundes mendeskripsikan bahwa yang dimaksud *folk* disini adalah masyarakat atau kumpulan orang-orang yang membentuk sistem sosial dan kebudayaan sedangkan *lore* berarti tradisi atau hasil dari *folk*. Kebudayaan tersebut diwariskan secara turun-temurun secara lisan atau melalui media gerakan. Dengan kata lain, folklor adalah segala jenis hasil kebudayaan yang dimiliki oleh suatu masyarakat. Hasil kebudayaan tersebut tidak hanya terbatas pada sastra, tetapi cara hidup, teknologi, dan norma-norma yang dianut oleh masyarakat tersebut.

Selain istilah folklor akan dijumpai pula beberapa istilah, yaitu sastra lisan dan tradisi lisan. Banyak yang beranggapan bahwa sastra lisan, tradisi lisan, dan folklor adalah hal yang sama. Akan tetapi folklor, sastra lisan, dan tradisi lisan adalah hal yang berbeda. Brunvard (dalam Ratna, 2011: 102) membagi folklor menjadi tiga macam, yaitu: a) folklor lisan yang terdiri dari ungkapan tradisional; nyanyian rakyat; bahasa rakyat; teka-teki; dan cerita

rakyat (prosa rakyat), b) folklor setengah lisan yang terdiri dari drama rakyat; tari-tarian; upacara; permainan dan hiburan rakyat; dan adat kebiasaan, dan c) folklor bukan lisan yang terdiri dari alat musik; pakaian; desain arsitektur; makanan; bahasa isyarat; dan bunyi musik. Berdasarkan uraian di atas, maka folklor adalah segala hasil kebudayaan yang dihasilkan masyarakat, baik itu lisan dan non-lisan sehingga sastra lisan dalam hal ini mengacu kepada folklor lisan, sedangkan tradisi lisan mengacu pada folklor setengah lisan dan non-lisan (Ratna, 2011: 103). Dengan kata lain, sastra lisan dan tradisi lisan merupakan bagian dari folklor itu sendiri.

Hutomo (1991: 3-4) dalam Ratna (2011: 107) menjelaskan ciri-ciri folklor lisan sebagai berikut, (a) pada umumnya hidup dalam masyarakat tradisional; (b) dianggap sebagai milik masyarakat bersama; (c) merupakan budaya kolektif, sehingga tidak jelas siapa pengarangnya; (d) pada umumnya terdiri dari beberapa versi; (e) tidak ada batas yang jelas antara fakta dan fiksi; (f) estetis, puitis, dan diucapkan berulang-ulang.

Dalam masyarakat Jepang, penyebaran folklor lisan berbentuk prosa masih dijaga dan dilestarikan dalam berbagai bentuk. Menurut Danandjaja (1997: 131) pada dasarnya folklor lisan berbentuk prosa dalam budaya Jepang dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

- a) Mite dalam bahasa Jepang disebut *Shinwa* (神話) yaitu cerita mengenai dewa-dewa dan awal mula terbentuknya Jepang yang sudah dituliskan dalam naskah *Kojiki* (712 M) dan *Nihonshoki* (720 M).

b) Legenda dalam bahasa Jepang disebut *Densetsu* (伝説).

Masyarakat Jepang yang memiliki kepercayaan animisme dan dinamisme yang tinggi masih mempercayai berbagai folklor lisan berupa kepercayaan-kepercayaan terhadap roh dan makhluk halus sebagai penjelmaan dewa ataupun yang mendiami atau menjaga suatu benda dan tempat. Kepercayaan ini terkait dengan kepercayaan Shinto yang masih banyak dianut oleh masyarakat Jepang, bahkan di era modern seperti sekarang.

c) Dongeng dalam bahasa Jepang disebut *Douwa* (童話) yaitu cerita-cerita yang tidak dianggap benar-benar terjadi dan tidak terikat oleh ruang dan waktu, biasanya dongeng berisikan nasihat-nasihat universal yang berfungsi sebagai alat pedagogi.

Dari ketiga macam prosa tersebut, legenda atau *densetsu* (伝説) adalah jenis folklor lisan yang paling banyak dijumpai dalam kehidupan masyarakat Jepang. Hal ini dikarenakan Jepang memiliki nilai-nilai tersendiri yang sudah mendarah daging sejak dahulu. Nilai-nilai tersebut akhirnya mengkristal dan menjadi kepercayaan yang hingga saat ini masih dipegang teguh oleh masyarakat Jepang. Salah satu kepercayaan yang banyak dijumpai di dalam folklor lisan masyarakat Jepang adalah adanya hewan-hewan supranatural yang digambarkan hidup berdampingan dengan manusia. Contohnya adalah kepercayaan masyarakat Jepang terhadap naga, kucing, dan beberapa hewan lainnya.

Dari berbagai macam binatang tersebut, masyarakat Jepang memiliki kepercayaan yang kuat terhadap hewan *kitsune* (きつね) atau rubah. Dalam cerita-cerita rakyat banyak diceritakan mengenai siluman berbentuk rubah yang tinggal di hutan. Orang Jepang kuno mempercayai bahwa *kitsune* adalah pesuruh Dewa Inari, salah satu dewa tertinggi dalam kepercayaan Shinto. *Kitsune* memiliki keistimewaan yaitu dapat mengubah wujudnya menjadi manusia. Dalam dokumentasi folklor lisan, banyak kisah yang menceritakan mengenai *kitsune* yang menyamar sebagai manusia dan menipu manusia, bahkan ada pula yang menceritakan bahwa *kitsune* suka mencuri makanan yang dibawa oleh orang-orang yang bepergian melewati hutan.

Misalnya cerita *kitsune* yang berjudul *Kitsune no Kakurezukin* (Topi Ajaib Kitsune) yang menceritakan tentang seorang kakek sombong yang mengaku belum pernah ditipu oleh *kitsune*, karena sombong *kitsune* pun mengelabui sang kakek dengan mengatakan akan memberikan sebuah topi ajaib milik *kitsune* yang bisa membuat kakek tersebut tembus pandang. Merasa senang, akhirnya sang kakek pergi ke kota dengan menggunakan topi pemberian *kitsune* untuk mencuri sebuah manju, tetapi ternyata topi pemberian *kitsune* itu hanyalah sebuah kain biasa dan kakek itu pun menerima balasan karena kesombongannya. Akan tetapi, ada juga *kitsune* yang diceritakan baik hati dan suka membalas jasa orang yang pernah menolongnya seperti yang diceritakan dalam dongeng *Kitsune no On Gaeshi* (Balas Budi Kitsune). Dari uraian di atas, dapat diketahui bahwa stereotip *kitsune* dalam cerita rakyat Jepang yang selalu menggoda dan menipu manusia tidak

selamanya benar karena ternyata ada juga cerita mengenai *kitsune* yang baik dan bahkan membantu manusia.

Dalam melakukan penelitian folklor lisan terdapat beberapa teori salah satunya adalah teori “Fungsi Pelaku” yang dicetuskan oleh Vladimir Propp. Propp dalam bukunya *Morphology of Folktale* (1927) menjelaskan bahwa aksi atau *fungsi* yang dilakukan oleh pelaku adalah bagian terpenting dalam sebuah dongeng. Hal ini Propp dapatkan setelah melakukan penelitian terhadap 100 dongeng Rusia. Dalam teori fungsi pelaku, Propp membagi fungsi pelaku menjadi 31 fungsi yang dikelompokkan ke dalam tujuh ruang tindakan atau peranan, yaitu : penjahat, donor, penolong, putri dan ayahnya, orang yang menyuruh, pahlawan, dan pahlawan palsu (Ratna, 2011: 133). Selden (1986: 56) dalam Ratna (2011: 133) mengatakan bahwa, meskipun teori Propp didasarkan atas dongeng-dongeng Rusia, tetapi fungsi-fungsi tersebut bersifat universal dan dapat diaplikasikan pada folklor lisan lain.

Selain teori fungsi pelaku Propp, terdapat beberapa teori strukturalisme lain yang digunakan untuk meneliti folklor lisan. Diantaranya adalah teori strukturalisme Levi-Strauss yang berfokus pada penelitian mitos dalam folklor. Selain itu, ada juga A.J Greimas yang mencetuskan teori strukturalisme yang mengacu pada studi perbandingan folklor lisan tetapi dengan metode yang berbeda. Levi-Strauss mencetuskan teori strukturalis yang membahas mitos yang terkandung dalam cerita rakyat. Mitos tersebut dibagi dalam *mitem-mitem* yang menjelaskan bahwa terdapat hubungan dalam unit-unit *mitem* untuk mengungkapkan makna dibalik mitos tersebut (Endraswara, 2009: 118).

Selanjutnya, Greimas mencetuskan teori strukturalisme naratif dan memperkenalkan istilah *aktan* dalam teorinya. *Aktan* adalah satuan terkecil dalam cerita yang memiliki fungsi tertentu, sehingga dapat menciptakan alur dalam suatu cerita (Ratna, 2004:139).

Penulis memilih untuk menggunakan teori Propp sebagai teori utama karena penulis menemukan keunikan dalam penggambaran tokoh *kitsune* yang digambarkan memiliki sifat yang bertolak belakang yaitu, sebagai siluman yang memiliki tabiat jahat dan baik secara bersamaan. Oleh sebab itu, penulis menggunakan teori fungsi pelaku Propp karena teori tersebut cocok dalam meneliti keunikan *kitsune* jika dibandingkan teori strukturalisme lain.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat ditarik sebuah rumusan masalah, yaitu: fungsi pelaku apa sajakah yang terdapat dalam tokoh *Kitsune* dalam cerita rakyat Jepang?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah agar peneliti mampu menganalisis dan mendeskripsikan apa saja fungsi pelaku tokoh *Kitsune* yang terdapat dalam cerita rakyat Jepang.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengharapkan beberapa manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu,

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dari segi teoritis, manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mengaplikasikan teori fungsi pelaku Propp yang dihasilkan melalui penelitian 100 dongeng Rusia yang berlatar belakang budaya Eropa apakah juga dapat diaplikasikan pada cerita rakyat Jepang yang memiliki latar belakang budaya berbeda.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi terkait penelitian folklor Jepang dengan tema *kitsune* selanjutnya, karena dalam penelitian ini akan dibahas mengenai fungsi pelaku dalam cerita rakyat yang berhubungan dengan *kitsune*.

1.5 Definisi Istilah Kunci

1.a Folklor lisan : Folklor lisan adalah folklor yang penyebarannya melalui media lisan atau *oral*. Folklor jenis ini terdiri dari: (a) bahasa rakyat (*folk speech*) misalnya logat, julukan, pangkat, atau titel kebangsawanan; (b) teka-teki rakyat; (c) ungkapan tradisional seperti pantun, gurindam, dan peribahasa; (d) cerita prosa rakyat

seperti legenda, mite, dan dongeng; dan (e) lagu rakyat (Danandjaja,1997:21).

2. *Kitsune* : Makhluk magis yang dalam kepercayaan Shinto dipercaya sebagai salah satu utusan Dewa Inari. Kitsune sendiri juga berarti rubah secara harfiah dalam bahasa Jepang. Masyarakat Jepang percaya bahwa kitsune memiliki kekuatan magis dan bisa mengubah wujudnya menjadi manusia (Ashkenazi, 2003: 148).

3. Teori Pelaku Propp : Vladimir Propp membagi fungsi pelaku yang terdapat dalam 100 cerita rakyat Rusia ke dalam 31 fungsi. Titik tolak penelitian model Propp adalah fungsi dari karakter dalam narasi dan bukan karakter itu sendiri (Silverman dalam Eriyanto, 2013: 73).

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu bab Pendahuluan, Kajian Pustaka, Metode Penelitian, Pembahasan, dan Kesimpulan.

Bab 1 yaitu pendahuluan berisi enam sub bab yaitu, 1) Latar Belakang; 2) Rumusan Masalah; 3) Tujuan Penelitian; 4) Manfaat Penulisan; 5) Definisi Istilah Kunci dan 6) Sistematika Penulisan.

Bab 2 yaitu kajian pustaka. Pada bab dua akan disajikan beberapa sub bab yaitu, 1) Kerangka Teori; 2) Informasi terkait dengan tema penelitian; dan 3) Penelitian Terdahulu.

Bab 3 yaitu metode penelitian. Pada bab ini akan dijelaskan mengenai langkah-langkah yang akan ditempuh untuk menjawab rumusan masalah.

Bab 4 berisi analisis dari klasifikasi sumber data yang digunakan. Dalam bab ini juga dijabarkan semua hasil-hasil yang ditemukan dari proses penganalisaan data. Hasil analisa dari bab empat ini harus menjawab semua rumusan masalah yang telah dirumuskan.

Terakhir, pada bab 5 berisi kesimpulan dari hasil analisis dan saran bagi calon peneliti yang akan mengambil tema yang serupa dengan penelitian yang dilakukan saat ini.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Folklor

Folklor adalah istilah bahasa Inggris yang diadaptasi menjadi istilah dalam bahasa Indonesia yang terdiri dari dua kata yaitu *folk* dan *lore*. Dundes dalam Pudentia (2015: 64) menjelaskan bahwa *folk* memiliki arti kolektif atau masyarakat yang telah memiliki kebudayaan dan dianggap sebagai milik bersama, sedangkan *lore* adalah kebudayaan dari *folk* yang diwariskan secara turun temurun melalui lisan atau dengan contoh dalam gerakan isyarat, sehingga folklor memiliki definisi yaitu segala jenis kebudayaan suatu kolektif atau masyarakat yang diwariskan secara turun temurun baik melalui lisan ataupun gerakan isyarat dan dianggap sebagai milik bersama.

Brunvard (dalam Ratna, 2011: 102) membagi folklor dalam tiga kelompok yaitu, (a) folklor lisan, (b) folklor setengah lisan, dan (c) folklor bukan lisan. Folklor lisan adalah folklor yang penyebarannya melalui media lisan atau oral. Folklor jenis ini terdiri dari: (a) bahasa rakyat (*folk speech*) misalnya logat, julukan, pangkat, atau titel kebangsawanan; (b) teka-teki rakyat; (c) ungkapan tradisional seperti pantun, gurindam, dan peribahasa; (d) cerita prosa rakyat seperti legenda, mite, dan dongeng; dan (e) lagu rakyat.

Dalam penelitian ini, penelitian lebih difokuskan pada folklor yang berbentuk prosa atau disebut juga folklor lisan.

2.2 Folklor di Jepang

Folklor dalam bahasa Jepang disebut juga dengan *Minkandensho* (民間伝承), yang secara istilah berarti segala bentuk kebudayaan yang dihasilkan dalam kehidupan masyarakat seperti teknologi, ilmu pengetahuan, dan kebiasaan dalam masyarakat.

Dalam masyarakat Jepang, yang dimaksud dengan folklor adalah hasil kebudayaan yang dihasilkan oleh rakyat jelata seperti para petani di pedesaan (Morse, 1990: 88-90 dalam Danandjaja, 1997: 47). Danandjaja (1997) dalam bukunya "Folklor Jepang dilihat dari kaca mata Indonesia" mengelompokkan folklor lisan masyarakat Jepang terdiri dari ungkapan tradisional dan cerita prosa rakyat, seperti mite, dongeng, dan legenda. Folklor setengah lisan dari masyarakat Jepang terdiri dari kepercayaan masyarakat dan festival-festival rakyat di Jepang. Sementara itu, untuk folklor bukan lisan terdiri dari tradisi masakan, jenis makanan, pakaian adat Jepang yang berupa *kimono*, dan bentuk kesenian lain semisal kesenian kaligrafi (*shodo*), kesenian merangkai bunga (*ikebana*), dan upacara minum teh (*shado*) yang hingga saat ini masih dijaga dan dilestarikan.

Dari sekian banyak jenis folklor di atas, folklor lisan berbentuk prosa atau *Minwa* (民話) adalah jenis yang paling banyak ditemukan. Danandjaja (1997: 131) membagi folklor lisan berbentuk prosa dalam budaya Jepang dalam tiga jenis, yaitu *shinwa*, *densetsu*, dan *douwa* dengan penjelasan sebagai berikut.

a.) *Shinwa* (神話) berarti mite dalam bahasa Indonesia (Matsuura, 1994: 902). Secara istilah, Oozawa (2011: 184) mendefinisikan *shinwa* sebagai berikut.

「神話」は創作物語であり、虚構の世界を描くという点では、昔話中の昔話といえるが、内容が国土や文化、果ては宇宙にまで及び、あるいは人類の始まりなどを語る神々の物語など、とてつもなく大きな話が多い。

“Shinwa” wa sousaku monogatari de ari, kyokou no sekai o kaku iu ten dewa, mukashibanashichuu no mukashibanashi to ieruga, naiyou ga kokudo ya bunka, hate wa uchuu ni made oyobi, arui wa ninzuu no hajimari nado o kataru kamigami no monogatari nado, totetsumonaku ookina hanashi ga ooi.

Mite adalah cerita buatan yang menitikberatkan pada kisah fiksi tentang dunia (bumi). Berbeda dengan dongeng, mite lebih menceritakan kepada kisah dewa-dewa dan awal mula manusia, yang berisi tentang terbentuknya wilayah Jepang, budaya, hingga kisah-kisah mengenai alam-semesta yang terkadang terdengar tidak masuk akal.

b.) *Densetsu* (伝説) dalam bahasa Indonesia adalah legenda (Matsuura, 1994: 143). Secara istilah, Oozawa (2011: 175) menjelaskan definisi *densetsu* sebagai berikut.

伝説は古くから「ある特定の事物を真実の話として伝えたいという意志を持って伝えられてきた一群の話」とされている。

Densetsu wa furukukara “aru tokutei no jibutsu o shinjitsu no hanashi toshite tsutaetai iu ishi o motte tsutaerarete kita ichigin no hanashi” to sareteiru.

Legenda adalah kisah lama yang menceritakan tentang suatu hal dan dianggap nyata oleh sekelompok masyarakat serta memiliki maksud tertentu yang ingin disampaikan.

c.) *Douwa* (童話) dalam bahasa Indonesia berarti dongeng atau cerita zaman dahulu (Matsuura, 1994: 671). Oozawa (2011: 180) menjelaskan definisi *douwa* dalam bahasa Jepang sebagai berikut.

現在使われている意味での童話という名称は大正時代から定着したもので、それ以前はほとんどが昔話となっていた。明治時代になってもまだ「昔話」としていたが、昔の話というイメージをあまり出したくなく。

Gendai tsukawareteiru imi de no douwa to iu meishou wa taisho jidai kara teichakushita mono de, sore izen wa hotondo ga mukashibanashi to natteita. Meiji jidai ni natte mo mada "mukashibanashi" to shiteitaga, mukashi no hanashi to iu IMEEJI wo amari dashitakunaku.

Istilah *douwa* yang saat ini digunakan merupakan penyebutan untuk dongeng yang dibuat sejak zaman Taisho, sedangkan istilah *mukashibanashi* digunakan untuk menyebut dongeng yang ditulis sebelum masa tersebut. Meskipun pada zaman Meiji masih disebut sebagai *mukashibanashi*, tetapi dalam *douwa* kesan tentang cerita yang terjadi di masa lampau tidak terlalu kuat.

Dari ketiga definisi di atas, kisah *kitsune* dapat digolongkan ke dalam *densetsu* karena masyarakat Jepang sendiri meyakini bahwa *kitsune* adalah hewan magis yang dapat mengubah bentuknya dan selalu menjahili manusia.

Di Jepang, penelitian dan proses pengumpulan folklor terutama folklor lisan sudah dilakukan sejak tahun 1910 oleh seorang peneliti folklor yaitu Yanagita Kunio (1875-1962) (dalam Bendix, 2012: 212). Pada saat itu, Yanagita mulai mengumpulkan dongeng dan cerita rakyat yang kemudian

diterbitkan dalam bentuk buku yang berjudul *Tono Monogatari* (Legenda-legenda Tono). Hingga pada tahun 1930 penelitian folklor resmi menjadi disiplin ilmu baru di Jepang dengan nama *Minzokugaku* (民俗学).

2.3 Teori Fungsi Pelaku Vladimir Propp

Vladimir Yakovlevich Propp (1895-1970) adalah seorang peneliti folklor asal Rusia yang mencetuskan sebuah teori yang disebut teori fungsi pelaku. Propp lahir di Saint Petersburg dan tinggal di Jerman dan menyelesaikan studi filologinya di Universitas St. Petersburg.

Pada tahun 1928, Propp membuat sebuah buku dengan judul "*Morphology of Folktales*" yang berisi tentang hasil penelitiannya terhadap seratus dongeng Rusia yang akhirnya menghasilkan sebuah teori yang dikenal dengan teori fungsi pelaku dalam dongeng. Teori ini yang menjadikan Propp dianggap sebagai salah satu *pioneer* teori strukturalisme dan memunculkan beberapa tokoh strukturalis lainnya seperti Levi-Strauss, Dundes, dan Greimas.

Teori fungsi pelaku Propp menyatakan bahwa dalam sebuah dongeng atau prosa rakyat, tokoh bukanlah hal yang penting melainkan aksi tokoh-tokoh yang kemudian disebut fungsi (Rokhmansyah, 2014: 92). Fungsi yang dimaksud disini adalah motif yang tercipta karena adanya tindakan-tindakan yang dilakukan oleh tokoh. Propp mengemukakan bahwa fungsi adalah unsur yang stabil, sehingga meskipun objek penderita atau tokohnya diubah, hal itu

tidak akan menimbulkan perbedaan yang besar selama fungsi setiap tokoh sama.

Dari teori tersebut, Propp menyimpulkan bahwa dalam dongeng yang ditelitinya memiliki maksimal 31 fungsi, dan tidak semua dongeng harus memiliki semua fungsi tersebut, tetapi sebuah dongeng pasti terdiri atas beberapa fungsi tersebut. Fungsi-fungsi tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam tujuh ruang tindakan atau peranan yaitu, (1) penjahat, (2) donor, (3) penolong, (4) putri dan ayahnya, (5) orang yang menyuruh, (6) pahlawan, dan (7) pahlawan palsu. Fungsi pelaku menurut Propp tersebut selanjutnya akan dikelompokkan dalam tabel sebagai berikut.

No	Fungsi	Simbol
1.	<i>Absentation</i> (ketiadaan)	β
2.	<i>Interdiction</i> (larangan)	γ
3.	<i>Violation</i> (pelanggaran)	δ
4.	<i>Reconnaissance</i> (pengintaian)	ϵ
5.	<i>Delivery</i> (penyampaian informasi)	ξ
6.	<i>Fraud</i> (penipuan/tipu daya)	η
7.	<i>Complicity</i> (keterlibatan)	θ
8.	<i>Villainy, lack</i> (kejahatan, kekurangan kebutuhan)	A, a
9.	<i>Mediation, the connective incident</i> (perantara/peristiwa penghubung)	B
10.	<i>Beginning counteraction</i> (penetralan atau tindakan dimulai)	C
11.	<i>Departure</i> (keberangkatan)	\uparrow
12.	<i>The first function of the donor</i> (fungsi pertama donor/pemberi)	D
13.	<i>The hero's reaction</i> (reaksi pahlawan)	E
14.	<i>Provision or receipt of a magical agent</i> (penerimaan unsur magis/alat sakti)	F
15.	<i>Spatial translocation</i> (perpindahan tempat)	G
16.	<i>Struggle</i> (berjuang/bertarung)	H

17.	<i>Marking</i> (penandaan)	J
18.	<i>Victory</i> (kemenangan)	I
19.	<i>The initial misfortune or lack is liquidated</i> (kekurangan kebutuhan terpenuhi)	K
20.	<i>Return</i> (kepulangan)	↓
21.	<i>Pursuit chase</i> (pengejaran/penyelidikan)	Pr
22.	<i>Rescue</i> (penyelamatan)	Rs
23.	<i>Unrecognised</i> (datang tak terkenal)	O
24.	<i>Unfounded claims</i> (tuntutan yang tak mendasar)	L
25.	<i>The difficult task</i> (tugas sulit)	M
26.	<i>Solution</i> (penyelesaian)	N
27.	<i>Recognition</i> (pahlawan dikenali)	Q
28.	<i>Exposure</i> (penyingkapan tabir)	Ex
29.	<i>Transfiguration</i> (penjelmaan)	T
30.	<i>Punishment</i> (hukuman bagi penjahat)	U
31.	<i>Wedding</i> (pernikahan atau naik tahta)	W

Dari 31 fungsi yang tercantum di atas, ada beberapa fungsi yang memiliki penjelasan atau bentuk fungsi yang beragam. Untuk lebih jelasnya, bentuk fungsi tersebut diuraikan sebagai berikut.

i. Fungsi *Absentation* (Ketiadaan)

1. Generasi tua (orang tua) meninggalkan rumah untuk bekerja
2. Meninggalnya kedua orang tua
3. Generasi muda meninggalkan rumah karena sesuatu

ii. Fungsi *Interdiction* (Larangan)

1. Larangan langsung
2. Larangan bersifat perintah atau saran

iii. Fungsi *Violation* (Pelanggaran)

Bentuk pelanggaran biasanya berkaitan dengan larangan yang ditujukan

iv. Fungsi *Reconnaissance* (Pengintaian)

1. Pengintaian dilakukan untuk menemukan anak-anak atau benda yang memiliki kekuatan khusus

2. Pengintaian terbukti saat korban menanyai penjahat

3. Pengintaian perantara orang lain

v. Fungsi *Delivery* (Penyampaian Informasi)

1. Penjahat mendapat informasi langsung dari korban

2. Informasi diperoleh dari berbagai sumber

vi. Fungsi *Fraud* (Penipuan)

1. Penjahat menggunakan rayuan

2. Penjahat menggunakan benda-benda magis

3. Penjahat menggunakan paksaan atau kekerasan

vii. Fungsi *Complicity* (Keterlibatan)

1. Pahlawan menyetujui ajakan penjahat

2. Pahlawan bereaksi terhadap mantra atau tipuan penjahat

viii. Fungsi *Villainy* (Kejahatan)

1. Penjahat menculik seseorang

2. Penjahat merampas atau mengambil benda magis

3. Penjahat merampas hasil panen

4. Penjahat merampas cahaya atau kesenangan
5. Penjahat mengambil barang milik orang lain
6. Penjahat menyebabkan luka fisik
7. Penjahat menyebabkan menghilangnya seseorang secara tiba-tiba
8. Penjahat menagih sesuatu kepada korbannya
9. Penjahat mengusir seseorang
10. Penjahat menyuruh orang lain untuk membuang korban
11. Penjahat mengutuk atau menyihir seseorang
12. Penjahat membuat tiruan yang menguntungkan dirinya
13. Penjahat menyuruh untuk membunuh seseorang
14. Penjahat bunuh diri
15. Penjahat memenjarakan atau menyandera seseorang
16. Penjahat ingin menikahi seseorang secara paksa
17. Penjahat mengancam akan memakan korban
18. Penjahat menyiksa korban saat malam hari
19. Penjahat menyatakan perang

viii. Fungsi Lack (Kekurangan Kebutuhan)

1. Kebutuhan akan istri/pendamping
2. Kebutuhan akan pembantu yang memiliki kekuatan magis
3. Kebutuhan akan benda magis
4. Benda yang spesifik seperti topi ajaib yang bisa mendatangkan kekayaan

5. Benda seperti uang, jabatan, dan lain-lain

6. Benda dengan bentuk lainnya

ix. Fungsi *Mediation* (Perantara/Peristiwa Penghubung)

1. Meminta bantuan yang kemudian diikuti keberangkatan pahlawan

2. Pahlawan berangkat secara langsung

3. Pahlawan diperbolehkan berangkat dari rumah

4. Kemalangan diumumkan

5. Pahlawan yang dibuang terusir dari rumah

6. Pahlawan yang harusnya dihukum mati dibebaskan sembunyi-sembunyi

7. Nyanyian ratapan dinyanyikan

x. Fungsi *Beginning Counteraction* (Penetralan Tindakan Dimulai)

Pahlawan setuju untuk mulai bertindak

xi. Fungsi *Departure* (Keberangkatan)

Keberangkatan oleh pahlawan yang diberi tugas

xii. Fungsi *First function of Donor* (Pertama Donor/ Pemberi)

1. Pendonor mengetes pahlawan

2. Pendonor memberi salam dan menginterogasi pahlawan

3. Orang yang sudah mati/mayat meminta pahlawan melakukan sesuatu

4. Terpidana/sandera meminta kebebasan

5. Pahlawan mengabdikan permintaan untuk melepaskan seseorang atau binatang
6. Orang yang berkelahi meminta jatah
7. Permintaan lainnya
8. Makhluk jahat berusaha menghancurkan pahlawan
9. Makhluk jahat mengajak pahlawan dalam pertempuran
10. Pahlawan menunjukkan benda ajaib yang diminta untuk ditukar

xiii. Fungsi *The hero's reaction* (Reaksi Pahlawan)

1. Pahlawan bertahan atau tidak pada suatu tes
2. Pahlawan menjawab atau tidak menjawab salam
3. Pahlawan mengabdikan atau tidak mengabdikan permohonan orang mati
4. Pahlawan membebaskan tahanan/sandera
5. Pahlawan memberikan belas kasihan/ampunan
6. Pahlawan memberikan bagian dan merukunkan perseteruan
7. Pahlawan melaksanakan permintaan lainnya
8. Pahlawan menyelamatkan dirinya dari bahaya
9. Pahlawan menaklukkan penantang
10. Pahlawan menyetujui pertukaran tetapi menggunakan alat itu untuk menyerang penjajah

xiv. Fungsi *Provision or receipt of a magical agent* (Penerimaan Unsur Magis)

1. Agen diberikan secara langsung
2. Agen ditunjuk
3. Agen sudah disiapkan
4. Agen dijual dan dibeli oleh pahlawan
5. Agen jatuh ke tangan pahlawan secara tiba-tiba
6. Agen tiba-tiba muncul
7. Agen termakan atau terminum
8. Agen dirampas
9. Berbagai karakter menawarkan bantuan secara sukarela

xv. Fungsi *Spatial Translocation* (Perpindahan Tempat)

1. Pahlawan terbang menembus langit
2. Pahlawan berkelana di bawah tanah atau air
3. Pahlawan dibimbing oleh sesuatu
4. Rute diberitahukan kepada pahlawan
5. Pahlawan memanfaatkan sesuatu sebagai peralatan
6. Pahlawan mengikuti jejak

xvi. Fungsi *Struggle* (Berjuang/Bertarung)

1. Pertarungan di lapangan terbuka
2. Mereka melaksanakan sebuah kompetisi
3. Mereka bermain kartu

xvii. Fungsi Marking (Penandaan)

1. Penandaan di seluruh tubuh
2. Pahlawan menerima cincin atau kain

xviii. Fungsi Victory (Kemenangan)

1. Penjahat dikalahkan pada pertarungan terbuka
2. Penjahat dikalahkan dalam kontes
3. Penjahat kalah dalam pertarungan kartu
4. Penjahat kalah karena berat badan
5. Penjahat terbunuh tanpa adanya pertarungan yang sengit
6. Penjahat menghilang begitu saja

xix. Fungsi *Lack is Liquidated* (Kekurangan/Kebutuhan Terpenuhi)

1. Objek diculik secara paksa atau dengan kepintaran
2. Objek didapatkan oleh beberapa orang secara bersamaan
3. Objek didapatkan karena bujukan
4. Objek didapatkan karena hasil dari mengerjakan sesuatu
5. Objek didapatkan secara langsung berkat bantuan benda magis
6. Penggunaan benda magis menghilangkan kemiskinan
7. Objek tertangkap
8. Mantra sihir terpecahkan
9. Orang mati dihidupkan kembali
10. Tawanan dibebaskan

11. Objek ternyata sudah didapat secara tidak sadar

xx. Fungsi *Return* (Kepulangan)

Pahlawan kembali ke daerah asal

xxi. Fungsi *Pursuit Chase* (Pengejaran/Penyelidikan)

1. Pengejar mengincar pahlawan
2. Pengejar meminta orang yang dicari
3. Pengejar mencari pahlawan dengan menyamar sebagai hewan
4. Pengejar menyamar sebagai seseorang yang menarik dan memikat pahlawan
5. Pengejar berusaha memakan pahlawan
6. Pengejar berusaha membunuh pahlawan
7. Pengejar menghancurkan tempat persembunyian pahlawan

xxii. Fungsi *Rescue* (Penyelamatan)

1. Pahlawan diselamatkan ke udara
2. Pahlawan melarikan diri
3. Pahlawan menyamar
4. Pahlawan menyembunyikan dirinya
5. Pahlawan disembunyikan oleh tukang pandai besi
6. Pahlawan melarikan diri dengan mengubah dirinya menjadi sesuatu
7. Pahlawan menghindari godaan
8. Pahlawan tidak memperbolehkan dirinya dimakan

9. Pahlawan diselamatkan oleh orang lain

10. Pahlawan melompat ke pohon (melarikan diri ke suatu tempat)

xxiii. Fungsi *Unrecognised* (Datang Tak Terkenali)

Pahlawan pulang dan tak dikenali oleh orang sekitar

xxiv. Fungsi *Unfounded Claims* (Tuduhan Tak Mendasar)

Pahlawan yang telah pulang biasanya akan ditipu dan tuntutan yang ditujukan akan salah sasaran

xxv. Fungsi *The Difficult Task* (Tugas Berat)

1. Cobaan dengan makan dan minum
2. Cobaan dengan api
3. Cobaan dengan teka-teki
4. Cobaan dengan pilihan
5. Adu kekuatan
6. Adu ketahanan
7. Membuat atau menyediakan sesuatu
8. Tugas lainnya

xxvi. Fungsi *Solution* (Penyelesaian Tugas)

Pahlawan pasti akan melaksanakan tugas yang diberikan. Akan tetapi, yang berbeda adalah apakah tugas itu selesai tepat waktu atau tidak tergantung dari si pemberi tugas.

xxvii. Fungsi *Recognition* (Pahlawan Dikenali)

Dikenali oleh tanda-tanda atau benda-benda yang dibawa

xxviii. Fungsi *Exposure* (Penyingkapan Tabir)

Penjahat yang ketahuan dan dikenali

xxix. Fungsi *Transfiguration* (Penjelmaan)

1. Pahlawan diberi penampilan baru melalui benda magis
2. Pahlawan membangun istana
3. Pahlawan memakai baju baru
4. Berbentuk anekdot penampilan

xxx. Fungsi *Punishment* (Hukuman bagi Penjahat)

Penjahat yang sudah ketahuan dihukum

xxxi. Fungsi *Wedding* (Pernikahan dan Naik Tahta)

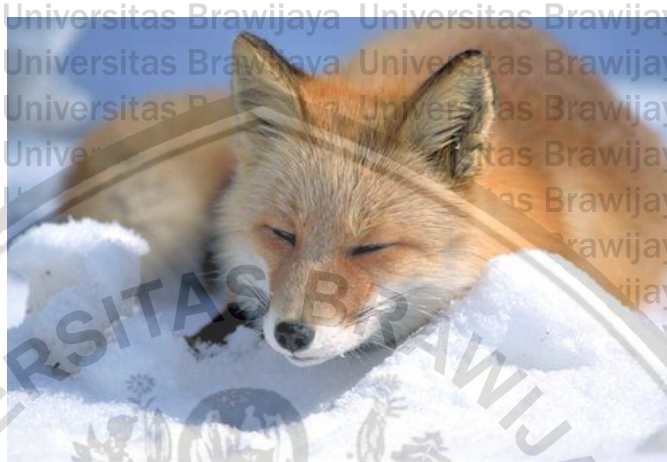
1. Secara bersamaan mendapat mempelai dan kerajaan
2. Pahlawan menikah begitu saja tanpa mendapat kekuasaan karena mempelainya bukan keluarga kerajaan
3. Hanya mendapat kekuasaan
4. Jika ada kejahatan baru, maka cerita diakhiri dengan pertunangan atau janji untuk menikah
5. Sebaliknya, jika pahlawan sudah menikah dan pasangannya menghilang maka pernikahan akan dilanjutkan
6. Pahlawan mendapat uang

2.4 *Kitsune*

Kitsune (狐) secara etimologis dalam bahasa Jepang berarti rubah.

Rubah yang dimaksud mengacu pada rubah secara umum, yaitu binatang

mamalia berbentuk seperti anjing. Akan tetapi, *kitsune* juga merupakan sebutan untuk rubah yang dipercaya memiliki kekuatan magis yang berbeda dengan hewan lainnya.



Gambar 2.1 Salah satu jenis *kitsune* di Jepang, Hokkaido Red Fox

Kata *kitsune* sendiri berasal dari dari onomatope siliabel Jepang yaitu *kitsu* dan *né*. *Kitsu* sendiri adalah suara salakan rubah yang bagi orang Jepang terdengar seperti “*kitsu*” dan *né* adalah akhiran untuk menyebutkan sesuatu yang disayangi, karena dalam masyarakat Jepang kuno, rubah adalah hewan yang banyak disukai dan dianggap suci (Nozaki, 1961: 3). Kisah *kitsune* dalam cerita rakyat Jepang juga sudah mulai ditulis dalam naskah-naskah kuno seperti *Konjaku Monogatari* yang ditulis pada abad ke-11.

Pada cerita-cerita rakyat Jepang kuno, *kitsune* dipercaya memiliki kekuatan magis, bahkan dalam naskah *Nihon Shoki*, *kitsune* digambarkan sebagai roh berbentuk binatang yang baik. Akan tetapi setelah zaman Nara pada masa pemerintahan Kaisar Gemmyo (661-726) *kitsune* digambarkan dalam cerita-cerita rakyat sebagai siluman yang jahat dan suka mengganggu manusia. Menurut Nozaki (1961: 7), kisah-kisah *kitsune* banyak bermunculan

sejak zaman Heian (781-1185) hingga zaman Edo (1615-1867). Orang-orang pada zaman itu percaya bahwa *kitsune* memiliki kesenangan terhadap tiga hal yaitu, 1) mengubah bentuk menjadi manusia; 2) mengganggu manusia dengan kekuatan magisnya; dan 3) merasuki manusia.



Gambar 2.2 *Kuzunoha*, salah satu peran dalam *kabuki* menggambarkan *kitsune* yang menyamar sebagai seorang wanita

Di Jepang sendiri terdapat kuil yang disebut kuil Inari dimana kuil ini adalah kuil yang paling banyak tersebar di seluruh Jepang. Inari sendiri adalah nama dewa dari kepercayaan Shinto yang merepresentasikan perkebunan dan persawahan. Dewa Inari sendiri termasuk dewa yang tinggi dalam kepercayaan Shinto. Pada kuil Inari, dapat dipastikan akan terdapat *torii* berwarna merah pada bagian depan kuil sebagai representasi gerbang untuk memasuki kuil dan banyak patung rubah putih di sekitar kuil. Rubah-rubah tersebut disebut juga *myobu* yang dipercaya sebagai hewan titisan dewa untuk membawa pesan.



Gambar 2.3 Kuil Kobaru Inari yang terletak di Koyu, Miyazaki

Kitsune sering digambarkan memiliki kemampuan untuk mengubah wujudnya menjadi manusia-terutama wanita dan akhirnya menikah dengan manusia. Selain itu *kitsune* juga sering digambarkan memiliki bola api yang selalu mengikutinya kemanapun ia pergi, bola-bola api inilah yang dipercaya sebagai kekuatan *kitsune* dan sering menjebak manusia dengan bola apinya (Ashkenazi, 2003: 148).

Namun, seiring majunya modernitas di Jepang, *kitsune* sudah tidak dianggap sebagai hewan magis yang dipercaya bisa mengubah bentuk, bahkan keberadaan *kitsune* atau rubah sudah jarang terlihat bahkan di daerah pedesaan yang alamnya masih terjaga. Namun, nilai-nilai dan mitos-mitos yang melekat pada sosok rubah masih ada hingga saat ini.

2.5 Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian, selain data diperlukan juga referensi pendukung yang juga membahas tema terkait. Berdasarkan penelusuran

peneliti, penelitian yang membahas tentang folklor Jepang masih sedikit, tetapi ada beberapa penelitian menggunakan data yang sama berupa dongeng atau cerita rakyat yang di dalamnya terdapat tokoh *kitsune* atau penelitian yang menggunakan teori fungsi pelaku Vladimir Propp yang dapat mendukung penelitian ini.

Pertama, dalam skripsi yang ditulis oleh Dwi Putri Eka Ratna Avifah (2003) dari Universitas Negeri Surabaya yang berjudul “Analisis Watak *Kitsune* dan *Tanuki* dalam Dongeng Jepang yang Tercermin Pada Watak Masyarakat Kerja Jepang”. Skripsi tersebut membahas tentang watak *kitsune* (rubah) dan *tanuki* (rakun) dalam cerita rakyat Jepang yang kemudian dihubungkan dengan karakteristik budaya kerja masyarakat Jepang.

Skripsi tersebut menggunakan sumber data berupa 23 dongeng *kitsune* dan 12 dongeng *tanuki*. Penelitian tersebut menggunakan teori analisis struktural yaitu penelaahan dari segi watak dan perwatakan tokoh dalam suatu teks atau cerita. Hingga akhirnya diperoleh kesimpulan yaitu dari 23 dongeng *kitsune* dan 12 dongeng *tanuki* yang diteliti terdapat watak yang menonjol yaitu solidaritas, kerja keras, cerdas, dan balas budi yang menjadi karakteristik orang Jepang dalam bekerja.

Kedua adalah jurnal yang ditulis oleh Claudia Greta Fristiasa (2013) dari Universitas Diponegoro dengan judul “Analisis Cerita Rakyat *Ehime Ookugata Ni Baketa Furugitsune*: Studi Kritis Terhadap Teori Fungsi Pelaku Cerita Rakyat Vladimir Propp”. Dalam jurnal tersebut, Fristiasa mencoba menelaah dan menganalisis sebuah dongeng atau cerita rakyat dengan teori

fungsi pelaku Propp. Sumber data yang digunakan adalah cerita rakyat yang berjudul *Ookugata Ni Baketa Furugitsune* yang bercerita mengenai *kitsune* yang menyamar sebagai seorang istri dari seorang priayi, akan tetapi semua tipu daya *kitsune* terbongkar dan akhirnya dapat diketahui mana istri priayi yang asli.

Fristiasa menggunakan teori Propp untuk menganalisis tentang fungsi pelaku apa saja yang terdapat dalam dongeng Jepang dan mengkritisi bahwa ada beberapa fungsi tambahan selain 31 fungsi Propp yang menjadi ciri khas dongeng Jepang. Dari penelitian tersebut akhirnya diperoleh kesimpulan bahwa ditemukan beberapa bentuk fungsi baru yaitu, (1) hiduplah sepasang suami istri; (2) penjahat mencoba menipu korban; (3) penjahat melukai salah satu anggota keluarga; (4) tokoh utama kekurangan atau kehilangan sesuatu, (5) tokoh utama tidak tertipu, (6) usaha tokoh utama tidak berhasil, (7) kebutuhan tokoh utama terpenuhi, (8) tokoh utama dan penjahat melakukan negosiasi. Menurut Fristiasa, hal ini terjadi karena latar belakang budaya Jepang dan Rusia berbeda, sehingga ada beberapa fungsi baru yang tercipta.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak kepada cerita rakyat yang peneliti gunakan. Peneliti menggunakan sepuluh dongeng yang tokoh utamanya adalah *kitsune* seperti, "*Aguriko Kitsune*", "*Okitsune no Osan*", "*Obousan ni Damasareta Kitsune*", "*Tora to Kitsune*", "*Kitsune to Tanuki Bake Kurabe*", dan lain sebagainya.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Sugiyono (2012: 2) menjelaskan metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

Terdapat beberapa metode atau teknik yang digunakan oleh seorang peneliti dalam menganalisis data hingga memperoleh hasil yang ingin dicapai dalam rumusan masalah. Dalam sebuah penelitian, metode yang dapat digunakan adalah metode penelitian kualitatif atau kuantitatif. Pada penelitian sastra metode penelitian kualitatif lebih sering digunakan karena dalam penelitian sastra penyajian hasil data lebih sering menggunakan kata-kata atau deskripsi serta jarang menggunakan angka-angka dan tabel.

Metode kualitatif menurut Santana (2007: 30) adalah penelitian yang penyajian datanya bersifat naratif yang bersumber dari perkataan orang lain, teks, dan sumber wacana lain. Menurut Moleong (2007: 6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian secara holistik, dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Menurut uraian di atas, maka pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif yang berfokus pada penyajian data bersifat naratif.

Setelah menentukan metode, maka hal selanjutnya adalah menentukan jenis pendekatan yang digunakan. Pada penelitian ini digunakan jenis pendekatan deskriptif analisis. Ratna (2011: 53) menjelaskan bahwa

deskriptif analisis adalah jenis pendekatan yang mendeskripsikan fakta-fakta kemudian disusul dengan menganalisis fakta-fakta tersebut secara apa adanya.

3.2 Sumber Data

Sumber data adalah unsur penelitian yang sangat penting, menurut Kerlinger (dalam Ratna, 2010: 141) data adalah hasil penelitian yang diperoleh baik dari pengamatan, wawancara, dan proses pemahaman lain.

Dalam penelitian ini peneliti memakai sumber data primer berupa dongeng atau cerita rakyat yang di dalamnya terdapat tokoh *kitsune*. Ada sepuluh dongeng yang digunakan sebagai data primer dalam penelitian ini. Dongeng-dongeng tersebut adalah sebagai berikut:

1. *Aguriko Kitsune* (Tipuan Kitsune)
2. *Okitsune no Osan* (Kelahiran Kitsune)
3. *Obousan ni Damasareta Kitsune* (Biksu yang Mengelabui Kitsune)
4. *Tora to Kitsune* (Harimau dan Kitsune)
5. *Kitsune to Tanuki Bake Kurabe* (Pertandingan antara Kitsune dan Tanuki)
6. *Kitsune no Kakurezukin* (Topi Ajaib Kitsune)
7. *Kitsune no Chouchin* (Lentera Kitsune)
8. *Kitsune no Ongaeshi* (Balas Budi Kitsune)
9. *Kitsune no Doku Kinoko* (Jamur Beracun Kitsune)
10. *Kitsune-dama* (Bola Kitsune)

Dongeng tersebut diambil dari *website hukumusume.com* yang merupakan *website* khusus kumpulan dongeng untuk anak-anak Jepang. Dari sepuluh cerita tersebut nantinya akan dianalisis menggunakan teori fungsi pelaku Vladimir Propp. Selain sumber data primer, peneliti juga menggunakan sumber data sekunder berupa buku-buku teori mengenai folklor Jepang, fungsi pelaku Vladimir Propp beserta penelitian serta jurnal-jurnal yang relevan dengan tema penelitian.

Adapun alasan peneliti menggunakan sepuluh cerita rakyat adalah sebagai sampel data dari sekian banyak cerita rakyat *kitsune* yang ada, selain itu juga karena proses seleksi dengan acuan dongeng atau cerita rakyat yang telah diteliti pada penelitian terdahulu tidak digunakan dalam penelitian ini. Alasan selanjutnya peneliti menggunakan cerita rakyat dengan tokoh utama *kitsune* adalah karena *kitsune* merupakan salah satu hewan khas dalam kebudayaan masyarakat Jepang dan *kitsune* merupakan tokoh yang unik karena *kitsune* digambarkan memiliki dua karakter yaitu baik dan buruk, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh bagaimana fungsi atau motif *kitsune* dalam cerita rakyat Jepang.

3.3 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam suatu penelitian bertujuan untuk mempermudah mengelola data serta memudahkan peneliti untuk menjawab pertanyaan yang dirumuskan pada rumusan masalah. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa teknik studi pustaka.

Ratna (2009: 39) menjelaskan bahwa studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan studi penelaahan terhadap literatur, buku, catatan, dan laporan yang ada kaitannya dengan masalah yang ingin dipecahkan.

Pada penelitian ini peneliti akan membaca sepuluh dongeng yang terdapat tokoh *kitsune* di dalamnya dan mencari fungsi pelaku tokoh *kitsune* dengan teori fungsi pelaku Propp yang peneliti temukan dari berbagai sumber seperti skripsi dan jurnal yang relevan. Selanjutnya data-data tersebut akan dianalisis dan hasilnya akan ditulis dalam teknik deskriptif yang berbentuk uraian.

3.4 Klasifikasi Data

Data-data yang sudah temukan pada tahap pengumpulan data selanjutnya akan diklasifikasikan ke dalam dua kelompok, yaitu fungsi yang sesuai dengan teori fungsi pelaku Propp dan fungsi-fungsi yang tidak sesuai dengan teori fungsi pelaku Propp. Data yang sudah terkumpul selanjutnya akan dikelompokkan ke dalam tabel seperti di bawah ini.

Tabel 3.1 Contoh tabel untuk analisis data

No	Judul Cerita Rakyat	Fungsi Pelaku tokoh <i>Kitsune</i>	
		Terdapat dalam Teori Propp	Tidak terdapat dalam Teori Propp
1.	<i>Aguriko Kitsune (Tipuan Kitsune)</i>	√	
2.	<i>Okitsune no Osan (Kelahiran Kitsune)</i>	√	
3.	<i>Obousan ni Damasareta Kitsune (Biksu yang Mengelabui Kitsune)</i>	√	

4.	Tora to Kitsune (Harimau dan Kitsune)	√	
5.	Kitsune to Tanuki Bake Kurabe (Pertandingan antara Kitsune dan Tanuki)	√	
6.	Kitsune no Kakurezukin (Topi Ajaib Kitsune)	√	
7.	Kitsune no Chouchin (Lentera Kitsune)	√	√
8.	Kitsune no Ongaeshi (Balas Budi Kitsune)	√	√
9.	Kitsune no Doku Kinoko (Jamur Beracun Kitsune)	√	√
10.	Kitsune-dama (Bola Kitsune)	√	

Pada kolom pertama berisikan judul cerita rakyat yang menjadi data primer dalam penelitian ini. Selanjutnya, terdapat kolom fungsi pelaku yang dibagi lagi menjadi dua bagian yaitu fungsi pelaku yang sesuai teori dan yang tidak sesuai dengan teori fungsi pelaku Propp.

Pada penelitian ini, penulis memperoleh data penemuan sebanyak 18 bentuk fungsi pelaku yang dimiliki tokoh *kitsune*. Delapan belas fungsi tersebut nantinya dikelompokkan dalam dua jenis tabel di atas. Beberapa fungsi seperti fungsi *interdiction*, *violation*, *delivery*, *fraud*, *complicity*, *villainy/lack*, *mediation*, *beginning counteraction*, dan *first function of the donor* akan dikelompokkan ke dalam kolom fungsi yang sesuai dengan teori Propp. Maka, berdasarkan teori Propp, total bentuk fungsi yang sesuai teori dari 18 bentuk adalah 15 bentuk fungsi. Sedangkan sisanya yaitu tiga fungsi akan dikelompokkan ke dalam kelompok fungsi yang tidak terdapat dalam teori fungsi pelaku Propp, fungsi-fungsi tersebut adalah bentuk negasi atau penyangkalan dari teori Propp dan fungsi khas yang merupakan ciri khas cerita rakyat Jepang.

3.5 Analisis Data

Setelah menentukan metode, teknik pengumpulan data, dan mengklasifikasi data maka langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data. Menurut Bogdan (dalam Sugiyono, 2012: 244) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dokumen tertulis, teks, artefak, dan bahan-bahan lainnya, sehingga mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menggunakan teknik analisis data maka langkah-langkah yang akan dilakukan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis data-data hasil temuan untuk menemukan fungsi tokoh *kitsune* menggunakan teori fungsi pelaku Propp.
2. Mendeskripsikan hasil analisis secara rinci dan runut sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan yang telah ditentukan.
3. Menyimpulkan hasil analisis.
4. Melaporkan hasil analisis.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Sinopsis Cerita Rakyat Jepang

4.1.1 *Aguriko Kitsune* (Tipuan *Kitsune*)

Aguriko Kitsune menceritakan tentang seorang pemuda pembuat patung yang suatu hari didatangi oleh seorang pendeta dari kuil *Inari*. Pendeta tersebut ingin memesan sebuah patung *kitsune* untuk perayaan bulan depan. Akan tetapi, pemuda tersebut menolak dengan alasan waktu yang tidak mencukupi. Mendengar penolakan tersebut, sang pendeta terus menerus memohon dan akhirnya sang pemuda pun setuju.

Patung *kitsune* yang dipesan pun selesai. Patung itu kemudian dibawa oleh sang pendeta *Inari* dan beberapa pemuda untuk diletakkan di depan kuil. Sang pendeta juga memberikan sejumlah uang kepada pemuda tersebut.

Beberapa hari kemudian, sang pemuda tiba-tiba ingin melihat buah karyanya dan pergi ke kuil *Inari*. Sesampainya di sana, pemuda itu merasa senang karena patung buatannya berdiri dengan indah. Akan tetapi betapa terkejutnya pemuda tersebut saat mengetahui bahwa pendeta yang ditemuinya di kuil bukanlah pendeta yang memesan patung kepadanya. Pemuda tersebut merasa curiga dan segera pulang ke rumah dan ternyata semua uang pemberian pendeta “palsu” yang

ternyata adalah penjelmaan *Kitsune* sudah berubah menjadi daun-daun kering.

4.1.2 *OKitsune no Osan* (Kelahiran *Kitsune*)

Okitsune no Osan menceritakan tentang seorang bidan dari desa yang terkenal karena sangat ahli dalam membantu persalinan. Suatu malam, bidan tersebut dikagetkan oleh suara seorang lelaki yang mengetuk pintu rumahnya. Ternyata lelaki tersebut sedang mengalami kesusahan, istrinya akan melahirkan tidak ada yang bisa membantu. Sang bidan pun setuju untuk menolong lelaki tersebut dan berangkat menembus kegelapan hutan. Akan tetapi anehnya sang bidan dapat melihat bola-bola cahaya yang mengitari lelaki tersebut saat melewati hutan.

Sang bidan merasa lebih terkejut setelah mengetahui bahwa tempat tinggal lelaki itu adalah sebuah istana di tengah hutan yang belum pernah dilihat sebelumnya. Sesampainya di istana, sang bidan pun membantu proses persalinan sang istri dan lahirlah seorang bayi laki-laki yang tampan. Setelah proses yang melelahkan tersebut, sang bidan diantar menuju ke sebuah ruangan yang penuh dengan makanan dan beristirahat.

Keesokan paginya sang bidan kembali terkejut karena istana yang megah yang menjadi tempat istirahatnya semalam telah lenyap dan berganti dengan gubuk di tengah hutan. Akhirnya dengan

keheranan sang bidan pun pulang dan menceritakan kejadian tersebut kepada penduduk desa. Penduduk desa yang mendengar cerita tersebut meyakini bahwa lelaki tersebut adalah jelmaan *Kitsune* yang meminta bantuan kepada sang bidan karena mendengar keahlian bidan tersebut.

4.1.3 *Obousan ni Damasareta Kitsune (Biksu yang Mengelabui Kitsune)*

Obousan ni Damasareta Kitsune menceritakan tentang upaya balas dendam seorang biksu kepada *Kitsune* yang suka mengganggunya. Biksu tersebut menipu balik *Kitsune* dengan mengatakan bahwa dirinya adalah seekor *Kitsune* yang menyamar menjadi biksu. Biksu tersebut juga mengajak *Kitsune* untuk makan di kedai di tengah kota, karena percaya *Kitsune* pun menuruti kemauan biksu tersebut.

Biksu tersebut sengaja memesan banyak makanan dan mempersilahkan *Kitsune* yang sudah menjelma menjadi seorang manusia untuk memakannya. Setelah itu sang biksu pun berpura-pura pergi ke kamar mandi dan meninggalkan *Kitsune* sendirian. *Kitsune* yang menunggu sang biksu dari kamar mandi tiba-tiba berubah ke wujud aslinya karena panik. Orang-orang di kedai pun berteriak dan terkejut mengetahui ada *Kitsune* di kedai. Mereka berusaha mengejar dan memukul *Kitsune* yang dianggap sudah mengganggu penduduk selama ini. Beruntung, *Kitsune* berhasil kabur dari jendela dan upaya balas dendam sang biksu untuk mengelabui *Kitsune* pun juga berhasil.

4.1.4 *Tora to Kitsune* (Harimau dan *Kitsune*)

Tora to Kitsune menceritakan tentang kisah seekor Harimau sombong dari Cina yang datang ke Jepang untuk menantang *Kitsune*.

Sang Harimau mengaku ingin menantang *Kitsune* karena mendengar tentang kecerdikan *Kitsune*. *Kitsune* yang cerdik pun menerima tantangan Harimau tersebut, akhirnya Harimau dan *Kitsune* sepakat untuk mengadakan lomba lari.

Pada hari perlombaan, Harimau merasa yakin akan menang melawan *Kitsune* karena Harimau adalah makhluk terkuat di negara asalnya. Akan tetapi, Harimau tidak mengetahui rencana cerdik *Kitsune* yang ternyata bekerja sama dengan *kitsune-kitsune* lain untuk mengalahkan Harimau. Harimau pun berhasil dikalahkan berkat kecerdikan *Kitsune* dan kawan-kawan.

Dengan kesal, Harimau pulang ke Cina dan menyuruh bangsa kucing untuk membalaskan dendam kepada *Kitsune*. Akan tetapi, para kucing tersebut salah mendengar kata *kitsune* menjadi *nezumi* yang berarti tikus dan akhirnya hingga saat ini para kucing selalu mengejar-ngejar tikus.

4.1.5 *Kitsune to Tanuki Bake Kurabe* (Pertandingan antara *Kitsune* dan *Tanuki*)

Kitsune to Tanuki no Bake Kurabe adalah kisah yang menceritakan tentang dua makhluk magis Jepang yang dipercaya

pandai mengubah wujudnya menjadi manusia yaitu, *Kitsune* dan *Tanuki*. Suatu hari, *Tanuki* dan *Kitsune* bertengkar membandingkan siapa yang lebih pandai di antara mereka. Akhirnya, keduanya pun sepakat untuk bertanding dan menentukan siapa yang paling pandai mengubah bentuk.

Keesokan paginya, *Tanuki* pergi ke kuil *Shinto* untuk bertanding dengan *Kitsune*. Akan tetapi sesampainya di sana, *Kitsune* tidak ada dimana pun. Lalu, *Tanuki* melihat kacang merah kesukaannya berada di depan kuil, ternyata kacang merah tersebut adalah jelmaan *Kitsune* dan membuat *Tanuki* kalah. Keesokan harinya giliran *Kitsune* yang pergi ke kuil Budha dan tidak menemukan *Tanuki* dimana pun, malah *Kitsune* melihat tahu goreng kesukaannya berada di pintu kuil. *Kitsune* juga tidak menyadari kalau ternyata tahu goreng itu adalah jelmaan *Tanuki* dan membuat *Kitsune* menerima kekalahan.

Setelah pertandingan tersebut *Kitsune* dan *Tanuki* mengakui kekuatan masing-masing dan tidak lagi berdebat tentang siapa yang paling pandai. Akhirnya, *Kitsune* dan *Tanuki* pun membagi dua daerah kekuasaan dan tidak lagi saling mengganggu.

4.1.6 *Kitsune no Kakurezukin* (Topi Ajaib *Kitsune*)

Kitsune no Kakurezukin menceritakan tentang seorang kakek sombong yang belum pernah dihili oleh *Kitsune*. Suatu hari, sang kakek secara tidak sengaja memergoki *Kitsune* yang mengubah

wujudnya menjadi seorang gadis di tengah hutan. *Kitsune* yang terkejut karena telah terbongkar kedoknya mencoba untuk mengelabui sang kakek. *Kitsune* mengatakan ingin memberikan sebuah topi yang merupakan benda ajaib milik bangsa *Kitsune*. Topi tersebut mampu membuat seseorang yang memakainya menjadi tembus pandang.

Pada awalnya, sang kakek tidak memercayai perkataan *Kitsune*, akan tetapi setelah melihat *Kitsune* menjadi tembus pandang karena memakai topi itu, sang kakek pun akhirnya percaya. Kemudian, sang kakek ingin menguji kekuatan topi ajaib tersebut dengan mencuri manju di sebuah toko di tengah kota. Sang kakek tidak tahu bahwa topi itu adalah kain biasa yang tidak akan membuat pemakainya tembus pandang, dan merupakan salah satu tipuan *Kitsune*. Kakek sombong itu pun akhirnya dihajar penduduk karena ketahuan mencuri manju, dan *Kitsune* pun berhasil mengelabui kakek sombong tersebut.

4.1.7 *Kitsune no Chouchin* (Lentera *Kitsune*)

Kitsune no Chouchin mengisahkan tentang sepasang kakak beradik yang memiliki sifat bertolak belakang. Sang kakak adalah seorang pemalas dan adiknya adalah seorang yang rajin bekerja. Suatu hari, sang adik pergi ke gunung untuk mencari kayu bakar, karena sang kakak yang pemalas tidak mau membantu, sang adik akhirnya pergi ke gunung sendiri.

Sesampainya di gunung, sang adik bekerja dengan sangat giat hingga tidak terasa malam telah tiba. Saat itu, sang adik merasa kebingungan karena pada malam hari keadaan di gunung gelap gulita sehingga menyulitkannya untuk pulang ke rumah. Tiba-tiba dari kejauhan, muncul seekor *Kitsune* dengan membawa sebuah lentera menghampiri sang adik. Sang adik pun menceritakan kebingungannya dan *Kitsune* itu memberikan lenteranya kepada sang adik.

Setibanya di rumah, sang adik terkejut karena mendapati banyak koin emas di dalam lentera pemberian *Kitsune*. Sang kakak yang iri kemudian juga berencana ingin pergi ke gunung. Keesokan harinya, kakak yang pemalas itu juga bertemu dengan *Kitsune* pembawa lentera dan memaksa *Kitsune* untuk meminjamkan lentera miliknya. Akan tetapi, sang kakak merasa kecewa karena di dalam lentera tidak didapati satu koin emas pun. Sang kakak pun kembali berjalan menyusuri gunung dan betapa terkejutnya ia mendapati koin emas itu sudah berubah menjadi bunga kuning yang saat ini dijuluki bunga “lentera *Kitsune*”.

4.1.8 *Kitsune no Ongaeshi* (Balas Budi *Kitsune*)

Kitsune no Ongaeshi menceritakan tentang seekor *Kitsune* yang sangat nakal yang tinggal di sebuah desa. *Kitsune* ini sangat suka menggoda penduduk desa dan mencuri makanan mereka. Suatu hari, seorang kakek bernama Jisuke, berhasil memperdaya *Kitsune* yang

menyamar menjadi seorang gadis dan menjebakny. Kemudian, para penduduk desa yang marah ingin menghukum *Kitsune* tersebut dengan cara menyembelih dan membuatnya menjadi sup. Akan tetapi, ide tersebut langsung ditolak oleh kakek Jisuke. Sang kakek kemudian meyakinkan penduduk desa untuk memaafkan dan melepaskan *Kitsune*.

Akhirnya *Kitsune* pun bebas dan setelah kejadian tersebut, *Kitsune* tidak pernah lagi menggoda dan mengganggu penduduk desa. Bahkan, untuk membalas budi pada kakek Jisuke, *Kitsune* selalu memberikan benda berharga untuk sang kakek sehingga kakek Jisuke menjadi orang yang paling kaya di desa.

4.1.9 *Kitsune no Doku Kinoko (Jamur Beracun Kitsune)*

Kitsune no Doku Kinoko adalah kisah mengenai sepasang kakek dan nenek yang memiliki seorang putri yang cantik jelita. Suatu hari tersebar kabar bahwa sang kakek telah menerima lamaran dari seseorang yang ingin menikahi putrinya. Akan tetapi, alangkah terkejutnya sang kakek setelah mengetahui bahwa yang akan menikahi putrinya adalah *Kitsune* yang menyamar menjadi manusia.

Sang kakek dan nenek pun akhirnya membuat sebuah rencana yaitu dengan cara memberikan *sake* kedelai kepada *Kitsune* dan rombongannya. *Sake* kedelai dipercaya sebagai salah satu kelemahan *Kitsune*, oleh karena itu sang kakek dan nenek pun mulai membuat

sake tersebut. Hari yang ditunggu pun datang, *Kitsune* dan rombongannya datang ke rumah kakek dengan menjelma sebagai manusia. Kakek dan nenek pun berpura-pura menyambut dan menyuguhkan *sake* kedelai kepada mereka. Akhirnya, satu per satu jelmaan *kitsune* tersebut mulai mabuk dan kembali ke wujud semula.

Melihat hal tersebut, kakek dan nenek segera memukuli *kitsune-kitsune* tersebut hingga tidak sadarkan diri. Akan tetapi, salah satu *Kitsune* berhasil kabur dan pergi ke sarangnya di gunung. *Kitsune* tersebut kemudian mengajak seluruh bangsa *Kitsune* untuk balas dendam kepada kakek dengan cara menjelma menjadi jamur beracun yang tumbuh di pekarangan rumah kakek. Akan tetapi, ide tersebut ditolak oleh seekor *Kitsune* tua. *Kitsune* itu takut jika menjelma menjadi jamur beracun, racun tersebut bisa hilang karena manusia adalah makhluk yang pintar. Akan tetapi, *kitsune* yang lain tidak mau mendengarkan peringatan tersebut dan akhirnya mereka berakhir tragis karena kakek dan nenek memasak jamur-jamur jelmaan *kitsune* tersebut.

4.1.10 *Kitsune-dama* (Bola *Kitsune*)

Kitsune-dama mengisahkan seorang pemuda yang tinggal di sebuah kuil. Pemuda tersebut telah berhasil mengambil benda pusaka bangsa *Kitsune* yaitu bola *Kitsune*. Bola itu adalah benda yang penting

bagi bangsa *Kitsune* karena dengan bola tersebut, *Kitsune* dapat mengubah wujudnya menjadi manusia.

Suatu hari, sang pemuda pergi ke luar kuil karena ada urusan sehingga bola *Kitsune* miliknya disimpan di dalam tumpukan pakaian miliknya. Tidak lama kemudian, datanglah ibu pemuda tersebut yang ingin mengambil pakaian kotor milik si pemuda. Dengan bantuan kepala kuil, sang ibu akhirnya membawa pulang pakaian milik si pemuda. Akan tetapi, di dalam tumpukan tersebut terdapat bola *Kitsune* yang telah disembunyikan oleh sang pemuda sebelumnya.

Setelah urusannya selesai, sang pemuda kembali pulang ke kuil, tetapi alangkah terkejutnya setelah mengetahui bola *Kitsune* yang telah disembunyikan ternyata menghilang. Pemuda tersebut kemudian mencurigai *Kitsune* telah menjelma menjadi sosok ibu dan berpura-pura ingin mengambil pakaian kotor miliknya. Kemudian, pemuda tersebut pergi ke sarang *Kitsune* di gunung dengan menyamar sebagai kepala kuil. *Kitsune* yang sangat ketakutan mengetahui kepala kuil menghampiri sarangnya kemudian mengikuti perintah pemuda tersebut untuk mengambil bola *Kitsune* yang sudah dicuri *Kitsune* tadi.

Ternyata bola tersebut memang berada di tangan *Kitsune* dan sang pemuda kembali merebut bola tersebut dengan cara menjelma menjadi anjing dan menakut-nakuti *Kitsune*.

4.2 Temuan

Dalam data penelitian berupa sepuluh cerita rakyat yang terdapat tokoh *Kitsune* di dalamnya, secara keseluruhan penulis menemukan 18 fungsi pelaku yang dimiliki oleh *Kitsune*. Lima belas fungsi sesuai dengan teori fungsi pelaku Propp dan tiga fungsi yang tidak terdapat dalam teori Propp. Kelima belas fungsi tersebut terdiri dari fungsi *interdiction*, *violation*, *delivery*, *fraud*, *complicity*, *villainy/lack*, *mediation*, *beginning counteraction*, *first function of the donor*, *hero's reaction*, *struggle*, *victory*, *the initial misfortune*, *exposure*, dan *punishment*.

Selain fungsi yang sesuai dengan teori Propp, penulis juga menemukan tiga bentuk fungsi yang tidak terdapat dalam teori seperti, fungsi balas budi dan beberapa fungsi yang memiliki bentuk negasi dari fungsi yang dikemukakan Propp seperti *rescue* dan *first function of donor*. Fungsi-fungsi tersebut tersebar dalam keseluruhan cerita rakyat seperti dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.1 Hasil temuan fungsi pelaku tokoh *Kitsune*

No	Judul Cerita Rakyat	Fungsi Pelaku tokoh <i>Kitsune</i>	
		Terdapat dalam Teori Propp	Tidak terdapat dalam Teori Propp
1.	<i>Aguriko Kitsune</i> (Tipuan <i>Kitsune</i>)	- Fungsi <i>lack</i> - Fungsi <i>delivery</i> - Fungsi <i>initial misfortune</i> - Fungsi <i>fraud</i> - Fungsi <i>exposure</i>	
2.	<i>Okitsune no Osan</i> (Kelahiran <i>Kitsune</i>)	- Fungsi <i>lack</i> - Fungsi <i>mediation</i> - Fungsi <i>initial misfortune</i> - Fungsi <i>exposure</i>	
3.	<i>Obousan ni Damasareta Kitsune</i> (Biksu yang Mengelabui <i>Kitsune</i>)	- Fungsi <i>fraud</i> - Fungsi <i>villainy</i> - Fungsi <i>exposure</i> - Fungsi <i>lack</i>	
4.	<i>Tora to Kitsune</i>	- Fungsi <i>complicity</i>	

	(Harimau dan <i>Kitsune</i>)	- Fungsi <i>mediation</i> - Fungsi <i>beginning counteraction</i> - Fungsi <i>struggle</i> - Fungsi <i>hero's reaction</i> - Fungsi <i>victory</i>	
5.	<i>Kitsune to Tanuki</i> <i>Bake Kurabe</i> (Pertandingan antara <i>Kitsune</i> dan <i>Tanuki</i>)	- Fungsi <i>complicity</i> - Fungsi <i>fraud</i> - Fungsi <i>exposure</i>	
6.	<i>Kitsune no Kakurezukin</i> (Topi Ajaib <i>Kitsune</i>)	- Fungsi <i>fraud</i> - Fungsi <i>exposure</i>	
7.	<i>Kitsune no Chouchin</i> (Lentera <i>Kitsune</i>)	- Fungsi <i>function of donor</i>	- Negasi <i>function of donor</i>
8.	<i>Kitsune no Ongaeshi</i> (Balas Budi <i>Kitsune</i>)	- Fungsi <i>villainy</i> - Fungsi <i>fraud</i> - Fungsi <i>mediation</i> - Fungsi <i>exposure</i> - Fungsi <i>punishment</i> - Fungsi <i>lack</i>	- Fungsi <i>balas budi</i>
9.	<i>Kitsune no Doku Kinoko</i> (Jamur Beracun <i>Kitsune</i>)	- Fungsi <i>exposure</i> - Fungsi <i>fraud</i> - Fungsi <i>lack</i> - Fungsi <i>villainy</i> - Fungsi <i>punishment</i> - Fungsi <i>interdiction</i> - Fungsi <i>violation</i>	- Negasi fungsi <i>rescue</i>
10.	<i>Kitsune-dama</i> (Bola <i>Kitsune</i>)	- Fungsi <i>lack</i> - Fungsi <i>fraud</i> - Fungsi <i>punishment</i>	

4.3 Pembahasan Fungsi Pelaku *Kitsune* dalam Cerita Rakyat Jepang

4.3.1 Fungsi *Interdiction*

Fungsi pelaku *interdiction* atau larangan dinyatakan dengan simbol (γ). Dalam teori fungsi pelaku Propp dijelaskan bahwa fungsi ini menunjukkan adanya larangan atau tindakan yang tidak boleh dilakukan oleh pahlawan karena bisa jadi hal tersebut akan

memancing adanya bencana atau kemalangan. Fungsi ini terdapat dalam cerita rakyat *Kitsune no Doku Kinoko* (Jamur Beracun *Kitsune*).

それをきいた、留守番の古ギツネは、「毒キノコに化けるといすが、人間はかしこいからな。毒キノコの毒はイワシの煮干しを入れて煮たら、消えてしまうのを、知ってるかもしれんぞ」といいましたが、若いギツネはききません。

Sore o kiita, rusuban no furugitsune wa, "Doku kinoko ni bakeru to iu ga, ningen wa kashikoi karana. Doku kinoko no doku wa IWASHI no niboshi o irete nitara, kieteshimau no o shitteru kamoshitenzo", to iimashita ga, wakai kitsune wa kikimasen.

Mendengar hal itu, *Kitsune* tua penjaga sarang pun berkata, "Tetapi, manusia itu pintar. Meskipun kita mengubah diri menjadi jamur beracun, tetapi jika direbus dan dicampur sarden, maka racunnya akan menghilang".

Tetapi, *kitsune-kitsune* muda tidak mendengar perkataan *kitsune* tua itu.

(福娘童話集. キツネのどくきのこ, para. 19)

Dalam kutipan di atas dapat diketahui bahwa larangan yang diberikan oleh *Kitsune* tua dapat digolongkan ke dalam bentuk perintah atau saran. Dalam teori Propp, larangan berbentuk saran dikelompokkan dalam sub-fungsi ke dua (γ_2). Saran yang dilakukan adalah dengan mengatakan bahwa rencana para *kitsune* tersebut akan gagal karena manusia adalah makhluk yang lebih pintar. *Kitsune* tua mencoba memberikan gambaran mengenai karakteristik manusia dan tidak ingin hal buruk terjadi pada *kitsune-kitsune* muda yang marah tersebut. Hal itu bertujuan untuk melindungi para *kitsune* dari

keburukan yang terjadi jika *kitsune-kitsune* muda itu tetap ingin melaksanakan rencana jahat tersebut.

4.3.2 Fungsi *Violation*

Fungsi pelaku tokoh *Kitsune* yang selanjutnya adalah fungsi *violation* atau pelanggaran yang dinyatakan dengan simbol (δ). Fungsi ini adalah fungsi pelaku keempat dalam teori Propp yang menyatakan bahwa adanya tindakan melanggar larangan dari fungsi sebelumnya yaitu fungsi *interdiction* (larangan). Fungsi pelaku ini juga terdapat terdapat dalam cerita rakyat *Kitsune no Doku Kinoko*.

庭でまっっていると、やがて大きなキノコが生えてきました。
おじいさんはそのキノコをとって、イワシの煮干しを入れて煮てみると、キツネが化けたキノコの毒が消えて、とてもおいしいキノコ汁になったのです。

Niwa de matteiru to, yagate ookina kinoko ga haetekimashita.

Ojii-san wa sono kinoko o totte, IWASHI no niboshi o irete nitemiru to, kitsune ga baketa kinoko no doku ga kiete, totemo oishii kinoko shiru ni natta no desu.

Tak lama kemudian, di halaman rumah keluarga tersebut tumbuhlah jamur yang sangat besar. Sang kakek pun mengambil jamur itu dan mencoba merebusnya dengan sarden. Racun dari jamur jelmaan *kitsune* itu menghilang, dan tidak disangka ternyata rasa dari jamur itu sungguh lezat.

(福娘童話集, キツネのどくきのこ, para. 21)

Dalam cerita rakyat *Kitsune no Doku Kinoko* fungsi ini terdapat pada tindakan tokoh *kitsune-kitsune* muda yang tidak memerdulikan larangan dari *Kitsune* tua. Terlihat dalam kutipan di atas bahwa tidak lama setelah kejadian di rumah tokoh Kakek, muncul

beberapa buah jamur beracun di halaman rumah Kakek. Jamur beracun tersebut adalah penjelmaan para *kitsune* muda yang bersikeras ingin membalas dendam dengan meracuni keluarga Kakek. Akan tetapi, peringatan *Kitsune* tua akhirnya terjadi, Kakek yang cerdik itu memetik jamur-jamur di kebunnya yang merupakan jelmaan para *kitsune* dan merebusnya dengan sarden sehingga hilanglah racun dalam jamur tersebut. Akhirnya rencana para *kitsune* untuk membalas dendam telah gagal karena *kitsune-kitsune* muda tidak mendengarkan nasihat dari tokoh *Kitsune* tua.

4.3.3 Fungsi *Delivery*

Fungsi pelaku tokoh *Kitsune* selanjutnya adalah fungsi pelaku *delivery* atau penyampaian informasi. Dalam teori fungsi pelaku Propp, fungsi penyampain informasi berada pada urutan kelima dengan simbol (ξ). Fungsi ini dibagi menjadi dua sub-fungsi yaitu (1) penyampaian informasi yang diberikan langsung dan (2) informasi yang diperoleh dari berbagai sumber. Fungsi ini dapat ditemukan dalam cerita rakyat *Aguriko Kitsune* (Tipuan *Kitsune*).

「わたしは稲荷神社の者ですが、来月の祭りの日まで
にキツネの石像をつくってほしいのです」
「来月の祭りの日までというのは、いくらなんでも急
すぎますよ」
石屋さんが断ると、男の人は何度も頭を下げました。

“*Waashi wa Inarijinja no mono desuga, raigetsu no
matsuri no hi made ni Kitsune no sekizou o tsukuttehoshii
no desu*”

“*Raigetsu no matsuri no hi made to iu no wa, ikura nande
mo kyuu sugimasuyo*”

Ishiya-san ga kotowaru to, otoko no hito wa nando mo atama o sagemashita.

Suatu hari, datanglah seseorang, “Aku adalah pendeta dari kuil *Inari*, aku ingin memesan sebuah patung *Kitsune* dan harus selesai untuk perayaan bulan depan”

“Kalau untuk perayaan bulan depan, maaf sepertinya terlalu tiba-tiba”

Setelah si pemahat batu menolak, lelaki asing itu berkali-kali menundukkan kepalanya seraya memohon.

(福娘童話集. あぐりこキツネ, para. 2)

Pada kutipan di atas terdapat fungsi *delivery* (penyampaian informasi) yang dilakukan oleh tokoh *Kitsune*. Informasi yang dimaksud dalam cerita ini adalah informasi mengenai pemesanan patung *Kitsune* yang dipesan oleh jelmaan pendeta yang memesan secara langsung kepada pemuda pengrajin patung. Pemesanan itu dilakukan untuk memeriahkan perayaan yang disebut sebagai “*matsuri*”. Sehingga, fungsi tokoh *Kitsune* pada cerita rakyat *Aguriko Kitsune* adalah penyampaian informasi bersifat langsung yang dinyatakan dengan simbol (ξ_1).

4.3.4 Fungsi *Fraud*

Fungsi pelaku selanjutnya yang terdapat pada tokoh *Kitsune* adalah fungsi *fraud* atau tipu daya. Fungsi ini berada pada urutan keenam dengan simbol (η) dan dibagi menjadi tiga sub-fungsi. Fungsi ini merupakan fungsi yang paling banyak ditemukan dalam cerita rakyat. Penulis menemukan fungsi ini terdapat dalam tujuh cerita rakyat yaitu, *Aguriko Kitsune* (Tipuan *Kitsune*), *Obousan ni Damasareta Kitsune* (Biksu yang Mengelabui *Kitsune*), *Kitsune to*

Tanuki Bake Kurabe (Pertandingan antara *Kitsune* dan *Tanuki*),
Kitsune no Kakurezukin (Topi Ajaib *Kitsune*), *Kitsune no Ongaeshi*
 (Balas Budi *Kitsune*), *Kitsune no Doku Kinoko* (Jamur Beracun
Kitsune), dan *Kitsune-dama* (Bola *Kitsune*).

Berikut adalah kutipan yang terdapat dalam salah satu cerita rakyat yaitu *Kitsune no Kakurezukin* (Topi Ajaib *Kitsune*) yang di dalamnya ditemukan dua sub-fungsi dari fungsi *fraud*.

a.) Mengubah Bentuk

ある日の事、おじいさんが山へ行くと一匹のキツネが道ばたで手ぬぐいのようなものを頭にかぶって、さかんに体を動かしています。

「ははん。あのキツネ、何かに化けようとしているな」

おじいさんが木のかげにかくれて見ていると、キツネは美しい娘さんに化けました。

Aru hi no koto, ojii-san ga yama e iku to ippiki no kitsune ga michibata de te nugui no you na mono o atama ni kabutte, sakan ni karada o ugokashiteimasu.

“Hahan. Ano kitsune, nanika ni bakeyou to shiteiruna”

Ojii-san ga ki no kage ni kakurete miteiru to, kitsune wa utsukushii musume-san ni bakemashita.

Suatu hari, saat kakek itu hendak pergi ke gunung, ia melihat ada seekor *kitsune* mengenakan benda seperti handuk di kepalanya dan .

“Aha! *Kitsune* itu pasti akan berubah menjadi sesuatu”

Sang kakek sambil bersembunyi di balik pohon, ia melihat *kitsune* itu berubah menjadi seorang gadis yang sangat cantik.

(福娘童話集. キツネのかくれずきん, para. 2)

Bentuk pertama tipu daya yang dilakukan *Kitsune* adalah dengan mengubah bentuknya menjadi seorang wanita. Dalam

kutipan di atas dijelaskan bahwa Kakek yang hendak pergi ke gunung melihat seekor *Kitsune* yang memakai semacam handuk di atas kepalanya dan mengubah dirinya menjadi seorang wanita cantik.

Kemampuan *Kitsune* yang dapat mengubah wujudnya menjadi manusia adalah suatu bentuk manifestasi kepercayaan masyarakat Jepang terhadap hewan *kitsune* yang dianggap memiliki kekuatan gaib dan dapat mengubah wujud menjadi manusia. Nozaki (1961: 26, para 1) menjelaskan dalam kepercayaan masyarakat Jepang, cara *Kitsune* merampas barang milik orang lain adalah dengan menyamar menjadi seorang wanita.

Tokoh *Kitsune* dalam cerita *Kitsune no Kakurezukin* ini digambarkan mengubah dirinya menjadi seorang wanita cantik untuk menipu orang-orang yang hendak pergi ke gunung, tetapi ternyata usaha tersebut gagal karena Kakek dalam cerita tersebut tidak sengaja melihat proses perubahan wujud *Kitsune*.

b.) Menipu dengan Barang Palsu

Tipuan *Kitsune* selanjutnya adalah menukar barang palsu untuk makanan milik tokoh Kakek. Diceritakan bahwa *Kitsune* mengecoh tokoh Kakek dengan mengatakan akan memberikan benda pusaka milik bangsa *Kitsune* yang dapat membuat siapapun yang memakainya menghilang. Awalnya sang Kakek tidak mempercayai perkataan *Kitsune*, tetapi karena *Kitsune* berhasil membuktikan bahwa dirinya dapat menghilang dengan benda berbentuk kain

tersebut, sang Kakek pun percaya dan bersedia menukar nasi *nigiri* miliknya dengan benda ajaib milik *Kitsune* tersebut.

Bukti tipu daya *Kitsune* dengan cara memberikan barang palsu kepada Kakek terbukti dalam kutipan di bawah ini.

おじさんはまんじゅう屋を見つけると、「どれ、あそこ
そのまんじゅうをもらおうとするか」と、まんじゅう
屋へ入って行きました。
それからいきなりまんじゅうをつかんで、ふところへ
入れました。
それを見た、まんじゅう屋の主人は、「ドロボウ！」
と、言うなり、おじいさんの手をつかみました。

Ojii-san wa manjuu-ya o mitsukeru to, "Dore, asoko no manjuu o morau to suru ka", to, manjuu-ya e haitteikimashita.

Sorekara, ikInari manjuu o tsukande, futokoro e iremashita. Sore o mita, manjuu-ya no shujin wa, "DOROBOU!" to iunari, ojii-san no te o tsukamimashita.

Kakek itu melihat ada sebuah toko *manju*, "Ah, sebaiknya aku mengambil *manju* saja", ia pun memutuskan untuk masuk ke toko *manju* tersebut.

Setelah masuk, ia tiba-tiba mengambil sebuah *manju* dan langsung memasukkan ke kantongnya.

Melihat hal itu, pemilik toko *manju* itu berteriak, "Pencuri!!!", mendengar teriakan itu, sang kakek langsung melempar *manju* yang diambilnya.

(福娘童話集. キツネのかくれずきん, para: 20)

Kutipan di atas menjelaskan bahwa setelah menerima "topi ajaib" milik *Kitsune* yang bisa membuat tembus pandang pemakainya, sang Kakek pun pergi menuju kota untuk mencoba benda tersebut. Sang Kakek pun mencobanya dengan cara mencuri kue *manju* di sebuah toko. Akan tetapi, benda tersebut tidak lain hanyalah tipu daya *Kitsune*, hal itu terbukti saat Kakek mengambil

manju dengan memakai “topi ajaib” pemberian *Kitsune*, ternyata pemilik toko *manju* tersebut melihat Kakek tersebut dan berteriak “maling”. Hal ini terjadi karena “topi ajaib” pemberian *Kitsune* tersebut tidak lain hanyalah sebuah handuk biasa.

Bentuk tipu daya *Kitsune* dalam cerita *Kitsune no Kakurezukin* dapat dikelompokkan dalam tindakan kejahatan karena *Kitsune* membuat tipu daya untuk mengelabui korbannya agar percaya kepadanya dan mau menuruti perintah *Kitsune*. Akan tetapi, meskipun termasuk dalam tindakan kejahatan, dalam cerita ini tidak ditemukan bentuk fungsi *villainy* atau kejahatan dalam tokoh *Kitsune* karena *Kitsune* tidak mengambil secara paksa atau mencuri makanan milik tokoh Kakek yang menjadi sub-bagian dari fungsi *villainy*, melainkan menggunakan tipuan agar tokoh Kakek mau menukar nasi *nigiri* miliknya dengan sukarela.

Berdasarkan uraian di atas maka ada dua bentuk tipu daya yang dilakukan oleh *Kitsune* yaitu, tipu daya menggunakan kekuatan magis dan menggunakan rayuan agar korban tertarik. Kedua fungsi itu dinyatakan dengan simbol (η_1) untuk tipuan berbentuk rayuan dan (η_2) untuk tipuan karena mengubah wujudnya dengan kekuatan magis.

4.3.5 Fungsi *Complicity*

Fungsi pelaku tokoh *Kitsune* selanjutnya adalah fungsi keterlibatan atau *complicity* yang dinyatakan dengan simbol (θ).

Fungsi ini dibagi menjadi dua sub-fungsi yaitu, (1) korban menyetujui ajakan penjahat dan (2) pahlawan bereaksi terhadap mantra atau tipuan penjahat. Fungsi ini terdapat dalam dua cerita rakyat yaitu *Tora to Kitsune* (Harimau dan *Kitsune*) dan *Kitsune to Tanuki Bake Kurabe* (Pertandingan antara *Kitsune* dan *Tanuki*).

Dalam cerita rakyat *Tora to Kitsune*, fungsi pelaku tokoh *Kitsune* digolongkan ke dalam sub-fungsi yang pertama yaitu korban atau pahlawan menyetujui ajakan penjahat yang diwakili dengan simbol (01). Sedangkan dalam cerita rakyat *Kitsune to Tanuki Bake Kurabe* terdapat dua bentuk sub-fungsi dari fungsi *complicity* yaitu sub-fungsi yang pertama dengan keterangan bahwa pahlawan menerima ajakan penjahat dan sub-fungsi kedua yang menyatakan bahwa pahlawan bereaksi terhadap tipuan penjahat. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing sub-fungsi.

a.) Pahlawan Menyetujui Ajakan Penjahat

Sub-fungsi pertama yang dinyatakan dengan simbol (01) adalah pahlawan yang menerima ajakan dalam hal ini bentuknya adalah tantangan dari penjahat.

(a) *Tora to Kitsune*

「俺は中国から来たトラだ。何でもよいから、お前と勝負をしたい」
 「ふーん、勝負ねえ」
 キツネは、竹やぶを見ながら言いました。
 「勝負なら、竹やぶの中での早歩き競争はどうですか？」

“*Ore wa chuugoku kara kita tora da. Nandemo yoi kara, omae to shoubu o shitai*”

“*Fu-n, shoubu nee*”

Kitsune wa take yabu o minagara iimashita.

“*Shoubu nara, take yabu no naka de no haya aruki kyousou wa dou desuka?*”

“Aku adalah harimau yang berasal dari Cina. Aku mendengar kau sangat cerdas, jadi aku ingin menantangmu!”

“Oh... kau ingin menantangku ya...”, kata *Kitsune* sambil melihat ke arah hutan bambu. “Kalau begitu, bagaimana kalau kita balap lari di dalam hutan bambu itu?”

(福娘童話集. トラとキツネ, para. 3)

(b) *Kitsune to Tanuki Bake Kurabe*

「よし、それならどっちの化け方がうまいか、化け比べをしようじゃないか！」

「のぞむところだ！」

では明日の朝、お宮さんに来てくれ」

“*Yoshi, sorenara docchi no bakekata ga umaika, bake kurabe o shiyou janaika!*”

“*Nozomu tokoro da! Dewa, ashita no asa, omiya ni kitekure*”

“Baiklah kalau begitu, untuk membuktikan yang paling pandai dalam mengubah bentuk, kita bertanding saja!”

“Ayo! Kalau begitu, besok pagi datanglah ke kuil *Shinto*”

(福娘童話集. キツネとタヌキ化け比べ, para. 10)

Dalam cerita *Tora to Kitsune*, tokoh *Kitsune* dapat digolongkan dalam tokoh pahlawan. Bukti bahwa *Kitsune*

digolongkan menjadi pihak korban atau pahlawan terdapat pada

kutipan (a) di atas, karena dalam kutipan tersebut dijelaskan bahwa

ada seekor harimau dari Cina yang datang ke Jepang untuk menantang

Kitsune yang terkenal cerdas di Jepang. Harimau tersebut dengan

congkak menantang *Kitsune* karena merasa dirinya pasti akan menang

melawan hewan seperti *Kitsune*. Dalam hal ini Harimau menantang *Kitsune* hanya untuk menyombongkan kekuatannya sehingga *Kitsune* pun menerima tantangan Harimau tersebut dengan cara melakukan lomba lari di dalam hutan bambu.

Selain itu, dalam cerita (b) tantangan yang dimaksud adalah dengan cara bertanding. Dalam cerita tersebut, *Kitsune* dan *Tanuki* yang terkenal pandai dalam mengubah wujudnya saling membanggakan diri perihal siapa yang paling pandai. Karena keduanya tidak mau kalah, maka *Tanuki* menantang *Kitsune* untuk bertarung untuk membuktikan siapa yang paling pandai di antara *Kitsune* dan *Tanuki*. *Kitsune* yang merasa tertantang akhirnya menyetujui ajakan *Tanuki* tersebut dan menyuruh *Tanuki* agar datang ke kuil *Inari* keesokan harinya.

Akan tetapi, terdapat hal yang menarik dalam cerita ini, karena dalam cerita rakyat *Kitsune to Tanuki Bake Kurabe* tidak dijelaskan secara jelas siapa tokoh yang memiliki karakter jahat maupun baik karena kedua tokoh, baik *Kitsune* maupun *Tanuki* saling menjatuhkan satu sama lain dengan menggunakan tipuan masing-masing untuk mengalahkan lawannya. Sehingga dalam hal ini karena tokoh *Tanuki* yang menantang tokoh *Kitsune* dan *Kitsune* pun menyetujuinya, maka *Tanuki* diklasifikasikan dalam tokoh penjahat karena pola ini sesuai dengan teori fungsi pelaku Propp

dimana penjahat akan menantang pahlawan dan ajakan tersebut disetujui oleh pahlawan.

b.) Pahlawan Bereaksi terhadap Mantra atau Tipuan Penjahat

Sub-fungsi selanjutnya adalah sub-fungsi kedua dengan penjelasan pahlawan bereaksi terhadap tipuan penjahat yang dinyatakan dengan simbol (02).

まわりをキョロキョロ見回すと、お堂の前にキツネが大好きなあぶらあげがそなえてありました。

「なんて、うまそうなあぶらあげだ。タヌキが出てくる前に、腹ごしらえだ」

キツネがあぶらあげに手をのぼすと、あぶらあげがパッと消えてタヌキに変わりました。

「あはははは。キツネどん、まんまとだまされたな」

、今度は、タヌキがいばって言いました。

「うーん、くやしいが、今度はわしの負けだ」

これで勝負は、一対一の引き分けです。

Mawari o KYOROKYORO mimawasuto, odou no mae ni kitsune ga daisukina abura-age ga sonaetearimashita.

“Nante, umasouna abura-age da. Tanuki ga detekuru mae ni, haragoshirae da”.

Kitsune ga abura-age ni te o nobasu to, abura-age ga PATT to kiete tanuki ni kawarimashita.

“Ahahahaha. Kitsunedon, manmato damasaretana”, kondo wa, tanuki ga ibatte iimashita.

“U-n, kuyashiiga, kondo wa washi no makeda”

Kore de shoubu wa, ittai ichi no hiki wake desu.

Saat *Kitsune* sibuk mencari *Tanuki*, ia melihat ada tahu goreng, makanan kesukaannya berada di depan kuil. “Tahu goreng itu kelihatan lezat. Sebaiknya kumakan sebelum *Tanuki* datang”

Ketika *Kitsune* hendak mengambil tahu goreng, tiba-tiba tahu goreng itu berubah menjadi *Tanuki*.

“Hahaha, aku berhasil mengelabuimu *Kitsune!*”, kali ini *Tanuki* mengatakannya dengan congkak.

“Hmm, sebenarnya aku berat mengatakannya tapi kali ini aku memang kalah”, kata *Kitsune*.

Dengan begitu, masing-masing telah memenangkan pertandingan ini.

(福娘童話集. キツネとタヌキ化け比べ, para. 23)

Tipuan yang terdapat dalam cerita ini adalah pada saat *Tanuki* mengubah dirinya menjadi tahu goreng yang merupakan makanan kesukaan *Kitsune* agar *Kitsune* terperangkap dan ternyata tipuan tersebut berhasil. *Kitsune* pun akhirnya mengakui bahwa dirinya kalah melawan *Tanuki*. Akan tetapi, dalam kutipan di atas juga terdapat kalimat 「一対一の引き分け」 yang jika dalam bahasa Indonesia dapat diartikan dengan kedudukan seri, satu sama, maka dalam hal ini tidak hanya *Tanuki* yang melakukan tipuan untuk mengecoh *Kitsune*. Sehingga kedudukan tokoh penjahat dan pahlawan dalam cerita ini tidak terlalu jelas karena baik pihak pahlawan maupun penjahat sama-sama menggunakan trik yang berakhir dengan kemenangan masing-masing atau seri.

4.3.6 Fungsi *Villainy* dan *Lack*

Fungsi *villainy* atau kejahatan merupakan fungsi kedelapan dalam teori Propp yang diwakilkan dengan simbol (A). Fungsi ini memiliki 19 sub-fungsi yang menjelaskan tentang bentuk-bentuk kejahatan yang dilakukan oleh seorang tokoh dalam cerita. Selain fungsi *villainy*, terdapat pula fungsi tambahan yaitu fungsi *lack* yang disimbolkan dengan simbol (a) dan dibagi menjadi enam sub-fungsi.

Dalam penelitian ini, fungsi *villainy* dapat ditemukan dalam tiga cerita yaitu *Obousan ni Damasareta Kitsune* (Biksu yang Mengelabui *Kitsune*), *Kitsune no Ongaeshi* (Balas Budi *Kitsune*), dan

Kitsune no Doku Kinoko (Jamur Beracun *Kitsune*). Fungsi pelaku

Kitsune pada ketiga cerita rakyat tersebut memiliki bentuk yang sama yaitu penjahat melakukan tipuan yang menguntungkan dirinya (A12)

dan penjahat mengambil barang milik orang lain (A5), seperti yang terdapat dalam kutipan cerita *Obousan ni Damasareta Kitsune* (Biksu yang Mengelabui *Kitsune*) berikut ini,

とてもずるがしこいキツネで、村人たちをだましては
魚やあぶらあげをとっていました。
中でも一番よくとられるのは、お寺のお坊さんです。

*Totemo zurugashikoi Kitsune de, murabito tachi damashite
wa sakana ya abura age o totteimashita.
Naka de mo ichiban yoku torareru no wa, otera no obousan
desu.*

Kitsune itu sangat cerdas dan suka mengambil ikan dan tahu goreng milik warga, sehingga banyak warga desa yang sudah ditipu olehnya, terutama seorang biksu dari kuil.

(福娘童話集. お坊さんにだまされたキツネ, para. 2)

Hal tersebut terlihat dari kutipan di atas bahwa *Kitsune* merupakan hewan yang cerdas. *Kitsune* menggunakan trik atau penyamaran yang dalam teori Propp disimbolkan dengan simbol (A12) agar dapat mengambil barang atau makanan milik penduduk desa yang sering melewati hutan, seperti ikan dan tahu goreng yang disimbolkan dengan simbol (A5). Hal itu menyebabkan penduduk desa geram oleh tingkah laku *Kitsune* yang suka mencuri perbekalan penduduk desa.

Mencuri makanan adalah salah satu bentuk kejahatan yang paling sering dilakukan oleh *Kitsune* karena dalam kepercayaan

masyarakat Jepang sendiri *Kitsune* dipercaya memiliki kemampuan untuk mengubah diri menjadi manusia. Dengan kemampuannya mengubah wujud menjadi manusia terutama seorang wanita, dengan mudah *Kitsune* dapat mengelabui orang-orang yang berjalan melewati hutan tempat tinggal *Kitsune* dan akhirnya mengambil barang-barang milik orang lain tanpa disadari.

Selanjutnya, fungsi *lack* juga terdapat dalam tiga cerita rakyat di atas dan empat cerita rakyat lainnya yaitu *Aguriko Kitsune* (Tipuan *Kitsune*), *Okitsune no Osan* (Kelahiran *Kitsune*), *Kitsune no Doku Kinoko* (Jamur Beracun *Kitsune*), dan *Kitsune-dama* (Bola *Kitsune*).

Kebutuhan *Kitsune* dari cerita-cerita tersebut berbeda-beda.

(a) *Aguriko Kitsune* (Tipuan *Kitsune*)

「わたしは稲荷神社の者ですが、来月の祭りの日まで
にキツネの石像をつくってほしいのです」

“*Watashi wa Inarijinja no mono desuga, raigetsu no
matsuri no hi made ni Kitsune no sekizou o tsukuttehoshii
no desu*”

Suatu hari, datanglah seseorang, “Aku adalah pendeta dari
kuil *Inari*, aku ingin memesan sebuah patung *Kitsune* dan
harus selesai untuk perayaan bulan depan”

(福娘童話集. あぐりこキツネ, para. 2)

(b) *Kitsune no Doku Kinoko* (Jamur beracun *Kitsune*)

ある日の事、とてもいい話がまいこんできたので、娘
の嫁入りが決まりました。おじいさんは喜んで、嫁入
り道具を買いに町へでかけていきました。
峠の道をのぼっていくと、林の中にキツネが集まって
、たのしそうに歌いながらおどっています。

立ちどまって見ていると、キツネたちは、

♪美人のお春

♪嫁にもらって

♪楽しみだ

♪早くこねえかなと、歌っているのです。

*Aru hi no koto, totemo ii hanashi ga maikondekita node,
musume no yeomeiri ga kimarimashita. Ojisan wa
yorokonde, yomeiri dougu o kai ni mächhi e
dekaketeikimashita.*

*Touge no michi o noboteiku to, hayashi no naka ni kitsune
ga atsumatte, tanoshisou ni utai nagara odotteimasu.*

Tachidomatte miteiru to, kitsune tachi wa,

“*Bijin no Oharu*”

“*Yome ni moratte*”

“*Tanoshimida*”

“*Hayaku koneekana*” to utatteiru no desu.

Sampai pada suatu hari, terdengar kabar bahwa putrinya sudah memilih calon pendampingnya. Sang kakek pun sangat bahagia dan ia segera pergi ke kota untuk membeli perlengkapan pernikahan. Tetapi, ketika hendak meninggalkan gunung, sang kakek bertemu dengan sekelompok *kitsune* yang sedang menyanyikan sebuah lagu dengan riang gembira.

Sang kakek berhenti sejenak sambil melihat para *kitsune* yang menyanyikan sebuah lagu dengan syair,

“Oharu yang cantik

Menjadi pengantinku

Oh senangnya

Tidak sabar ingin bertemu”

(福娘童話集. キツネの毒キノコ, para. 3)

(c) Okitsune no Osan (Kelahiran Kitsune)

「お産婆さん、早く来てください！

嫁が今、苦しんでいます！

初めてののお産なもんで、どうすればいいかわかりません！」

“*Osanba-san, hayaku kite kudasai! Yome ga ima,
kurushindeimasu! Hajimete no osan na monde, dousureba ii
ka wakarimasen!*”

“Tolong, cepat tolonglah aku! Saat ini istriku sedang kesakitan! Ini adalah kelahiran pertamanya, aku tidak tahu apa yang harus aku lakukan!”

(福娘童話集, おキツネのお産, para. 8)

(d) *Kitsune-dama* (Bola *Kitsune*)

「キツネ玉」とは、この辺りに住むキツネの宝物で、これがないとキツネは化ける事が出来ません。

“*Kitsune-dama*” to wa, kono mawari ni sumu kitsune no takaramono de, kore ga nai to kitsune wa bakeru koto ga dekimasen.

“Bola *Kitsune*” adalah barang berharga milik *Kitsune* yang tinggal di sekitar sini. Jika tidak ada barang tersebut, maka *Kitsune* tidak bisa mengubah bentuknya.

(福娘童話集, キツネ玉, para. 2)

Pada cerita rakyat (a) di atas, tokoh *Kitsune* diceritakan menjelma sebagai seorang pendeta kuil *Inari* yang menghampiri seorang pemuda pembuat patung, pendeta jelmaan itu memesan sebuah patung *Kitsune* untuk keperluan perayaan pada sang pemuda, sehingga tokoh *Kitsune* yang menyamar menjadi pendeta dalam cerita ini memiliki fungsi kekurangan kebutuhan akan benda yang spesifik yaitu sebuah patung *Kitsune* yang disimbolkan dengan (a4).

Pada cerita rakyat (b) kebutuhan yang ingin dicapai oleh tokoh *Kitsune* adalah kebutuhan akan istri atau pendamping. Dalam teori Propp, sub-fungsi ini digolongkan dalam sub-fungsi pertama dengan simbol (a1). Kebutuhan tokoh *Kitsune* akan istri terlihat pada kutipan Kakek yang ingin pergi ke kota untuk membeli perlengkapan pernikahan untuk putrinya yang telah dilamar. Akan tetapi, kebutuhan

tersebut tidak terpenuhi karena tipu daya *Kitsune* tidak sengaja terbongkar oleh Kakek melalui syair lagu yang dinyanyikan *kitsune-kitsune* di hutan.

Selanjutnya, dari kutipan (c) dapat diketahui bahwa kekurangan kebutuhan yang terjadi pada tokoh *Kitsune* di dalam cerita ini adalah kebutuhan akan seseorang yang dapat membantu istri *Kitsune* yang ingin melahirkan dan tokoh Bidan dalam cerita rakyat tersebut adalah orang yang dirasa mampu untuk menolong permasalahan yang dihadapi *Kitsune*. Pada cerita ini tindakan *Kitsune* dinyatakan dengan simbol (a6) dengan keterangan bahwa kekurangan dikarenakan kebutuhan akan benda dengan bentuk lain, dalam hal ini adalah pertolongan sang bidan untuk membantu persalinan istri *Kitsune*.

Sedangkan dalam cerita rakyat (d), fungsi *lack* pada tokoh *Kitsune* digolongkan ke dalam sub-fungsi ketiga (a3) yang menyatakan bahwa tokoh *Kitsune* mengalami kekurangan kebutuhan akan benda magis. Kekurangan kebutuhan yang dialami *Kitsune* tersirat pada kutipan bahwa bola *Kitsune* atau *Kitsune-dama* yang merupakan bola ajaib bangsa *Kitsune* telah dicuri dan disembunyikan.

Tanpa bola tersebut, tentu saja *Kitsune* tidak akan bisa mengubah wujudnya, sehingga kebutuhan akan bola tersebut membuat *Kitsune* akan melakukan segala cara agar mendapatkan kembali benda magis miliknya yang dijelaskan pada paragraf-paragraf selanjutnya.

4.3.7 Fungsi *Mediation*

Fungsi *mediation*, atau peristiwa penghubung adalah fungsi kesembilan dalam teori Propp dan diwakilkan dengan simbol (B).

Fungsi ini dibagi menjadi tujuh sub-fungsi. Fungsi ini dapat ditemukan dalam cerita rakyat *Kitsune no Osan* (Kelahiran *Kitsune*).

Tokoh *Kitsune* memiliki fungsi pelaku peristiwa penghubung dengan bentuk meminta pertolongan yang kemudian diikuti oleh keberangkatan pahlawan, dalam hal ini sang bidan. Fungsi tersebut dinyatakan dengan simbol (B1) dan terdapat dalam kutipan berikut,

「お産婆さん、早く来てください！
嫁が今、苦しんでいます！初めてのお産なもので、どうすればいいかわかりません！」
「はいはい、落ち着いて。それで、お宅はどちらかね？」
「わたしが案内しますので、急いでください！」
お産婆さんは大急ぎで着替えて、お産に必要な物を持って外へ出ました。

“*Osanba-san, hayaku kite kudasai! Yome ga ima, kurushindeimasu! Hajimete no osan na monde, dousureba ii ka wakarimasen!*”

“*Hai hai, ochitsuite. Sore de, otaku wa dochiraka ne?*”

“*Watashi ga annai shimasunode, isoide kudasai!*”

Osanba-san wa ooisogi de ki kaete, osan ni hitsuyouna mono o motte soto e demashita.

“Tolong, cepat tolonglah aku! Saat ini istriku sedang kesakitan! Ini adalah kelahiran pertamanya, aku tidak tahu apa yang harus aku lakukan!”

“Iya iya baiklah, tetapi di mana rumahmu?”

“Aku akan membimbingmu, tolong cepatlah!”

Bidan itu kemudian masuk ke dalam rumah untuk ganti baju dan mengambil beberapa keperluan untuk persalinan.

(福娘童話集. おキツネのお産, para. 8)

Dalam kutipan di atas, terlihat bahwa lelaki jelmaan *Kitsune* yang meminta bantuan kepada bidan terus menerus memohon dan memelas. Melihat hal itu, maka sang bidan merasa iba dan harus menolong lelaki tersebut hingga bidan pun setuju untuk berangkat ke rumah lelaki tersebut meskipun sudah larut malam.

Kitsune dalam kisah ini menggunakan kekuatannya yaitu kemampuan mengubah wujud, bukan untuk menipu atau menjahili manusia tetapi sebagai bentuk penyamaran agar manusia tersebut mau menolongnya. Jika *Kitsune* tetap dalam bentuk aslinya maka bidan tersebut tentu tidak akan mau membantu istrinya yang akan melahirkan. Oleh karena itu dalam cerita ini meskipun *Kitsune* bisa mengubah wujudnya tetapi hal itu tidak membuat *Kitsune* menjadi tokoh antagonis atau melakukan perbuatan yang buruk karena *Kitsune* tidak melakukan tindakan yang tergolong jahat seperti mencuri, membunuh atau menculik.

4.3.8 Fungsi *Beginning counteraction*

Fungsi selanjutnya adalah fungsi yang muncul karena fungsi *mediation* sebelumnya yaitu fungsi *beginning counteraction* atau penetralan tindakan dimulai yang disimbolkan dengan simbol (C).

Fungsi ini menunjukkan adanya reaksi dari tokoh pahlawan yang menyetujui ajakan tokoh lain. Fungsi ini terdapat dalam cerita rakyat

Tora to Kitsune (Harimau dan *Kitsune*), fungsi ini dapat ditemukan dalam kutipan di bawah ini,

「よし、わかった」
 仲間のキツネは、さっそくあちこちに隠れました。

“*Yoshi, wakatta*”

Nakama no Kitsune wa, sassoku achi kochi ni kakuremashita.

“Baiklah! Kami mengerti!”, kemudian para *Kitsune* itu pun mulai bersembunyi di tempat-tempat yang sudah direncanakan.

(福娘童話集. トラとキツネ, para. 14)

Dalam fungsi penetralan tindakan, pahlawan menyetujui untuk mulai bertindak. *Kitsune* yang telah meyakinkan teman-teman *kitsune* yang lain agar membantunya dalam lomba lari melawan Harimau dari Cina mendapat persetujuan dari bangsa *Kitsune*. Akhirnya para *kitsune* pun mulai bertindak dengan cara bersembunyi di tempat-tempat yang telah direncanakan dan nantinya mereka berpura-pura menjadi *Kitsune* yang mengikuti lomba lari.

Kutipan tersebut menunjukkan kecerdikan tokoh *Kitsune* sekaligus menunjukkan rasa nasionalisme yang dimiliki bangsa *Kitsune*. Bangsa *Kitsune* setuju membantu tokoh *Kitsune* agar dapat memenangkan lomba tersebut sehingga nama baik negaranya terlindungi. Hal ini selaras dengan budaya masyarakat Jepang yang disebut *gimu*. Benedict dalam Suryaningtyas (2015: 17) menjelaskan bahwa *gimu* adalah kewajiban yang dimiliki oleh seseorang yang menerima *on*. *Gimu* sendiri tidak memiliki batas waktu dalam membayarnya. *Gimu* yang dilakukan oleh *Kitsune* dan bangsa *Kitsune*

di dalam cerita ini adalah *gimu* yang dimiliki oleh setiap warga negara untuk membela dan menjaga nama baik negara Jepang.

4.3.9 Fungsi *First function of the donor*

Fungsi selanjutnya adalah fungsi *first function of donor* atau fungsi pertama donor yang dinyatakan dengan simbol (D). Donor sendiri adalah sebutan untuk tokoh yang bertugas untuk membantu atau menguji tokoh utama atau pahlawan. Fungsi ini dibagi menjadi sepuluh sub-fungsi. Fungsi ini ditemukan pada tokoh *Kitsune* dalam cerita rakyat *Kitsune no Chouchin*.

Dalam cerita rakyat ini, pengelompokan sub-fungsi pada tokoh *Kitsune* dikelompokkan dalam sub-fungsi kedua yaitu pendonor memberi salam dan menginterogasi pahlawan yang dinyatakan dengan simbol (D2).

Dalam cerita rakyat *Kitsune no Chouchin* diceritakan bahwa terdapat seorang kakak-beradik yang memiliki watak berbeda. Sang Kakak bersifat pemalas dan sang Adik adalah seseorang yang giat bekerja. Suatu hari sang Adik pergi ke gunung untuk bekerja, hingga tidak terasa hari sudah gelap. Setelah itu, munculah tokoh *Kitsune* yang membawa sebuah lentera seperti yang terdapat dalam kutipan di bawah ini,

...弟が、真っ暗な夜の山道で立ち往生していると、ぼんやりと光るちょうちんを持ったキツネが、木のかげから出て来たのです。
「どうしました？」
キツネが聞くので、弟は暗くて帰り道がわからないと

答えました。

「それはお困りでしょう。どうぞ、このちょうちんを持ってお行きなさい」

キツネはそう言うと、弟にちょうちんを渡しました。

「ありがとうございます」

...otouto ga, makkuro na yoru no yamamichi de tachi ojou
shiteiru to, bonyari to hikaru chouchin o motta Kitsune ga
ki no kage kara detekita no desu.

“Doushimashita?”

Kitsune ga kiku node, otouto wa kurakute kaeri michi ga
wakaranai to kotaemashita.

“Sore wa okomari deshou? Douzo, kono chouchin o motte
oikinasai”

Kitsune ga sou iu to, otouto ni chouchin o watashimashita.

“Arigatou.Tasukarimasu”

... dalam keadaan gelap tersebut sang adik melihat ada sebuah cahaya muncul dari balik pohon yang ternyata adalah seekor *Kitsune* yang membawa lentera.

“Tuan, ada apa?”, tanya *Kitsune*. Sang adik pun menjawab bahwa ia ingin pulang ke rumah, tetapi karena sudah gelap, ia jadi tidak bisa melihat jalan dengan baik.

“Wah, bahaya sekali. Kalau begitu, bawalah lentera ini”, kata *Kitsune* sambil memberikan lentera kepada sang adik.

“Terimakasih, terimakasih banyak”

(福娘童話集. キツネのちょうちん, para. 3)

Fungsi donor tokoh *Kitsune* terlihat pada saat *Kitsune*

menghampiri tokoh Adik dan menyapa tokoh Adik. *Kitsune* juga

menginterogasi tokoh Adik dengan menanyakan mengapa tokoh

tersebut berada di hutan. Setelah sang Adik menjawab pertanyaan

Kitsune tersebut barulah *Kitsune* mengerti dan memberikan lentera

miliknya sebagai bantuan.

Dalam cerita ini *Kitsune* tidak menggunakan kekuatan

magisnya untuk mengubah wujud dan menggoda manusia. Melainkan

menggunakannya untuk membantu manusia dengan cara memberikan sebuah lentera. Selanjutnya diceritakan bahwa lentera tersebut adalah lentera ajaib dan berisi koin emas. Hal itu terjadi karena tokoh Adik adalah tokoh protagonis atau pahlawan yang digambarkan memiliki sifat yang baik yaitu pekerja keras, sehingga fungsi donor tokoh *Kitsune* dalam cerita ini adalah untuk memberikan balasan setimpal untuk sang Adik karena sifat pekerja kerasnya tersebut.

4.3.10 Fungsi *Hero's Reaction*

Fungsi pelaku selanjutnya adalah fungsi *hero's reaction* atau reaksi pahlawan yang dinyatakan dengan simbol (E). Fungsi ini menyatakan tentang aksi pahlawan menanggapi tantangan dari tokoh penjahat dalam cerita. Fungsi ini ditemukan dalam cerita rakyat *Tora to Kitsune* (Harimau dan *Kitsune*).

Kisah rakyat ini mengisahkan tentang seekor Harimau sombong yang menantang *Kitsune* karena ingin membuktikan bahwa *Kitsune* bukanlah hewan yang cerdik. Keduanya pun akhirnya bertanding dengan cara mengadakan lomba lari. Akan tetapi, Harimau yang sombong tersebut dapat dikalahkan oleh *Kitsune* seperti yang terdapat dalam kutipan berikut ini,

トラは、またまたくやしがり、もう一回、もう一回と、それから七回も競争を繰り返しました。でも、何度やっても同じ事です。「ちくしょう、おれさまが負けるなんて！」

Tora wa, mata mata kuyashi gari, mou ichido, mou ichido to, sorekara shichikai mo kyousou o kurikaeshimashita. Demo, nando yatte mo onaji koto desu.

“*Chikusyou, oresama ga makeru nante!*”

Harimau semakin geram dan berkali-kali menantang *Kitsune* hingga tujuh putaran pertandingan, tetapi selalu terjadi hal yang sama.

“Sudah sudah, akulah yang kalah!”, kata Harimau.

(福娘童話集.トラとキツネ, para. 29)

Dalam kutipan di atas, Harimau mengaku kalah karena dalam perlombaan tersebut, *Kitsune* menggunakan akal cerdiknyanya sehingga bisa mengalahkan Harimau. Sub-fungsi yang terdapat dalam kutipan di atas adalah pahlawan yang berhasil menaklukkan penjahat yaitu Harimau. Sub-fungsi ini dinyatakan dengan simbol (E9).

Dalam cerita ini penggambaran tokoh protagonis dan antagonis digambarkan dengan jelas, sehingga dalam kisah ini *Kitsune* dapat digolongkan ke dalam tokoh pahlawan. Hal ini dikarenakan *Kitsune* menjadi tokoh yang ditantang oleh Harimau yang digambarkan memiliki sifat sombong. *Kitsune* juga memiliki sifat nasionalisme yang tinggi yang digambarkan dalam cerita bahwa *Kitsune* tidak ingin kalah dari Harimau karena hal itu akan membuat nama negara Jepang menjadi buruk. Hal inilah yang menyebabkan *Kitsune* akhirnya membuat siasat yang cerdas sehingga Harimau pun kalah dalam perlombaan.

4.3.11 Fungsi *Struggle*

Fungsi pelaku tokoh *Kitsune* selanjutnya adalah fungsi *struggle* atau berjuang yang dinyatakan dengan simbol (H), fungsi ini

dibagi menjadi tiga sub-fungsi yaitu, (1) pertarungan dilakukan di

lapangan terbuka, (2) diadakan sebuah kompetisi, dan (3) diadakan permainan kartu dan terdapat dalam kutipan berikut ini,

ところが反対側の端近くに来て、トラはびっくりです

。なぜなら、ずっと後ろにいるはずのキツネが、にやにや笑って立っていたからです。

「なぜだ！」

トラはくやしがって、キツネに言いました。

「もう一度勝負だ。ここから元の場所まで競争しよう！」

「いいですよ。では」

キツネは、大きな大きな声で、「よーい、どん！」と、言いました。

Tokoro ga hantaigawa no hashi chikaku ni kite, tora wa bikkuri desu.

Nazenara, zutto ushiro ni iru hazu no Kitsune ga, niyaniya waratte tatteitakara desu.

“Naze da!”

Tora wa kuyashigatte, Kitsune ni iimashita.

“Mou ichido shoubu da. Koko kara moto no basho made kyousou shiyou!”

“Ii desuyo. Dewa”

Kitsune wa ookina ookina koe de, “Yo-i, don!”, to iimashita.

Tetapi sesampainya di tepi hutan, Harimau terkejut karena *Kitsune* yang seharusnya masih berada jauh di belakang, sudah berada di sana dengan tersenyum puas.

“Apa-apaan ini?!” Harimau dengan geram berkata kepada *Kitsune*, “Aku tidak terima! Bagaimana kalau kita bertanding sekali lagi? Kali ini kita berlomba dari sini hingga ke tempat awal kita berlari tadi!”

“Baiklah, kalau begitu...”, *Kitsune* kembali berteriak sambil berkata, “Siap... Mulai!”

(福娘童話集. トラとキツネ, para. 21)

Pada kutipan *complicity* sebelumnya dijelaskan bahwa

Harimau menantang *Kitsune* karena mendengar kecerdikan *Kitsune*.

Kitsune pun menerima tantangan tersebut dengan cara berlomba lari

melewati hutan bambu, karena kecerdikan *Kitsune*, bangsa *Kitsune*

merencanakan sesuatu agar dapat memenangkan perlombaan tersebut.

Dari kutipan di atas dijelaskan bahwa pada saat hari perlombaan, para

Kitsune yang telah menempati tempat rahasia masing-masing berpura-

pura menjadi *Kitsune* yang menerima tantangan Harimau. Tentu saja

Harimau tidak mengetahui bahwa ternyata di Jepang tidak hanya ada

satu *Kitsune*, sehingga Harimau merasa bahwa *Kitsune*-lah

pemenangnya. Harimau yang tidak terima dengan hasil perlombaan

terus menerus mencoba untuk mengulang perlombaan agar bisa

menang, tetapi berakhir sia-sia karena kecerdikan *Kitsune*, Harimau

berhasil dikecoh.

Perjuangan yang dilakukan bangsa *Kitsune* pada saat

perlombaan berlangsung adalah bentuk dari fungsi berjuang dengan

menggunakan kecerdikan sehingga hewan sekuat Harimau bisa

dengan mudah dikecoh.

4.3.12 Fungsi *Victory*

Fungsi pelaku *Kitsune* selanjutnya adalah fungsi *victory* atau

kemenangan yang dinyatakan dengan simbol (I). Fungsi ini dibagi

menjadi enam sub-fungsi. Fungsi dapat ditemukan dalam cerita *Tora*

Tora to Kitsune (Harimau dan *Kitsune*). Sub-fungsi dalam cerita

tersebut masuk dalam sub-fungsi kedua yang disimbolkan dengan (I2)

yang memiliki penjelasan bahwa pahlawan berhasil mengalahkan

penjahat dalam kontes atau perlombaan. Fungsi ini berkaitan dengan

fungsi *struggle* sebelumnya yang dilakukan oleh bangsa *Kitsune* agar bisa memenangkan pertarungan melawan Harimau.

トラは、またまたくやしがり、もう一回、もう一回と、それから七回も競争を繰り返しました。でも、何度やっても同じ事です。「ちくしょう、おれさまが負けるなんて！」

Tora wa, mata mata kuyashi gari, mou ichido, mou ichido to, sorekara shichikai mo kyousou o kurikaeshimashita. Demo, nando yatte mo onaji koto desu. "Chikusyou, oresama ga makeru nante!"

Harimau semakin geram dan berkali-kali menantang *Kitsune* hingga tujuh putaran pertandingan, tetapi selalu terjadi hal yang sama. "Sudah sudah, akulah yang kalah!", kata Harimau.

(福娘童話集. トラとキツネ, para. 29)

Dalam kutipan di atas kemenangan secara mutlak diraih oleh *Kitsune* dan diakui langsung oleh Harimau karena Harimau selalu kalah meskipun perlombaan tersebut sudah diulang berkali-kali. Kemenangan ini diraih karena kecerdasan *Kitsune* dalam merancang taktik sehingga nama baik bangsa *Kitsune* dan negara Jepang dapat terjaga.

4.3.13 Fungsi *The initial misfortune or lack is liquidated*

Fungsi pelaku tokoh *Kitsune* selanjutnya adalah teori fungsi pelaku *the initial misfortune or lack is liquidated* atau kebutuhan terpenuhi. Fungsi ini dalam teori fungsi pelaku Propp berada pada urutan kesembilan belas dan disimbolkan dengan simbol (K).

Fungsi ini merupakan fungsi lanjutan dari fungsi *lack* (kekurangan) yang terjadi pada tokoh *Kitsune* sebelumnya. Fungsi ini dibagi menjadi sebelas bagian dan dapat ditemukan dalam cerita rakyat *Aguriko Kitsune* (Tipuan *Kitsune*) serta *Kitsune no Osan* (Kelahiran *Kitsune*). Dalam pengelompokkannya pada kedua cerita rakyat tersebut, fungsi ini disimbolkan dengan simbol (K4) yang berarti kebutuhan akan suatu objek terpenuhi karena hasil dari mengerjakan sesuatu.

(a) *Aguriko Kitsune* (Tipuan *Kitsune*)

そして祭りの前日、見事なキツネの石像が出来上がったのです。

「おおっ、これは素晴らしい出来だ。ありがとうございます」

男の人はたっぷりの代金を石屋さんに払うと、そのキツネの石像を何人かの若者と一緒に運んでいきました

Soshite matsuri no zenjitsu, migotona Kitsune no sekizou ga dekita agatta no desu.

“Ooo, kore wa subarashii dekita da. Arigatou gozaimasu”,
otoko no hito wa tappuri no daikin o ishiya-san ni harau to,
sono Kitsune no sekizou o nannin no wakamono to isshoni
hakonde ikimashita.

Akhirnya, sehari sebelum perayaan, sebuah patung *Kitsune* yang sangat indah telah selesai.

“Wah, indah sekali. Terimakasih banyak”, setelah memberikan uang yang banyak kepada si pemahat batu, pendeta kuil *Inari* membawa patung *Kitsune* itu dibantu oleh beberapa orang pemuda.

(福娘童話集. あぐりこキツネ, para. 10)

(b) *Kitsune no Osan* (Kelahiran *Kitsune*)

「フギアアー！」と、元気な男の赤ちゃんが生まれまし。

「ふう、やれやれ」

お産婆さんが汗をぬぐうと、さっきの男の人が目に涙を浮かべてお産婆さんにお礼を言いました。

「本当に、ありがとうございます。無事に息子が生まれ、こんなにうれしい事はありません。どうぞ、あちらの部屋でゆっくりお休みください」

“Fuaaaaa!”, *to genki na otoko no akachan ga umaremashita.*

“Fuu, yare-yare”

Osanba-san ga ase o nuguu to, sakki no otoko no hito ga me ni namida o ukabete osanba-san ni orei o iimashita.

“Hontou ni arigatou gozaimashita. Buji ni musuko ga umare, konna ni ureshii koto wa arimasen. Douzo, achira no heya de yukkuri oyasumi kudasai.”

“Uweeeekkkk”, seorang bayi laki-laki yang sehat telah lahir.

“Akhirnya...”, sang bidan menggendong bayinya dengan keringat yang bercucuran.

Kemudian, lelaki asing yang tadi meminta bantuannya muncul dan mengucapkan terimakasih.

“Terimakasih, saya benar-benar mengucapkan terimakasih. Tidak ada yang lebih membahagiakan melihat anak laki-laki saya lahir dengan selamat. Silahkan, silahkan beristirahat sebentar di kamar yang telah disediakan”

(福娘童話集. おキツネのお産, para. 18)

Pada kutipan (a) di atas, sang pemuda yang menyetujui permintaan pendeta jelmaan *Kitsune* akhirnya menyelesaikan tugasnya yaitu membuat sebuah patung *Kitsune*. Terlihat bahwa kebutuhan pendeta jelmaan *Kitsune* akan patung *Kitsune* untuk memeriahkan festival sudah terpenuhi karena pemuda tersebut menyetujui pesanan patung *Kitsune*, maka sebagai balasannya pendeta *Kitsune* pun memberikan sejumlah uang kepada pemuda pengrajin patung dan segera membawa patung pesanannya tersebut.

Selanjutnya, dalam kutipan (b) dikisahkan bahwa setelah *Kitsune* dan sang bidan tiba di kediaman *Kitsune*, sang bidan pun menghampiri istri *Kitsune* yang sedang kesakitan karena akan segera melahirkan. Setelah beberapa saat, akhirnya seorang bayi laki-laki lahir dari istri *Kitsune*. *Kitsune* pun merasa sangat senang dan berterimakasih kepada bidan tersebut.

Dari kedua kutipan di atas dapat diketahui bahwa kebutuhan *Kitsune* yang telah terpenuhi adalah sebuah patung *Kitsune* serta kelahiran anak *Kitsune*. Berkat bantuan dari tokoh pemahat batu dan bidan, kebutuhan *Kitsune* akhirnya dapat terpenuhi. Hanya saja dalam kedua cerita tersebut, *Kitsune* memiliki kebutuhan yang berbeda. Kebutuhan yang pertama adalah sebuah patung *Kitsune* untuk merayakan festival di kuil *Inari*, hal ini berkaitan dengan kepercayaan dalam masyarakat Jepang bahwa *Kitsune* adalah salah satu pesuruh dewa *Inari* di Jepang. Sedangkan kebutuhan yang kedua adalah kebutuhan akan pertolongan dari seseorang untuk membantu proses kelahiran anak *Kitsune* yang kemudian dilakukan oleh tokoh bidan.

4.3.14 Fungsi *Exposure*

Selanjutnya, fungsi pelaku yang ditemukan pada tokoh *Kitsune* adalah fungsi *exposure* atau penyingkapan tabir yang dinyatakan dengan simbol (Ex). Fungsi ini adalah fungsi yang selalu mengikuti fungsi *fraud* (tipu daya) sebelumnya karena fungsi ini menjelaskan tentang terbongkarnya jati diri penjahat yang menyamar atau

melakukan tipu daya. Fungsi ini juga dapat ditemukan di dalam tujuh cerita rakyat yang sama dengan fungsi *fraud*. Berikut adalah kutipan fungsi *exposure* yang terdapat dalam cerita rakyat *Obousan ni*

Damasareta Kitsune (Biksu yang Mengelabui *Kitsune*),

おろおろしているうちに、うっかり変身がとけてしまい、キツネは元の姿にもどってしまいました。

「あっ、キ、キツネ！」

女中さんが大声で叫ぶと、その声を聞いてお店の人たちがかけつけてきました。

「人間に化けてただ食いするなんて、とんでもないキツネだ！」

「さあ、逃がすもんか！」

お店の人たちは、棒やほうきでキツネをなぐりつけました。

Oro-oro shiteiru uchi ni, ukkari henshin ga toketeshimai, Kitsune wa moto no sugata ni modotte shimaimashita.

“Aak! Ki... Kitsune!”

Jochuu-san ga oogoe de sakebu to, sono koe o kiite omise no hitotachi ga kaketsukete kimashita.

“Ningen ni bakete tada gui suru nante, tondemonai Kitsune da!”

“Saa, nigasumonka!”

Omise no hitotachi wa, bou ya houki de Kitsune o naguri tsukemashita.

Karena terlalu panik, *Kitsune* tidak sadar bahwa ia telah kembali ke wujud aslinya.

“Aaa! Ki...Kitsune!!!”, pelayan itu berteriak hingga terdengar oleh seluruh orang di rumah makan tersebut.

“Ternyata itu *Kitsune*, dia suka mengambil makanan orang lain dengan menyamar sebagai manusia!”

“Kalau begitu, ayo kita tangkap, jangan sampai lolos!”

Orang-orang di rumah makan itu pun mengejar *Kitsune* dengan membawa tongkat dan sapu.

(福娘童話集, お坊さんにだまされたキツネ, para. 29)

Dalam cerita rakyat *Obousan ni Damasareta Kitsune*

diceritakan bahwa seorang biksu yang geram dengan tingkah jahil

Kitsune ingin membalas perbuatan *Kitsune*. Hal itu dilakukan dengan cara menipu *Kitsune* yang sedang tertidur dengan mengatakan bahwa dirinya adalah penjelmaan *Kitsune* yang sedang menyamar menjadi seorang biksu. Kemudian biksu tersebut mengajak *Kitsune* makan di sebuah kedai dimana banyak manusia disana.

Dari kutipan di atas diceritakan bahwa biksu tersebut telah berhasil mengelabui *Kitsune* dengan cara meninggalkan *Kitsune* sendirian di kedai, karena merasa ketakutan dan bingung, akhirnya tanpa sadar manusia jelmaan *Kitsune* berubah kembali ke wujud aslinya yaitu seekor rubah dan membuat heboh orang-orang di kedai. Orang-orang desa yang marah saat melihat *Kitsune* hendak menghukum *Kitsune* tetapi *Kitsune* tersebut berhasil melarikan diri dari kemarahan penduduk desa.

Penyingkapan tabir yang terjadi pada tokoh *Kitsune* adalah hasil dari taktik biksu yang merasa dirugikan oleh kejahatan *Kitsune* yang suka mencuri barang miliknya. Meskipun tidak dijelaskan lebih lanjut apakah *Kitsune* pada akhirnya dihukum atau meminta maaf kepada biksu. Dari uraian tersebut terlihat bahwa *Kitsune* adalah makhluk yang memiliki karakter buruk yaitu suka mencuri, karena hal tersebut, salah satu korban tipu daya *Kitsune* yaitu sang biksu ingin membalas perbuatan *Kitsune* sehingga *Kitsune* pun menerima akibat dari perbuatannya.

4.3.15 Fungsi *Punishment*

Fungsi pelaku tokoh *Kitsune* selanjutnya adalah fungsi *punishment* atau hukuman bagi penjahat yang dinyatakan dengan simbol (U). Dalam teori Propp yang dimaksud fungsi *punishment* adalah tindakan pemberian hukuman bagi penjahat yang telah diketahui identitasnya pada fungsi sebelumnya. Fungsi ini dapat ditemukan di dalam tiga cerita rakyat yaitu, *Kitsune no Ongaeshi* (Balas Budi *Kitsune*), *Kitsune no Doku Kinoko* (Jamur Beracun *Kitsune*), dan *Kitsune-dama* (Bola *Kitsune*). Hukuman yang diberikan pun bermacam-macam dan memiliki efek jera bagi tokoh *Kitsune* itu sendiri. Berikut adalah kutipan fungsi *punishment* yang terdapat dalam cerita rakyat *Kitsune no Ongaeshi* (Balas Budi *Kitsune*),

「さて、このキツネをどうしてくれようか？」
「イタズラギツネだ。逃がすわけにはいかないな」
村人たちは相談して、このイタズラギツネをキツネ汁
にして食べてしまおうという事になりました。

“*Sate, kono Kitsune o doushite kureyouka?*”

“*ITAZURA Kitsune da. Nigasu wakeni wa ikanai na*”

*Murabito tachi wa soudan shite, kono ITAZURA Kitsune o
Kitsune jiro ni shite tabete shimaou to iu koto ni
narimashita.*

“Kalau begitu, kita apakah *Kitsune* ini?!”

“Dasar *Kitsune* nakal! Jangan biarkan dia kabur!”

Para penduduk desa pun melakukan musyawarah untuk memutuskan hukuman yang akan diberikan kepada *Kitsune*. Akhirnya mereka memutuskan untuk membuat sup dan memakan *Kitsune*.

(福娘童話集, キツネの恩返し, para. 6)

Fungsi hukuman yang terlihat dari kutipan di atas adalah tindakan penduduk desa yang berunding untuk memutuskan hukuman yang pantas untuk *Kitsune* hingga akhirnya diputuskan bahwa *Kitsune* akan dimasak dan dijadikan sup oleh penduduk desa.

Hukuman yang diterima *Kitsune* adalah salah satu bentuk kemarahan penduduk desa terhadap kejahatan yang telah dilakukan *Kitsune*. Sehingga ketika penduduk desa mengetahui bahwa kakek Jisuke berhasil menangkap *Kitsune*, penduduk desa merasa bersemangat untuk memberikan *Kitsune* hukuman yang setimpal atas perbuatan yang dirasa merugikan penduduk desa selama ini. Meskipun pada akhirnya, *Kitsune* tidak jadi dihukum karena kakek Jisuke yang merasa kasihan pada *Kitsune* jika harus direbus dan dimakan.

4.3.16 Negasi Fungsi *First function of the donor*

Fungsi pelaku tokoh *Kitsune* selanjutnya tidak terdapat dalam teori Propp yaitu, bentuk negasi dari fungsi *first function of donor* yang terdapat dalam cerita rakyat dalam cerita rakyat *Kitsune no Chouchin* (Lentera *Kitsune*). Bentuk negasi adalah bentuk penyangkalan dari bentuk asli fungsi *first function of donor*. Dalam fungsi ini sub-fungsi (D2) yang menyatakan bahwa pendonor memberi salam dan menginterogasi pahlawan mengalami penyangkalan dengan tidak adanya proses pemberian salam atau interogasi dari tokoh donor.

そして夜になり、ちょうちんを持ったキツネが姿を見せると、さっそく言いました。

「道に迷ったから、ちょうちんをくれ」

「そうですか。それではどうぞ、このちょうちんを」

キツネがちょうちんを差し出すと、それを受け取った兄さんは、もう一方の手も出して、「ちょうちん一つでは暗すぎる。もう一つくれ」と、言いました。

Soshite yoru ni nari, chouchin o motta Kitsune ga sugata o miseru to, sassoku iimashita.

“*Michi ni mayottakara, chouchin o kure*”

“*Sou desuka. Sore dewa, douzo. Kono chouchin o*”

Kitsune ga chouchin o sashidasu to, sore o uketotta onii-san wa, mou ippou no te mo dashite, “Chouchin hitotsu de wa kurasugiru. Mou hitotsu kure”, to iimashita.

Setelah itu, ketika hari mulai gelap, ia melihat seekor *Kitsune* yang membawa lentera, ia pun segera menghampiri *Kitsune* itu dan berkata, “Aku sedang tersesat, jadi berikanlah lentera itu padaku!”

“Oh begitu ya, kalau begitu ambillah”, kata *Kitsune* sambil memberikan lenteranya.

Tetapi meskipun telah mendapatkan lentera *Kitsune*, sang kakak malah meminta lentera lagi. “Berikan aku satu lentera lagi, karena kalau hanya satu masih terlalu gelap”, paksa sang kakak.

(福娘童話集. キツネのちょうちん, para. 11)

Bentuk negasi tersebut dapat dibuktikan dalam kutipan di atas.

Dalam kutipan tersebut, diceritakan bahwa tokoh Kakak yang pemalas

pergi ke gunung untuk meminta lentera ajaib milik *Kitsune* yang berisi

koin emas. Tokoh Kakak sengaja menunggu hingga malam tanpa

mengerjakan pekerjaan apa pun, hingga munculah *Kitsune* yang

membawa lentera dari kejauhan. Bentuk negasi dari tindakan *Kitsune*

adalah *Kitsune* tidak menyapa atau menanyai alasan atau maksud dan

tujuan tokoh Kakak berada di gunung. Sebaliknya, sang Kakak

dengan paksa meminta *Kitsune* menyerahkan lentera miliknya bahkan

karena kurang puas, sang Kakak juga meminta *Kitsune* menyerahkan lentera satu lagi untuk dibawa pulang. Tetapi ternyata sesampainya di rumah, lentera pemberian *Kitsune* tersebut tidak berisi koin emas satu pun.

Tindakan *Kitsune* yang acuh terhadap tokoh Kakak dikarenakan adanya perbedaan antara sifat tokoh protagonis yaitu Adik, dan tokoh antagonis yaitu Kakak. Dalam cerita ini *Kitsune* berperan sebagai tokoh donor yang tidak memiliki sifat spesifik seperti antagonis atau protagonis. Tindakan *Kitsune* mencerminkan bahwa tokoh donor memiliki keterkaitan sebab-akibat dengan tokoh di dalam cerita. Seperti tindakan *Kitsune* yang memberikan balasan yang setimpal pada tokoh pahlawan maupun penjahat.

4.3.17 Negasi Fungsi *Rescue*

Fungsi selanjutnya adalah bentuk negasi dari fungsi *rescue* atau penyelamatan yang penulis temukan dalam cerita rakyat *Kitsune no Doku Kinoko*. Fungsi *rescue* sendiri adalah salah satu fungsi dalam teori Propp yang menyatakan bahwa pahlawan melakukan upaya penyelamatan diri dari serangan penjahat. Fungsi ini dibagi menjadi sepuluh sub-fungsi.

そのとき、一匹のキツネが息をふきかえして逃げ出しました。おじさんがあとをつけていくと、キツネは山の巣穴へ逃げこんで、留守番をしていた古ギツネに言いました。

Sono toki, ippiki no kitsune ga iki o fukae shite nikedashimashita.

Ojii-san ga ato o tsukete iku to, kitsune wa yama no suana e nigeconde, rusuban o shiteita furugitsune ni iimashita.

Pada saat itu, ada seekor *kitsune* yang segera sadar dan kabur. Sang kakek mengejanya, tetapi ia berlari ke arah gunung. Disana, *kitsune* itu pergi ke sarangnya dan menemui seekor *kitsune* tua yang sedang berjaga.

(福娘童話集. キツネのどくきのこ, para. 16)

Dalam cerita rakyat *Kitsune no Doku Kinoko* ditemukan bentuk salah satu sub-fungsi *rescue* yaitu menyelamatkan diri dengan cara kabur atau melarikan diri, akan tetapi yang melarikan diri bukanlah pahlawan, melainkan penjahat yaitu *Kitsune*. Dalam kutipan di atas dijelaskan bahwa saat Kakek dan Nenek memberi hukuman pada *kitsune-kitsune* yang sedang tertidur, salah satu dari *kitsune-kitsune* tersebut berhasil melarikan diri dan kabur ke hutan. Upaya melarikan diri tersebut *Kitsune* lakukan karena ketakutan melihat teman-temannya dipukuli oleh tokoh Kakek dan Nenek.

Tindakan *Kitsune* tersebut mencerminkan bentuk fungsi *rescue* dalam teori Propp. Akan tetapi, dalam teori Propp tokoh yang melakukan fungsi *rescue* adalah tokoh pahlawan, sedangkan dalam cerita rakyat *Kitsune no Doku Kinoko* kedudukan tokoh *Kitsune* adalah sebagai tokoh penjahat atau *villain*. Hal ini membuktikan bahwa tokoh penjahat dalam cerita rakyat Jepang tidak selamanya berakhir dengan menerima hukuman begitu saja, akan tetapi juga melakukan aksi penyelamatan diri agar lolos dari hukuman tersebut

layaknya peran tokoh pahlawan yang menyelamatkan diri dari kejahatan tokoh penjahat.

4.3.18 Fungsi Balas Budi

Fungsi pelaku tokoh *Kitsune* yang terakhir tidak terdapat dalam teori fungsi pelaku Vladimir Propp, fungsi tersebut adalah fungsi balas budi.

それからキツネは、イタズラを一切やめました。そしてキツネの恩返しなのか、それから善作じいさんには良い事ばかりが続いて、とうとう村一番の長者になったという事です。

Sorekara kitsune wa, ITAZURA o ikkiri yamemashita. Soshite kitsune no ongaeshi na no ka, sorekara zensaku jii-san ni wa ii koto bakari ga tsuzuite, toutou mura ichiban chouja ni natta to iu koto desu.

Setelah kejadian tersebut, *kitsune* menghentikan tingkah jahilnya. Setelah itu, untuk membalas budi, *kitsune* selalu memberikan sejumlah barang berharga pada kakek Jisuke dan pada akhirnya kakek Jisuke pun menjadi orang yang paling kaya di desa itu.

(福娘童話集. キツネの恩返し, para. 11)

Dalam kutipan fungsi *punishment* sebelumnya, penduduk desa yang kesal akan kejahatan *Kitsune* memutuskan untuk memasak dan menjadikan *Kitsune* sebagai sup, akan tetapi hal itu dapat dicegah karena kebaikan hati kakek Jisuke. Sehingga, dalam kutipan di atas diceritakan bahwa sejak kejadian tersebut, *Kitsune* sudah tidak pernah lagi mengganggu atau mencuri barang-barang penduduk desa. Bahkan, untuk membalas kebaikan kakek Jisuke, *Kitsune* secara teratur

memberikan hadiah berupa barang berharga sehingga membuat kakek Jisuke menjadi orang terkaya di desa.

Tindakan tokoh *Kitsune* membalas kebaikan kakek Jisuke dalam budaya Jepang disebut *ongaeshi* (恩返し) secara harfiah berarti pengembalian *on*. *On* adalah salah satu nilai moral masyarakat Jepang yang merujuk pada makna hutang budi yang berkaitan dengan segala kebaikan yang diterima seseorang dari orang lain (Suryaningtyas, 2015: 16). Dalam budaya Jepang, jika seseorang menerima *on* dari orang lain, maka secara tidak langsung orang tersebut memiliki kewajiban membayar “hutang” pada si pemberi *on*. Hal itu dapat terlihat dari sikap *Kitsune* yang ingin mengembalikan kebaikan atau *on* dari kakek Jisuke yang telah menyelamatkan *Kitsune* dari hukuman dengan cara memberikan sejumlah harta.

Penggambaran *Kitsune* yang memiliki beberapa karakter tersebut muncul disebabkan beberapa faktor. Pertama, karena folklor lisan disebarkan melalui lisan dan terkadang terjadi penambahan atau pengurangan kisah, sehingga muncul beberapa versi *kitsune*. Kedua, karena dalam kepercayaan masyarakat Jepang *Kitsune* adalah salah satu hewan yang disakralkan sehingga munculah karakter *Kitsune* yang dianggap sebagai pembawa keberuntungan. Akan tetapi, stigma tersebut berubah pada zaman Nara dimana banyak kisah-kisah yang menganggap *Kitsune* adalah roh jahat yang suka mengganggu manusia.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengaplikasian teori fungsi pelaku Propp dalam sepuluh cerita rakyat Jepang yang di dalamnya terdapat tokoh *Kitsune* dapat ditarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan ditemukan 18 fungsi pelaku tokoh *Kitsune*.

15 fungsi terdapat dalam teori fungsi pelaku Propp dan 3 fungsi lainnya adalah fungsi khas yang tidak terdapat dalam teori Propp.

Fungsi-fungsi tersebut terdiri dari, fungsi *interdiction* (1 cerita rakyat), *violation* (1 cerita rakyat), *delivery* (1 cerita rakyat), *fraud* (7 cerita rakyat), *complicity* (2 cerita rakyat), *villainy* (3 cerita rakyat) dan *lack* (6 cerita rakyat), *mediation* (3 cerita rakyat), *beginning counteraction* (1 cerita rakyat), *first function of the donor* (1 cerita rakyat), *hero's reaction* (1 cerita rakyat), *struggle* (1 cerita rakyat), *victory* (1 cerita rakyat), *the initial misfortune* (2 cerita rakyat), *exposure* (7 cerita rakyat), dan *punishment* (3 cerita rakyat). Ditemukan juga fungsi yang tidak terdapat dalam teori fungsi pelaku Propp seperti, fungsi balas budi dan bentuk negasi dari fungsi *first function of the donor* dan *rescue*.

Fungsi yang paling banyak ditemukan adalah fungsi *fraud* (tipu daya) dan *exposure* (penyingkapan tabir) dengan masing-masing 7 cerita rakyat. Hal ini membuktikan bahwa *Kitsune* suka membuat tipu daya dengan mengubah wujudnya menjadi manusia dan pada akhirnya tipuan *Kitsune* terbongkar. Oleh karena itu, pada tokoh *Kitsune* fungsi *exposure* akan selalu mengikuti fungsi *fraud*.

Adanya fungsi-fungsi yang tidak terdapat dalam teori fungsi pelaku Propp dikarenakan adanya perbedaan budaya antara dongeng-dongeng Eropa yang Propp teliti dan cerita-cerita rakyat dari Jepang. Salah satunya adalah tindakan *Kitsune* yang membalas budi kepada orang yang menolongnya yang disebut *ongaeshi*, meskipun sebelumnya *Kitsune* adalah tokoh penjahat yang suka menipu dan mencuri. Dalam dongeng Eropa tidak terlalu dijelaskan atau dimunculkan sikap balas budi karena dalam budaya Eropa lebih menonjolkan nilai-nilai kebaikan yang selalu menang atas kejahatan, sehingga tokoh penjahat dalam dongeng Eropa hampir tidak pernah digambarkan melakukan tindakan balas budi.

Selain itu, terdapat beberapa cerita rakyat yang tidak menunjukkan adanya kejahatan yang *Kitsune* lakukan meskipun *Kitsune* membuat tipu daya dengan cara mengubah wujudnya menjadi manusia, seperti dalam cerita *Aguriko Kitsune* dan *Kitsune no Osan*. Hal ini membuktikan bahwa tokoh *Kitsune* selain dipercaya sebagai makhluk yang nakal dan suka mencuri, juga dianggap sebagai makhluk yang istimewa karena dapat mengubah wujudnya menjadi manusia.

5.2 Saran

Pada penelitian berikutnya, penulis menyarankan untuk meneliti tentang mitos *Kitsune* yang terdapat dalam folklor Jepang yang berbentuk prosa rakyat dengan menggunakan teori strukturalisme Levi-Strauss.

Hal ini dikarenakan kisah *Kitsune* identik dengan kepercayaan mengenai kekuatan magis serta kaitannya dengan dewa *Inari* dalam kepercayaan *Shinto*, sehingga diharapkan para pembelajar budaya Jepang dan masyarakat luas dapat

mengetahui karakteristik dan budaya Jepang yang tercermin dalam cerita-cerita rakyat Jepang itu sendiri.



DAFTAR PUSTAKA

- Ashkenazi, Michael. 2003. *Handbook of Japanese Mythology*. California: ABC-Clío.
- Avifah, Dwi Putri Eka. 2003. Analisis Watak Kitsune dan Tanuki dalam Dongeng Jepang yang Tercermin pada Watak Masyarakat Jepang. (Skripsi). Pendidikan dan Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Surabaya, Surabaya.
- Bendix, Regina F, Galit Hasan-Rokem. (eds). 2012. *A Companion to Folklore*. Chicester: John Willey and Sons Ltd.
- Danandjaja, James. 1997. *Folklor Jepang Dilihat dari Kacamata Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Endraswara, Suwardi. 2009. *Metodologi Penelitian Folklor*. Yogyakarta: Med Press
- Eriyanto. 2013. *Analisis Naratif: Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Berita Media*. Jakarta. Penerbit Kencana.
- Fristiasa, Claudia Gretta. 2013. Analisis Cerita Rakyat Ehime Ookugata ni Baketa Furugitsune: Studi Krisis terhadap Teori Fungsi Pelaku Cerita Rakyat Vladimir Propp. (Jurnal). Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro, Semarang.
- Kitsune. artikel. Sumber elektronik diakses dari <https://id.wikipedia.org/wiki/Kitsune> pada tanggal 29 April 2016
- Kitsune no minwa. website. Sumber elektronik diakses dari http://minwa.fujipan.co.jp/area/hokkaido_003/ pada tanggal 3 Mei 2016
- Matsuura. Kenji. 1994. Kamus Bahasa Jepang-Indonesia. Kyoto: Kyoto University Press.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nozaki, Kiyoshi. 1961. *Kitsune: Japan's Fox of Mystery, Romance, and Humor*. Jepang: Hokuseido Press.
- Oogawa, Satoshi. 2011. *Minwa to Mukashibanashi, Densetsu ni tsuite*. (Jurnal). Nagano: Shinshu Honan Junior College.
- Propp, Vladimir. 1968. *Morphology of Folktales*. Austin and London: University of Texas Press.
- Pudentia. (ed). 2015. *Metodologi Kajian Tradisi Lisan*. Jakarta: Pustaka Obor Indonesia.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2011. *Antropologi Sastra*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2004. *Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2011. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian: Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rafiek, M. 2010. Teori Sastra: *Kajian Teori dan Praktik*. Bandung: Refika Aditama.

- Rokhmansyah, Alfian. 2014. *Studi dan Pengkajian Sastra: Perkenalan Awal Terhadap Ilmu Sastra*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R. & D*, Bandung: Alfabeta.
- Suryaningtyas, Yulia. 2015. Nilai Moral On, Gimu dan Giri dalam Cerita Rakyat Jepang Shita Kiri Suzume, Kiki Mimi Zukin, dan Hanasaka Jii-san. (Skripsi). Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya, Malang.
- Widjono. 2007. *Bahasa Indonesia: Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi* (rev). Jakarta: Grasindo.
- めぐりこキツネ (*Aguriko Kitsune*). *Hukumusume.com* (福娘童話集). website. <http://hukumusume.com/douwa/pc/minwa/10/31a.htm>. Sumber elektronik diakses dari pada tanggal 29 April 2016
- おキツネのお産 (*Okitsune no Osan*). *Hukumusume.com* (福娘童話集). website. <http://hukumusume.com/douwa/pc/jap/10/11a.htm>. Sumber elektronik diakses dari pada tanggal 29 April 2016
- お坊さんにだまされたキツネ (*Obousan ni Damasareta Kitsune*). *Hukumusume.com* (福娘童話集). website. <http://hukumusume.com/douwa/pc/jap/08/29a.htm>. Sumber elektronik diakses dari pada tanggal 29 April 2016
- トラとキツネ (*Tora to Kitsune*). *Hukumusume.com* (福娘童話集). website. <http://hukumusume.com/douwa/eto/tora/j05.htm>. Sumber elektronik diakses dari pada tanggal 29 April 2016
- キツネとタヌキの化け比べ (*Kitsune to Tanuki Bake Kurabe*). *Hukumusume.com* (福娘童話集). website. <http://hukumusume.com/douwa/pc/minwa/11/30.htm>. Sumber elektronik diakses dari pada tanggal 29 April 2016
- キツネのかくれずきん (*Kitsune no Kakurezukin*). *Hukumusume.com* (福娘童話集). website. <http://hukumusume.com/douwa/pc/minwa/08/09.htm>. Sumber elektronik diakses dari pada tanggal 29 April 2016
- キツネのちょうちん (*Kitsune no Chouchin*). *Hukumusume.com* (福娘童話集). website. <http://hukumusume.com/douwa/pc/jap/12/23b.htm>. Sumber elektronik diakses dari pada tanggal 29 April 2016
- キツネの恩返し (*Kitsune no Ongaeshi*). *Hukumusume.com* (福娘童話集). website. <http://hukumusume.com/douwa/pc/minwa/05/18.htm>. Sumber elektronik diakses dari pada tanggal 29 April 2016
- キツネの毒キノコ (*Kitsune no Doku Kinoko*). *Hukumusume.com* (福娘童話集). website. <http://hukumusume.com/douwa/pc/minwa/06/23.htm>. Sumber elektronik diakses dari pada tanggal 29 April 2016
- キツネ玉 (*Kitsune-dama*). *Hukumusume.com* (福娘童話集). website. <http://hukumusume.com/douwa/i/minwa/08/11c.html>. Sumber elektronik diakses dari pada tanggal 29 April 2016

Curriculum Vitae

CURRICULUM VITAE

Nama : Farihatul Layli Ilyas
 NIM : 135110201111040
 Program Studi : Sastra Jepang
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tempat dan tanggal lahir : Malang, 20 September 1995
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Jalan Kenanga Indah II/45
 Nomer Ponsel : 085230250375
 Alamat email : farihatulkim@gmail.com

Pendidikan Formal:

2001-2007 : SD Negeri Bareng III Malang
 2007-2010 : SMP Negeri 4 Malang
 2010-2013 : SMA Negeri 7 Malang
 2013-sekarang : Universitas Brawijaya

Pengalaman Organisasi:

2015 – 2016 : Sekretaris Divisi HRD Himpunan Mahasiswa Sastra Jepang
 2016 – sekarang : Ketua Shodo Kurabu, Sastra Jepang

Pengalaman Kepanitiaan:

2014 : Staf Advisor PK2MABA FIB UB
 2014 : Staf Konsumsi Gathering Sastra Jepang 2014
 2015 : Koordinator Divisi Shodo Isshoni Tanoshimimashou 10
 2015 : Koordinator Divisi Konsumsi Japan Cup 2015
 2015 : Staf Divisi Advisor PK2MABA FIB UB

JLPT:

N4 : Desember 2014 (LULUS)
 N3 : Desember 2015 (LULUS)
 N2 : Desember 2016 (TIDAK LULUS)

Lampiran Cerita Rakyat

あぐりこキツネ

むかしむかし、立派な身なりの男の人が、村の石屋にやってきました。
「わたしは稲荷神社(いなりじんじゃ)の者ですが、来月の祭りの日までにキツネの石像をつくってほしいのです」。
「来月の祭りの日までというのは、いくらなんでも急すぎますよ」
石屋さんが断ると、男の人は何度も頭を下げました。
「急なのは、わかっています。ですが、そこをなんとかお願いします」
「・・・わかりました。では、やってみましょう」。
石屋はその日から、コツコツと石をけずりはじめました。
注文した男の人は次の日から毎日のようにやってきて、石屋さんの仕事ぶりを見ていました。
約束の日までは、半月もありません。
石屋さんはろくに眠らず、一生懸命に石をけずり続けました。
そして祭りの前日、見事なキツネの石像が出来上がったのです。
「おおっ、これは素晴らしい出来だ。ありがとうございます」
男の人はたっぷりの代金を石屋さんに払うと、そのキツネの石像を何人かの若者と一緒に運んでいきました。
次の日、石屋さんは自分がつくったキツネの石像を見に神社へ出かけました。
社の前に置かれた石像を見ると、われながら立派な石像です。
「うむ。がんばったかいがあった。さて、神社へあいさつをしておこう」
石屋は社務所(しゃむしょ→神社の事務を取り扱う所)へ顔を出すと、神主さんにあいさつをしました。
すると神主さんは、大喜びで石屋にお礼を言いました。
「おおっ、あの立派なキツネの石像をつくってくださったのは、お前さまでしたか。
朝起きてみると社の前に立派なキツネの石像がたっておったので、誰が置いたのだろうとみんなでうわさしていたのです。
あそこには何もないので、何とかしようと思っておったのです。
すばらしい物をいただいて、ありがとうございました」
「へっ？」
石屋にキツネの石像を注文した男は、確かに稲荷神社の者と言っていたのに、なんだか話がちがいます。

「もしかして、あの客は・・・」

石屋は急いで家に帰ると、男の人からもらった代金を確認しました。するとたくさん代金は、すべて木の葉っぱに変わっていたのです。

「しまった。あぐりこキツネにやられた！」

『あぐりこ』というのは土地の言葉で、あきれてしまうという意味です。この土地のキツネは畑を荒らすネズミなどを退治して、お百姓たちに喜ばれたりもしましたが、とてもいたずら好きで、この様によく人をだましたそうです。

Terjemahan:

Tipu Daya Kitsune

Pada zaman dahulu di sebuah desa, ada seorang pemuda yang sangat tampan, yang bekerja sebagai pemahat batu.

Suatu hari, datanglah seseorang, “Aku adalah pendeta dari kuil *Inari*, aku ingin memesan sebuah patung *Kitsune* dan harus selesai untuk perayaan bulan depan”

“Kalau untuk perayaan bulan depan, maaf sepertinya terlalu tiba-tiba”. Setelah si pemahat batu menolak, lelaki asing itu berkali-kali menundukkan kepalanya seraya memohon.

“Aku tahu ini mendadak, tetapi tolonglah lakukan sesuatu”

“Hmm.. baiklah, akan saya coba”. Setelah itu, si pemahat batu mulai bekerja hari demi hari memahat batu. Karena patung pesanan pendeta itu dikerjakan setiap hari, maka semakin lama hasil kerja si pemahat batu. Hanya tinggal setengah bulan sebelum hari yang dijanjikan.

Si pemahat batu itu terus menerus memahat hingga ia tidak punya waktu untuk tidur. Akhirnya, sehari sebelum perayaan, sebuah patung *Kitsune* yang sangat indah telah selesai.

“Wah, indah sekali. Terimakasih banyak”

Setelah memberikan uang yang banyak kepada si pemahat batu, pendeta kuil *Inari* membawa patung *Kitsune* itu dibantu oleh beberapa orang pemuda. Hari berikutnya, si pemahat batu pergi ke kuil *Inari* untuk

melihat patung *Kitsune* buatannya. Saat di depan kuil, ia melihat patung buatannya dan merasa bahwa patung itu memang hasil karyanya yang paling bagus.

“Wah, tidak sia-sia juga perjuanganku selama ini. Hmm, kalau begitu aku akan pergi untuk sekedar mengucapkan salam ke pendeta”.

Setelah itu si pemahat batu pergi ke ruangan biksu dan mengucapkan salam kepada biksu kuil *Inari* tersebut. Melihat si pemahat batu, sang pendeta menyambutnya dengan senang hati.

“Oh, anda kah orang yang membuat patung *Kitsune* yang sangat bagus itu? Saat bangun di pagi hari, tiba-tiba di depan kuil ada sebuah patung *Kitsune* yang indah. Hingga saat ini orang-orang masih bertanya-tanya siapa yang meletakkannya di situ, karena pada awalnya tidak ada apa-apa disana dan entah bagaimana bisa ada disana. Saya mengucapkan terimakasih banyak atas patung yang sangat indah tersebut.”

“Eh?” , si pemahat batu merasa bingung, karena ia yakin orang yang sudah memesan patung *Kitsune* itu adalah seorang pendeta dari kuil *Inari*.

“Jangan-jangan, orang itu....”

Si pemahat batu pulang ke rumah dengan terburu-buru karena ingin memastikan uang yang sebelumnya diberikan oleh biksu tersebut. Tetapi, sesampainya di rumah tiba-tiba uang itu berubah menjadi daun seluruhnya.

“Gawat! Aku sudah ditipu oleh *aguriko Kitsune*”

Kata “*aguriko*” adalah salah satu logat daerah yang berarti “kaget” atau “keheranan”.

Di Jepang *Kitsune* adalah hewan yang bertugas untuk memburu hewan-hewan seperti tikus di sawah sehingga sangat membantu para petani, tetapi dia suka berbuat nakal, dan dia suka menipu orang-orang.

おキツネのお産

むかしむかし、あるところに、とても腕のいいお産婆(さんば)さんがいました。

お産婆さんとは、赤ちゃんを産むお手伝いをしてくれる人の事です。

このお産婆さんに来てもらうと、どんなにひどい難産でも楽に赤ちゃんを産む事が出来ると評判でした。

ある夜の事、お産婆さんが寝ていると、ドンドンドンと誰かが戸をたたきました。

「はて、急なお産かな？」

お産婆さんが急いで戸を開けると、このあたりでは見た事のない男の人が、青い顔で肩で息をしながら立っています。

「お産婆さん、早く来てください！ 嫁が今、苦しんでいます！ 初めてのお産なもので、どうすればいいかわかりません！」

「はいはい、落ち着いて。それで、お宅はどちらかね？」

「わたしが案内しますので、急いでください！」

お産婆さんは大急ぎで着替えて、お産に必要な物を持って外へ出ました。

「おや？」

外へ出たお産婆さんは、首をかしげました。

外はまっ暗なのに男の人のまわりだけは、ちょうちんで照らしたように明るいのです。

「早く！ 早く、お願いします！」

不思議に思うお産婆さんの手を、男の人がぐいと引っぱって走り出しました。

さて、男の人と一緒に、どのくらい走ったでしょう。

気がつくとお産婆さんは、見た事もないご殿の中にいました。

そこでは数えきれないほどたくさんの女中さんがお産婆さんを出迎えて、

「どうか奥さまを、よろしく申し上げます」と、頭をさげます。

長い廊下を女中頭(じよちゆうがしら)に案内されると、金色のふすまが見えました。

「奥さまが、お待ちでございます」

女中頭に言われて部屋に入ると大きなお腹をかかえた美しい女の人が、ふとんの上で苦しそうに転げ回っています。

「はいはい、落ち着いて。わたしが来たから、もう大丈夫」

お産婆さんはやさしく言うと女中頭にお湯や布をたくさん用意させて、さっそくお産にとりかかりました。

「さあ、楽にして、りきまずに、力を抜いて、そうそう、がんばって」
 すると、まもなく、
 「フギアアアー！」と、元気な男の赤ちゃんが生まれました。
 「ふう、やれやれ」
 お産婆さんが汗をぬぐうと、さっきの男の人が目に涙を浮かべてお産婆さんにお礼を言いました。
 「本当に、ありがとうございました。無事に息子が生まれ、こんなにうれしい事はありません。どうぞ、あちらの部屋でゆっくりお休みください」
 お産婆さんは長い廊下を連れていかれて、今度は銀色のふすまの部屋に案内されました。
 「おや、まあ」
 そこには黒塗りの見事なおぜんがあり、お産婆さんのために用意されたごちそうがならんでいます。
 「ああ、ありがたいねえ」
 お産婆さんは用意されたごちそうをパクパクと食べると、うとうと眠ってしまいました。
 それから、どのくらい時間がたったでしょう。
 コケッココー！
 一番どりの鳴き声で、お産婆さんははっと目を覚ましました。
 「ここは？」
 立派なご殿にいたはずなのに、お産婆さんが目を覚ましたのは古い小さな小屋の中でした。
 「不思議な事もあるもんだねえ」
 お産婆さんは村に帰ると、村の人たちにゆうべの事を話しました。
 すると村人たちは口々に、
 「それはきっと、お産婆さんの評判を聞いて、キツネが頼みに来たにちげえねえ」と、言ったそうです。

Terjemahan:

Kelahiran Kitsune

Pada zaman dahulu kala, ada seorang bidan yang sangat ahli dalam membantu persalinan. Bidan adalah sebutan untuk orang yang membantu proses melahirkan seorang bayi. Ia menjadi terkenal karena tidak peduli seberapa parah dan susahny persalinan, ia akan dengan mudah membantu proses kelahiran tersebut.

Suatu malam, ketika si bidan ingin tidur, tiba-tiba ada seseorang yang mengetuk pintunya dengan keras.

“Oh mungkin ada yang mau melahirkan ya?”

Si bidan dengan segera membuka pintu dan ia melihat seorang laki-laki yang belum pernah ia temui sebelumnya. Lelaki itu terengah-engah sambil wajahnya terlihat kelelahan.

“Tolong, cepat tolonglah aku! Saat ini istriku sedang kesakitan! Ini adalah kelahiran pertamanya, aku tidak tahu apa yang harus aku lakukan!”

“Iya iya baiklah, tetapi di mana rumahmu?”

“Aku akan membimbingmu, tolong cepatlah!”

Bidan itu kemudian masuk ke dalam rumah untuk ganti baju dan mengambil beberapa keperluan untuk persalinan. Setelah keluar, ia merasa terkejut.

“Eh?”, meskipun keadaan diluar sangat gelap, tetapi ada cahaya-cahaya terang seperti lampion mengelilingi lelaki itu.

“Cepat! Tolong cepatlah!”

Entah bagaimana, sang bidan merasa tangannya seperti ditarik dan ia serta lelaki itu berlari dengan sangat cepat.

Setelah cukup lama berlari, sang bidan tersadar bahwa ia sudah berada di dalam istana yang belum pernah diketahu sebelumnya.

Disana ia disambut oleh banyak sekali gadis-gadis muda, “Tolong, lakukanlah sesuatu terhadap nyonya kami”, kata mereka sambil menundukkan kepala. Kemudian, sang bidan diantar oleh seorang pelayan melewati sebuah koridor yang panjang. Di seberang koridor itu terlihat sebuah *fusuma* berwarna emas.

“Nyonya sudah menunggu anda”

Sang bidan masuk ke dalam ruangan yang sudah ditunjukkan oleh pelayan wanita tadi, di sana terlihat seorang wanita cantik dengan perutnya yang sangat besar sedang kesakitan di atas *futon*.

“Tenanglah, tenanglah. Aku sudah sampai, jadi semua akan baik-baik saja”

Sang bidan dengan lembut memberikan air hangat dan kain yang telah disiapkan dan langsung memulai proses persalinan.

“Baiklah, lakukan dengan perlahan, jangan ditahan, lepaskan saja. Ayo, berjuanglah!”

Lalu, sesaat kemudian,

“Uweeeekkkk”, seorang bayi laki-laki yang sehat telah lahir.

“Akhirnya...”, sang bidan menggendong bayinya dengan keringat yang bercucuran. Kemudian, lelaki asing yang tadi meminta bantuannya muncul dan mengucapkan terimakasih.

“Terimakasih, saya benar-benar mengucapkan terimakasih. Tidak ada yang lebih membahagiakan melihat anak laki-laki saya lahir dengan selamat. Silahkan, silahkan beristirahat sebentar di kamar yang telah disediakan”

Setelah diantar melalui koridor yang panjang, sang bidan kali ini melihat sebuah ruangan yang di dalamnya terdapat *fusuma* berwarna hijau.

“Ah, ini...”

Di sana, ia melihat sebuah meja dengan banyak makanan yang sudah disiapkan di atasnya. “Wah, terimakasih banyak ya”

Sang bidan akhirnya memakan makanan tersebut dengan sangat lahap hingga akhirnya tertidur pulas.

Setelah beberapa jam berlalu, “Kukuruyuuukkk”

Mendengar suara itu, sang bidan langsung terbangun. “Ini dimana?”, ia berpikir seharusnya ia masih ada di dalam istana yang megah tetapi ketika membuka mata, ia malah berada di dalam sebuah gubuk tua yang kecil.

“Turnyata hal-hal gaib itu juga ada ya”

Setelah sang bidan kembali ke desa, ia menceritakan pengalamannya semalam ke penduduk sekitar. Mendengar hal itu,

penduduk sekitar langsung mengatakan, “Tidak salah lagi, pasti karena mendengar tentang kemampuanmu, *Kitsune* itu datang dan meminta tolong padamu”.

お坊さんにだまされたキツネ

むかしむかし、ある村はずれに、一匹のキツネが住んでいました。

とてもずるがしこいキツネで、村人たちをだましては魚やあぶらあげをとっていました。

中でも一番よくとられるのは、お寺のお坊さんです。

お坊さんは村の家へお経をあげに行くたびに、もらってくるごちそうをキツネにだましとられていたのです。

ある日の事、お坊さんは道ばたで、昼寝をしているキツネを見つけました。

(よし、今日はこっちが、キツネをだましてやろう)

お坊さんは、寝ているキツネの肩をたたいて言いました。

「だんなさん、だんなさん」

キツネはびっくりして飛び起きると、あわてて金持ちのだんなに化けました。

「だんなさん。こんなところで寝ていると、キツネにだまされますよ。どうです？ 二人で料理屋へごちそうを食べに行きませんか？」

「ごちそう？ そいつはいいですね」

キツネは大喜びで、お坊さんと一緒に町の大きな料理屋へ行きました。

「さあ、どんどん食べて、じゃんじゃん飲んでくださいよ。いつもお世話になっているお礼に、今日はわたしがごちそうをしますから」

お坊さんはおいしい料理やお酒をどんどん運ばせて、自分もせっせと食べたり飲んだりしました。

「いやあ、すまんのう」

だんなに化けたキツネも、お坊さんに負けずと料理を食べてお酒を飲みました。

やがて、すっかりお腹が一杯になったお坊さんは、

「ちよつと失礼して、小便に行ってきます」と、言って、部屋を出ました。

それから女中さんに、こう言いました。

「わしは、まだこれから行くところがあるので、すまんが大急ぎでおみやげを作っておくれ」

「はい」

女中さんが、おみやげの料理を持ってくと、
「そうそう、代金は食べた分と一緒に、だんなさんからもらっておくれ」と、言っ
て、さっさと帰っていきました。
さて、部屋に残されたキツネは、
「ずいぶん、長いおしっこだなあ」と、思いながらも、一人でお酒を飲んでいま
した。
しかしお坊さんは、いつまでたってももどってきません。
(おかしいな。何をしているのかな?)
キツネはだんだん、心配になってきました。
そのうちにほかのお客さんはみんな帰ってしまい、残っているのはキツネだけ
になりました。
そこへ女中さんが来て、言いました。
「だんなさん、申し訳ありませんが、そろそろお店も終わりますので」
「そうか。ところでわしの連れのお坊さんは、どうした？」
「はい。もうとっくに、お帰りになりましたよ」
「なんだと！ 帰っただって！」
「ええ。それから料理とおみやげのお金は、だんなさんからいただくよう
に言われました」
(しっ、しまった。坊さんにだまされた！)
キツネは、自分がだまされたことに気づきました。
(どうしよう、どうしよう。困ったぞ)
おろおろしているうちに、うっかり変身がとけてしまい、キツネは元の
姿にもどってしまいました。
「あっ、キ、キツネ！」
女中さんが大声で叫ぶと、その声を聞いてお店の人たちがかけつけてき
ました。
「人間に化けてただ食いするなんて、とんでもないキツネだ！」
「さあ、逃がすもんか！」
お店の人たちは、棒やほうきでキツネをなぐりつけました。
「た、助けてくれえー」
キツネは店の中をぐるぐると逃げまわり、やっとの事で天井裏から外に
飛び出しました。
「それにしても、ひどいお坊さんだ。キツネを連れてくるなんて」
次の日、料理屋の主人はお坊さんのところへお金をとりに行きました。
ところがお坊さんは、すました顔でこう言いました。

「そいつはお気の毒ですな。でもわしは、お前さんの店なんかに行ったことがないよ。きっとそのお坊さんも、キツネが化けていたんだろうよ」
それを聞いた料理屋の主人は、
「あのキツネめ。今度見つけたら、ただではおかないぞ！」
と、言って、くやしがったそうです。

Terjemahan:

Biksu yang Mengelabui *Kitsune*

Pada zaman dahulu kala, di sebuah desa tinggalah seekor *Kitsune*. *Kitsune* itu sangat cerdas dan suka mengambil ikan dan tahu goreng milik warga, sehingga banyak warga desa yang telah ditipu olehnya, terutama seorang biksu dari kuil. Setiap biksu itu hendak pergi ke salah satu rumah di desa untuk membacakan sutra, *Kitsune* itu selalu mencuri makanan miliknya.

Suatu hari, ketika sang biksu berjalan, ia sedang melihat *Kitsune* sedang tidur siang.

“Baiklah, sepertinya ini kesempatan yang bagus untuk mengerjai *Kitsune* itu”. Kemudian biksu itu mendekati *Kitsune* yang sedang tertidur dan berkata, “Tuan! Tuan!”

Kitsune yang kaget kemudian bangun dan langsung mengubah bentuknya menjadi manusia.

“Tuan, kenapa bisa tidur di tempat seperti ini? Bagaimana kalau sampai *Kitsune* menemukan dan mengelabui anda? Kalau begitu, kenapa kita tidak pergi makan saja ke suatu tempat?”

“Oh, makan ya? Boleh juga”

Keduanya akhirnya pergi menuju salah satu rumah makan terbesar di tengah kota.

“Makan dan minumlah sesuka anda, karena hari ini saya yang akan membayar semuanya”, kata sang biksu. Ia pun membawa banyak

sekali makanan dan *sake*. Biksu tersebut terus menerus makan dan minum tanpa henti.

“Ah baiklah”

Kitsune yang menyamar itu pun langsung melahap makanan dan meminum *sake* karena tidak ingin kalah dengan sang biksu. Tidak lama kemudian, sang biksu yang kekenyangan berkata, “Maaf, saya ingin ke kamar mandi sebentar”, dan meninggalkan *Kitsune* sendirian.

Setelah itu, sang biksu pergi menemui pelayan untuk meminta sesuatu.

“Setelah ini saya akan pergi, jadi bolehkah saya meminta makanan untuk dibungkus?”

“Tentu saja, tuan”

Setelah selesai membungkus makanannya, sang biksu berkata, “Baiklah, untuk uangnya nanti silahkan kau minta pada tuan yang ada disana ya”. Kemudian sang biksu pun pergi dari tempat itu dengan cepat. Sementara itu, *Kitsune* yang masih disana berpikir, kenapa biksu itu lama sekali sambil terus meminum *sake*-nya. Tetapi, seberapa lama pun ia menunggu, biksu itu tidak akan datang.

“Aneh sekali. Sedang apa dia?”, semakin lama *Kitsune* menjadi semakin khawatir. *Kitsune* itu terus menunggu hingga akhirnya hanya tinggal dia seorang diri di dalam rumah makan itu.

Akhirnya ada pelayan menghampirinya dan berkata, “Tuan, maaf tetapi kami akan segera tutup”

“Oh begitu ya, tapi apa kau tahu dimana biksu yang tadi datang bersamaku?”

“Oh biksu itu, ia sudah pulang dari tadi”

“Apa kau bilang?! Sudah pulang?!”

“Iya, selain itu dia juga mengatakan bahwa tuan yang akan membayar tagihan pesannya tadi”

“Gawat! Aku telah ditipu oleh biksu itu”, pikir *Kitsune*. *Kitsune* baru sadar bahwa dirinya telah ditipu.

“Gawat! Bagaimana ini?”, karena terlalu panik, *Kitsune* tidak sadar bahwa ia telah kembali ke wujud aslinya.

“Aaa! *Ki...Kitsune!!!*”, pelayan itu berteriak hingga terdengar oleh seluruh orang di rumah makan tersebut.

“Ternyata itu *Kitsune*, dia suka mengambil makanan orang lain dengan menyamar sebagai manusia!!”

“Kalau begitu, ayo kita tangkap, jangan sampai lolos!”

Orang-orang di rumah makan itu pun mengejar *Kitsune* dengan membawa tongkat dan sapu.

“Tolong, tolong aku!”, *Kitsune* itu mencoba kabur dari dalam rumah makan itu dengan cara melompat dari atas atap.

“Tapi bagaimanapun, biksu itu juga kejam. Bagaimana bisa ia datang kemari dengan mengajak *Kitsune* ?!”

Keesokan harinya, sang pemilik rumah makan pergi menemui sang biksu untuk meminta uang ganti rugi. Tetapi, dengan wajah tanpa rasa bersalah, biksu itu berkata, “Wah, itu namanya kesialan, saya turut menyesal, tapi saya belum pernah pergi ke tempatmu. Atau jangan-jangan, biksu itu juga sebenarnya adalah *Kitsune* yang sedang menyamar”

Mendengar hal itu, sang pemilik restoran berkata sambil terlihat jengkel, “Dasar *Kitsune*! Lain kali tidak akan kubiarkan kau!”

トラとキツネ

むかしむかし、中国のトラが海を越えて、日本へとやって来ました。日本のキツネは頭が良いと聞いたので、キツネと勝負をしようと思ったのです。

トラはキツネを見つけると、さっそく言いました。

「俺は中国から来たトラだ。何でもよいから、お前と勝負をしたい」

「ふーん、勝負ねえ」

キツネは、竹やぶを見ながら言いました。

「勝負なら、竹やぶの中での早歩き競争はどうですか？ 時間は明日の朝。こっちの竹やぶの端から出発して、反対側の端まで先に到着した方が勝ち」

です」

「よし、それはいい」

トラは、ニヤリと笑いました。

トラは竹やぶの中に住んでいるので、竹やぶの中での早歩き競争なら勝ったも同然です。

けれどキツネには、ちょっとした考えがあったのです。

キツネはトラと別れると、すぐに仲間のキツネを集めて早歩き競争の事を話しました。

「いいか、ここで負けたら、我々日本のキツネの恥になる。

そこでだ。

今夜のうちから、みんなはあちこちに隠れていてほしいんだ。

そしてぼくが、

『よーい、どん!』

と、大声で言ったら、ぼくのふりをして先に反対側の端で立っているんだ。

中国のトラは、キツネと言う生き物はぼくしかいないと思っている。

だから反対側の端にキツネが立っていたら、てっきりぼくが先についた

と思ってくやしがるだろうよ」

「よし、わかった」

仲間のキツネは、さっそくあちこちに隠れました。

さて、朝が来ました。

トラは大はりきりで、竹やぶの出発点にやって来ました。

「では、トラさん、始めますよ」

キツネはそう言うと、大きな大きな声で

「よーい、どん!」と、言いました。

するとトラは、さっそく早足で竹やぶの中を歩き始めました。

一緒に歩き始めたキツネを引き離して、ぐんぐんと竹やぶを進んで行きます。

「わははは。おろかなキツネめ。このおれにかなうものか」

トラは、大笑いです。

ところが反対側の端近くに来て、トラはびっくりです。

なぜなら、ずっと後ろにいるはずのキツネが、にやにや笑って立っているからです。

「なぜだ!」

トラはくやしがって、キツネに言いました。

「もう一度勝負だ。ここから元の場所まで競争しよう!」

「いいですよ。では」

キツネは、大きな大きな声で、
 「よーい、どん！」と、言いました。
 トラは、さっきよりも頑張っ、竹やぶの中を進みました。
 「よし、今度こそおれさまの勝ちだ」
 そう思ったのですが、最初の場所にはすでにキツネが立っています。
 「トラさん。遅かったですねえ」
 トラは、またまたくやしがり、もう一回、もう一回と、それから七回も
 競争を繰り返しました。
 でも、何度やっても同じ事です。
 「ちくしょう、おれさまが負けるなんて！」
 くたくたにくたびれたトラは、くやし涙をこぼしながら中国へ帰って行
 きました。

けれど中国に帰ったトラは、キツネに負けた事がどうしてもくやしくて、
 自分の家来のネコに命令しました。

「お前たち、日本へ行って、キツネに噛みついてやれ！」

でもトラが日本へ送ったネコは、とてもあわてん坊のネコで、『キツネ』
 と『ネズミ』を聞き間違えて日本に来てしまったのです。

それで今でも、ネコはネズミを見つけると、追いかけてまわすのだそうで
 す。

Terjemahan:

Harimau dan Kitsune

Pada zaman dahulu kala, ada seekor harimau yang berasal dari
 Cina. Ia berhasil melewati samudera dan akhirnya sampai di Jepang. Ia ia
 ingin menantang *Kitsune* karena mendengar tentang kecerdikan *Kitsune*.

Harimau itu akhirnya bertemu dengan *Kitsune* dan berkata, “Aku adalah
 harimau yang berasal dari Cina. Aku mendengar kau sangat cerdas, jadi
 aku ingin menantangmu!”

“Oh... kau ingin menantangku ya...”, kata *Kitsune* sambil melihat
 ke arah hutan bambu. “Kalau begitu, bagaimana kalau kita balap lari di
 dalam hutan bambu itu? Besok pagi, kita mulai dari tepi hutan ini
 kemudian siapa yang lebih dulu sampai di tepi hutan yang disana, maka
 dialah pemenangnya”.

“Hmm, baiklah. Ide yang bagus!”, kata harimau sambil menyeringai lebar.

Di negara asalnya harimau memang tinggal di dalam hutan bambu, maka ia berpikir pertandingan kali ini pasti akan dimenangkan olehnya. Meskipun begitu, ia tetap waspada terhadap apa yang akan dilakukan oleh *Kitsune*.

Sementara itu, *Kitsune* sedang mengumpulkan teman-temannya untuk membahas tentang lomba lari besok. “Bagaimana? Kalau sampai kita kalah, maka kita akan mempermalukan nama bangsa *Kitsune*. Maka dari itu, mulai malam ini kalian bersembunyilah di tempat yang sudah kusiapkan, setelah itu jika aku berteriak ‘Siap... Mulai!’ kalian berlari duluan dan berpura-pura menjadi diriku karena si Harimau itu hanya tahu bahwa binatang yang bernama *Kitsune* adalah aku. Karena itu, kalau kalian berlari sampai ke ujung hutan sana, maka dia pasti akan berpikir bahwa itu adalah aku.”

“Baiklah! Kami mengerti!”, kemudian para *Kitsune* itu pun mulai bersembunyi di tempat-tempat yang sudah direncanakan.

Keesokan paginya, si Harimau sudah tiba di tempat perlombaan lebih dulu.

“Baiklah Harimau, ayo kita mulai”, *Kitsune* pun dengan suara yang keras kemudian berteriak, “Siap... Mulai!”

Dengan cepat sang Harimau berlari masuk ke dalam hutan bambu meninggalkan *Kitsune* yang tertinggal di belakang.

“Hahaha, dasar *Kitsune*! Sudah pasti aku yang akan menang”, kata Harimau dengan tertawa keras.

Akan tetapi, sesampainya di tepi hutan, Harimau terkejut karena *Kitsune* yang seharusnya masih berada jauh di belakang, sudah berada di sana dengan tersenyum puas.

“Apa-apaan ini?!”, Harimau dengan geram berkata kepada *Kitsune*, “Aku tidak terima! Bagaimana kalau kita bertanding sekali lagi? Kali ini kita berlomba dari sini hingga ke tempat awal kita berlari tadi!”

“Baiklah, kalau begitu...”, *Kitsune* kembali berteriak sambil berkata, “Siap... Mulai!”

Kali ini Harimau mencoba berlari lebih cepat dan masuk ke dalam hutan bambu.

“Bagus! Kali ini pasti akulah pemenangnya!”

Meskipun sudah yakin menang, tetapi setibanya di garis akhir, tiba-tiba *Kitsune* sudah berdiri disana.

“Ternyata Harimau lama sekali ya”

Harimau semakin geram dan berkali-kali menantang *Kitsune* hingga tujuh putaran pertandingan, tetapi selalu terjadi hal yang sama.

“Sudah sudah, akulah yang kalah!”, kata Harimau sambil kelelahan, akhirnya sang Harimau pulang ke Cina sambil menangis tersedu-sedu.

Akan tetapi, sesampainya di Cina, sang Harimau masih tidak bisa menerima kekalahannya dengan *Kitsune*. Ia pun mengumpulkan seluruh kucing di Cina dan menyuruh mereka untuk pergi ke Jepang dan menghabisi *Kitsune*. Akan tetapi, kucing-kucing suruhan Harimau itu sangatlah ceroboh, mereka salah mendengar kata “*Kitsune*” menjadi “*nezumi*” yang berarti tikus. Oleh karena itu, hingga saat ini, setiap kucing menemukan tikus, mereka akan mengejar-ngejar tikus itu.

キツネとタヌキの化け比べ

むかしむかし、ある村のお宮さんに、化けるのが上手なキツネが住んでいました。

それからこの村のお寺にも、化けるのが上手なタヌキが住んでいました。

ある日の事、キツネとタヌキがバツタリと顔を合わせました。

「これはキツネどん。お前さんは化けるのが、とてもうまいそうじゃないか」

「いやいや、タヌキどん。お前さんこそ、うまく化けるそうじゃないか」

「いや、キツネどんの方が上手ですよ」

「そんな事はありません。タヌキどんの方が上手ですよ」

二匹はお互いをほめ合っていました、でもそのうちに話しが変わって
きて、

「おらの方が、化けるのが上手じゃ！」

「いいや、わしの方が上手じゃ！」と、けんかをはじめたのです。

「よし、それならどっちの化け方がうまいか、化け比べをしようじゃない
か！」

「のぞむところだ！ では明日の朝、お宮さんに来てくれ」

「いいとも。もしキツネどんが勝てば、おらは村を出て行こう。その代わ
りおらが勝ったら、キツネどんが村を出て行くんだ。いいな！」

「よし、わかった」

さて次の日の朝、タヌキがお宮さんへ行ってみると、キツネの姿があり
ません。

(おかしいな。まさか、逃げたんじゃあるまいな)

まわりをキョロキョロ見回すと、社(やしろ)の前にタヌキの大好きなあ
ずきご飯がそなえてありました。

(しめしめ、キツネが現れる前に腹ごしらえだ)

タヌキはあずきご飯に、手をのばしました。

そのとたん、あずきご飯がパッとキツネに変わったのです。

「わあっ！ びっくりした！ なんだ、キツネどんか」

するとキツネが、いばって言いました。

「どんなもんだい。今日の勝負は、わしの勝ちだな」

「しかたがない。今日の勝負は、おらの負けだ。そのかわり明日の朝は、
お寺へ来てくれ」

次の朝、キツネはお寺へ出かけて行きました。

でも、タヌキの姿がありません。

(もしかして、わしに勝てないと思って逃げたかな?)

まわりをキョロキョロ見回すと、お堂の前にキツネが大好きなあぶらあ
げがそなえてありました。

「なんて、うまそうなあぶらあげだ。タヌキが出てくる前に、腹ごしらえ
だ」

キツネがあぶらあげに手をのばすと、あぶらあげがパッと消えてタヌキ
に変わりました。

「あはははは。キツネどん、まんまとだまされたな」

今度は、タヌキがいばって言いました。

「うーん、くやしいが、今度はわしの負けだ」

これで勝負は、一対一の引き分けです。

それからも二匹はこの村で化け方のうでをみがき、どちらも村人たちから化け名人と言われたそうです。

Terjemahan:

Pertandingan antara *Kitsune* dan *Tanuki*

Pada zaman dahulu kala, ada sebuah kuil Shinto di desa yang di dalamnya tinggalah seekor *Kitsune* yang pandai mengubah bentuknya.

Sementara itu, di kuil Budha tinggalah seekor *Tanuki* yang juga pandai mengubah diri.

Suatu hari, keduanya bertemu secara tidak sengaja.

“Wah ada *Kitsune*, kalau tidak salah kau sangat pandai mengubah wujudmu kan?”

“Tidak tidak, bukan begitu *Tanuki*. Kaulah yang paling pandai”

“Tidak, kaulah yang lebih pandai”, kata *Kitsune*.

“Tidak, kau yang paling pandai”, kata *Tanuki*.

Pada awalnya mereka berdua saling memberikan pujian, tetapi tidak lama kemudian hal itu berubah.

“Akulah yang paling pandai!”

“Tidak, aku yang lebih pandai!”, dan akhirnya mereka malah bertengkar.

“Baiklah kalau begitu, untuk membuktikan yang paling pandai dalam mengubah bentuk, kita bertanding saja!”

“Ayo! Kalau begitu, besok pagi datanglah ke kuil *Shinto*”

“Baiklah! Kalau kau yang menang, aku yang akan pergi dari desa ini. Tapi kalau aku yang menang, kau yang harus pergi dari sini,” kata *Tanuki*.

“Siapa takut!”

Keesokan paginya, *Tanuki* pergi ke kuil *Shinto*, tetapi ia tidak dapat menemukan *Kitsune* dimanapun.

“Aneh sekali. Jangan-jangan, dia kabur”, batin *Tanuki*. Ketika *Tanuki* mencari tahu keberadaan *Kitsune*, ia melihat kacang merah kesukaannya sudah disiapkan di depan kuil.

“Wah, sebaiknya cepat kumakan sebelum mencari *Kitsune*”, *Tanuki* pun segera mengambil kacang merah tersebut. Tetapi, tiba-tiba kacang merah itu langsung berubah menjadi *Kitsune*.

“Waaa!! Ternyata... ternyata kau *Kitsune*?!”

Kemudian dengan congkak *Kitsune* berkata, “Bagaimanapun juga, pertandingan hari ini, akulah pemenangnya”.

“Yah bagaimana lagi? Hari ini memang aku yang kalah, tetapi sebagai gantinya besok pagi datanglah ke kuil Budha!”

Keeseokan paginya, *Kitsune* pun pergi menuju kuil Budha. Tetapi, sesampainya disana, ia tidak menemukan *Tanuki*.

“Mungkin, dia kabur karena merasa tidak bisa menang melawanku”, batin *Kitsune*. Saat *Kitsune* sibuk mencari *Tanuki*, ia melihat ada tahu goreng, makanan kesukaannya berada di depan kuil. “Tahu goreng itu kelihatan lezat. Sebaiknya kumakan sebelum *Tanuki* datang”

Ketika *Kitsune* hendak mengambil tahu goreng, tiba-tiba tahu goreng itu berubah menjadi *Tanuki*.

“Hahaha, aku berhasil mengelabuimu *Kitsune*!”, kali ini *Tanuki* mengatakannya dengan congkak.

“Hmm, sebenarnya aku berat mengatakannya tapi kali ini aku memang kalah”, kata *Kitsune*.

Dengan begitu, masing-masing telah memenangkan pertandingan ini. Setelah itu keduanya pun akhirnya menjadi terkenal di kalangan orang-orang desa sebagai hewan yang pandai mengubah diri.

キツネのかくれずきん

むかしむかし、あるところに、

「おれはこれまで、一度だってキツネにだまされた事がない」

と、自慢(じまん)しているおじいさんがいました。

ある日の事、おじいさんが山へ行くと一匹のキツネが道ばたで手ぬぐいのようなものを頭にかぶって、さかんに体を動かしています。

「ははん。あのキツネ、何かに化けようとしているな」

おじいさんが木のかげにかくれて見ていると、キツネは美しい娘さんに化けました。

「こいつは、見事に化けたな。じゃが、おれはだまされんぞ」

おじいさんはなにくわぬ顔で、歩き出しました。

すると娘さんに化けたキツネが、おじいさんに声をかけました。

「もしもし、おじいさま。どこへ行きますか？」

「わしは、山へ木を切りに来た。お前さんこそ、どこへ行きなさる？ あんまり見かけない娘さんだが」

すると、キツネは、

「はい、わたしはこれから、町までお使いに行きます」と、言いました。

キツネがまじめな顔で言うので、おじいさんはおかしくてたまりません。

そこでおじいさんは、キツネをからかってやろうと思い、

「町へ行くのもいいが、そのお尻から出ている尻尾はなんだね？」と、言

ってやりました。

「えっ！」

キツネはビックリして自分の後ろをふり返りましたが、尻尾なんかどこにも出ていません。

キツネの娘さんは、口をとがらせて言いました。

「まあ、おかしい事を言うおじいさん。人間に尻尾なんかありませんよ」

「ふん。わしをだまそうたって、そうはいかないぞ。お前がキツネだいうことは、ちゃんとわかっておる」

「・・・」

娘さんに化けたキツネは、元のキツネに戻って言いました。

「こいつは驚いた。確かにおいらは、この山に住むキツネだ。よく見破つたな、じいさん」

するとおじいさんは、ますます得意になって自慢しました。

「なあに、わしはこれまで一度だって、キツネにだまされた事がないわ。」

あははははは」

するとキツネは、すっかり感心したふりをして、「じいさんに隠れずきんというのをやるから、おいらの友だちになってくれ」と、言って、古い手ぬぐいを一枚出しました。

「なんだこりゃ？」

キツネは、それを頭にかぶって言いました。

「隠れずきんは、かぶると姿が消えるキツネの宝物さ。じいさん、おらが見えるかい？」

なるほど、目の前にいたはずのキツネがいません。

おじいさんがキョロキョロしていると、隠れずきんを取ったキツネがパッと現れました。

「どうだい、じいさん。これをやるから、友だちになってくれるかい？」

「いいとも。それではわしは、このにぎり飯をやるう」

おじいさんはキツネから古い手ぬぐいを受け取り、代わりににぎり飯のつつみを渡しました。

さて次の日、おじいさんは頭にかくれずきんをかぶって、町へ行きました。

「自分の姿が誰にも見えないとは、いい物を手に入れたわい」

おじいさんはまんじゅう屋を見つけると、

「どれ、あそこのまんじゅうをもらおうとするか」と、まんじゅう屋へ入っていきました。

それからいきなりまんじゅうをつかんで、ふところへ入れました。

それを見た、まんじゅう屋の主人は、

「ドロボウ！」と、言うなり、おじいさんの手をつかみました。

その声を聞いて、近くの人がかけつけてきます。

「なんだ、まんじゅうドロボウか？」

「汚い手ぬぐいなんか、頭にのせやがって」

「じじいのくせに、とんでもないやつだ」

みんなはよってたかって、おじいさんを殴りつけました。

おじいさんは血だらけになって、泣きながら家に帰っていきました。

こうして、キツネにだまされないと書いていたおじいさんは、すっかりキツネにだまされてしまったのです。

Terjemahan:

Topi Ajaib *Kitsune*

Pada zaman dahulu kala, di suatu tempat ada seorang kakek tua yang sombong, ia berkata, “Sampai saat ini, aku belum pernah sekali pun ditipu oleh *Kitsune*”

Suatu hari, saat kakek itu hendak pergi ke gunung, ia melihat ada seekor *Kitsune* mengenakan benda seperti handuk di kepalanya dan,

“Aha! *Kitsune* itu pasti akan berubah menjadi sesuatu”

Sang kakek sambil bersembunyi di balik pohon, ia melihat *Kitsune* itu berubah menjadi seorang gadis yang sangat cantik.

“Dasar, dia sudah berubah menjadi seorang wanita cantik.

Baiklah, aku akan mengerjainya”

Kemudian, sang kakek mulai berjalan dan berpura-pura bersikap seperti biasa. Tiba-tiba gadis cantik jelmaan *Kitsune* itu memanggil-manggil sang kakek.

“Kakek, hendak pergi kemana?”

“Aku ingin pergi ke gunung untuk menebang kayu, nona sendiri, hendak pergi kemana? Sepertinya aku jarang melihat nona di sekitar sini”

Kitsune membalas, “Kalau saya ingin pergi ke kota”

Karena *Kitsune* menjawabnya dengan cerdas, sang kakek pun tidak tahan melihat keanehannya. Sehingga, ia pun memutuskan untuk mengerjai *Kitsune* itu.

“Oh, ingin ke kota ya. Tapi, kenapa nona memiliki ekor?”

“Eh!!”, *Kitsune* sangat terkejut dan langsung memeriksa bagian belakang tubuhnya tetapi tidak ada ekor disana. Sambil mengerucutkan bibirnya, *Kitsune* itu berkata, “Ah kakek ini ada-ada saja, mana mungkin manusia memiliki ekor kan?”

“Hah, kau telah tertipu, tentu saja manusia tidak memiliki ekor!

Aku tahu kau adalah *Kitsune*, iya kan?!”, *Kitsune* hanya bisa terdiam, akhirnya ia kembali ke wujud aslinya.

“Aku sangat terkejut”, kata *Kitsune*, “Aku adalah *Kitsune* yang tinggal di gunung ini, tidak kusangka ternyata kakek memiliki penglihatan yang jeli”

Mendengar pujian *Kitsune*, kakek itu semakin merasa tinggi hati.

“Tentu saja, sampai sekarang aku belum pernah sekalipun ditipu oleh *Kitsune* hahaha”

Mendengar kesombongan kakek itu, *Kitsune* berpura-pura terkesan.

“Kakek, aku ingin kau menjadi temanku, maka dari itu aku akan memberikan sebuah benda, benda itu adalah “Topi Ajaib” yang jika memakainya kakek akan menjadi tembus pandang”, kata *Kitsune* sambil mengeluarkan sehelai kain bekas.

“Apa ini?”, sang kakek bertanya.

Kitsune dengan segera meletakkan kain tersebut di atas kepalanya,

“Topi Ajaib adalah benda berharga kaum *Kitsune*, jika memakai ini kau bisa tembus pandang. Apakah saat ini kau melihatku?”, sang kakek pun percaya karena *Kitsune* tiba-tiba menghilang karena memakai topi ajaib itu. Ketika sang kakek kebingungan mencari *Kitsune*, tiba-tiba ia muncul di hadapan sang kakek.

“Bagaimana, kek? Kalau kakek menukarnya dengan makanan itu, kita akan menjadi teman”

“Baiklah, akan kutukar nasi *nigiri* ini dengan benda itu”, kata sang kakek sambil memberikan bungkus berisi nasi *nigiri* kepada *Kitsune*.

Keesokan harinya, sang kakek pergi ke kota sambil memakai “topi ajaib” pemberian *Kitsune*.

“Karena tidak ada yang bisa melihatku, mungkin aku akan mengambil sesuatu yang bagus saja ah”, kata sang kakek. Kakek itu melihat ada sebuah toko *manju*.

“Ah, sebaiknya aku mengambil *manju* saja”, ia pun memutuskan untuk masuk ke toko *manju* tersebut. Setelah masuk, ia tiba-tiba mengambil sebuah *manju* dan langsung memasukkan ke kantongnya.

Melihat hal itu, pemilik toko *manju* itu berteriak, “Pencuri!!!”. Mendengar teriakan itu, sang kakek langsung melempar *manju* yang diambilnya. Orang-orang pun berdatangan karena mendengar teriakan pemilik toko.

“Eh? Ada pencuri *manju*?”

“Kenapa dia menaruh handuk kotor itu di kepalanya?”

“Dasar kakek tidak tahu malu, tidak seharusnya melakukan hal seperti ini!” orang-orang pun kemudian mulai memukul kakek malang itu. Sang kakek pun pulang ke rumah dengan berlingang air mata dan badannya pun babak belur.

Begitulah, nasib kakek sombong yang tidak pernah ditipu *Kitsune* akhirnya merasakan akibat kesombongannya.

キツネのちょうちん

むかしむかし、あるところに、なまけ者の兄さんと働き者の弟がいました。ある日の事、弟は山へ仕事に行きましたが仕事に夢中になり、気がつくと、あたりは真っ暗でした。

「困ったなあ」

弟が、真っ暗な夜の山道で立ち往生していると、ぼんやりと光るちょうちんを持ったキツネが、木のかげから出て来たのです。

「どうしました？」

キツネが聞くので、弟は暗くて帰り道がわからないと答えました。

「それはお困りでしょう。どうぞ、このちょうちんを持ってお行きなさい」

キツネはそう言うと、弟にちょうちんを渡しました。

「ありがとうございます」

弟は、お礼を言って、ちょうちんのあかりをたよりに山道を帰ることが出来ました。

さて、家に帰って、ちょうちんの中のろうそくを消そうとすると、

チャリーン、チャリーンと、ちょうちんの中から何枚もの小判がこぼれ落ちました。

何と、このちょうちんの明かりは、この小判が光っていたものだったのです。

「あのギツネは、神さまだったのかもしれない」
弟は山に向かって、何度も何度も手を合わせました。
さて、この話を知った、なまげ者の兄さんは、
「よし、おれもギツネに小判をもらおう」と、自分も山へ出かけて行きま

した。
そして夜になり、ちょうちんを持ったギツネが姿を見せると、さっそく
言いました。

「道に迷ったから、ちょうちんをくれ」

「そうですか。それではどうぞ、このちょうちんを」

ギツネがちょうちんを差し出すと、それを受け取った兄さんは、もう一
方の手も出して、

「ちょうちん一つでは暗すぎる。もう一つくれ」と、言いました。

「……………」

ギツネは無言で、兄さんに、ちょうちんをもう一つ差し出しました。

(よし、これでおれは大金持ちだ)

兄さんは大喜びで、二つのちょうちんを持って山をかけ下り、家に帰り
つきました。

そして、すぐにちょうちんの中をのぞき込んでみると、何とちょうちん
の底が抜けていて、小判は一枚も残っていなかったのです。

「しまった！ 小判を山道に落としてきたにちがいない」

兄さんは慌てて家を飛び出すと、山道をかけ登って行きました。

そして、

「あっ！」兄さんは、驚いて立ち止まりました。

何と道の両側に、明かりを灯したような黄色い花が、ポツポツポツと、
どこまでも続いて咲いているのです。

「しまった！ 小判が全部、花になっちまったんだ」

兄さんはがっかりして、家に帰って行きました。

この花は月見草という花で、今でも月見草の事を『ギツネのちょうちん』
と呼んでいる所があるそうです。

Terjemahan:

Lentera *Kitsune*

Pada zaman dahulu kala di suatu tempat, ada dua orang kakak beradik. Sang kakak adalah orang yang pemalas, sedangkan sang adik adalah orang yang pekerja keras.

Suatu hari, sang adik pergi ke gunung untuk bekerja, tetapi karena terlalu giat bekerja, sang adik tidak menyadari bahwa hari sudah menjadi gelap.

“Gawat!”, dalam keadaan gelap tersebut sang adik melihat ada sebuah cahaya muncul dari balik pohon yang ternyata adalah seekor *Kitsune* yang membawa lentera.

“Tuan, ada apa?”, tanya *Kitsune*. Sang adik pun menjawab bahwa ia ingin pulang ke rumah, tetapi karena sudah gelap, ia jadi tidak bisa melihat jalan dengan baik.

“Wah, bahaya sekali. Kalau begitu, bawalah lentera ini”, kata *Kitsune* sambil memberikan lentera kepada sang adik.

“Terimakasih, terimakasih banyak”, setelah memberi salam sang adik pun menuruni gunung sambil membawa lentera pemberian *Kitsune*.

Sesampainya di rumah, saat ingin memadamkan api lentera, tiba-tiba keluarlah koin emas yang banyak dari dalam lentera tersebut.

“Cling...cling...cling”

Ternyata cahaya lentera itu bukan berasal dari api melainkan koin emas yang banyak tersebut.

“Mungkin, *Kitsune* itu adalah perwujudan dewa”, kata sang adik.

Sementara itu sang kakak, setelah mengetahui hal itu ia berkata, “Aku juga harus mendapatkan koin emas dari *Kitsune*!”

Ia pun segera pergi ke gunung. Setelah itu, ketika hari mulai gelap, ia melihat seekor *Kitsune* yang membawa lentera, ia pun segera menghampiri *Kitsune* itu dan berkata, “Aku sedang tersesat, jadi berikanlah lentera itu padaku!”

“Oh begitu ya, kalau begitu ambillah”, kata *Kitsune* sambil memberikan lenteranya.

Tetapi meskipun telah mendapatkan lentera *Kitsune*, sang kakak malah meminta lentera lagi. “Berikan aku satu lentera lagi, karena kalau hanya satu masih terlalu gelap”, paksa sang kakak.

“Hmm...”, tanpa mengatakan apapun, *Kitsune* memberikan satu lentera lagi ke sang kakak.

“Dengan begini, aku pasti akan jadi kaya!”, batin sang kakak. Ia pun dengan senang hati langsung pulang ke rumah dengan membawa lentera-lentera itu.

Setelah itu, sang kakak pun mengintip ke dalam lentera itu, tetapi hingga ke bagian bawah tidak ditemukan satu koin emas pun.

“Gawat! Jangan-jangan koin-koin itu jatuh di jalan!”, sang kakak pun langsung keluar rumah dan berjalan hingga ke gunung untuk mencari koin emas.

Kemudian, “Aah!”, sang kakak terkejut melihat bunga-bunga yang bersinar seperti cahaya bermekaran di kedua sisi jalan menuju ke gunung.

“Gawat! Uang emas itu, semuanya berubah menjadi bunga!”

Bunga-bunga itu adalah bunga *tsukimisou* atau sekarang lebih dikenal sebagai bunga “lentera *Kitsune*”.

キツネの恩返し

むかしむかし、ある村に、人をだます事が上手なキツネが住み着きました。

キツネは夜になると娘に化けて酒に酔った人のみやげをぬすんだり、風呂に入れると言って川や沼に人を入れたりしておもしろがっていたのです。

ある夜の事、キツネが娘に化けて村はずれで待っていると、次助(じすけ)じいさんが通りかかりました。

キツネは道ばたにうずくまって、
「次助じいさん。わたし、お腹が痛くて歩けないの。どうか村まで、背負って下さいな」

と、頼んだのです。

ところがこの次助じいさん、なかなかのやり手で、「これはこれは、こんな美人の娘を背負えるのは、なんともありがたいこっちゃ」と、キツネの娘をひもでしっかりと背中にしぼり、歩き始めたのです。

村の入口まで来ると、キツネの娘は、「もう、お腹は治りました。ここからは一人で歩けますので、おろしてください」

と、頼みましたが、次助じいさんは聞こえないふりをして、村の者が集まっている場所まで背負い、

「キツネを捕まえたぞ！ みんなでしぼりあげろ！」

と言って、村人みんなでキツネをしぼりあげると、枯れ草を燃やした煙でキツネをいぶりたてました。

キツネの娘は苦しくて、とうとうキツネの正体を現してしまったのです。

「さて、このキツネをどうしてくれようか？」

「イタズラギツネだ。逃がすわけにはいかないな」

村人たちは相談して、このイタズラギツネをキツネ汁にして食べてしまおうという事になりました。

すると、今までだまって見ていた善作(ぜんさく)じいさんが、

「なあ、殺すのはかわいそうだから、どうか放してやってくれないか」

と、みんなに頼み込んだので、キツネをそのまま逃がしてやる事にしました。

それからキツネは、イタズラを一切やめました。

そしてキツネの恩返しなのか、それから善作じいさんには良い事ばかりが続いて、とうとう村一番の長者になったという事です。

Terjemahan:

Balas Budi Kitsune

Pada zaman dahulu di sebuah desa, terdapat seekor *Kitsune* yang sangat cerdas dalam mengubah diri. Jika malam tiba, ia akan mengubah dirinya menjadi seorang wanita. *Kitsune* itu suka mencuri barang-barang

milik penduduk yang sedang mabuk, kemudian ia akan menyuruh mereka memasuki *ofuro* yang ternyata adalah sebuah sungai atau kolam.

Suatu malam, saat wanita jelmaan *Kitsune* sedang menunggu di ujung desa, lewatlah seorang kakek bernama Jisuke.

Kitsune pun menghampirinya dengan perlahan. “Kakek Jisuke, perutku sedang sakit sehingga aku tidak bisa berjalan. Kalau boleh, tolong gendonglah aku sampai ke desa”, pinta *Kitsune*.

Sayangnya, kakek Jisuke sangat mudah dikelabui dan langsung menggendong *Kitsune*.

“Wah wah, tentu saja akan kugendong, wanita secantik dirimu bahaya kalau berada disini”

Kemudian, *Kitsune* sambil mengaitkan lengannya erat-erat pada kakek Jisuke, mereka pun mulai berjalan. Sesampainya di pintu masuk desa, gadis jelmaan *Kitsune* itu pun berkata, “Perutku sudah tidak sakit lagi. Tolong turunkan aku kek, aku akan berjalan sendiri dari sini”, pintanya.

Tetapi kakek Jisuke pura-pura tidak mendengar perkataan *Kitsune* dan terus berjalan hingga sampai pada tempat orang-orang yang sedang berkumpul.

“Hey! Aku sudah menangkap *Kitsunenya*! Cepat kita ikat dia!”, kata si kakek pada penduduk desa. Mereka pun segera mengikat *Kitsune* itu. Mereka bahkan membakar rumput-rumput kering dan menyiapkannya untuk membakar *Kitsune* tersebut. Wanita jelmaan *Kitsune* itu merasa sangat ketakutan hingga ia pun kembali ke bentuk aslinya.

“Kalau begitu, kita apakan *Kitsune* ini?!”

“Dasar *Kitsune* nakal! Jangan biarkan dia kabur!”

Para penduduk desa pun melakukan musyawarah untuk memutuskan hukuman yang akan diberikan kepada *Kitsune*. Akhirnya mereka memutuskan untuk membuat sup dan memakan *Kitsune*. Tetapi, kakek yang sebelumnya ditipu oleh *Kitsune*, kakek Jisuke pun menolak usulan itu.

“Jangan, kasihan sekali *Kitsune* itu jika kalian membunuhnya. Bukankah sebaiknya jika kita lepaskan saja dia?”, berkat usulan kakek Jisuke, *Kitsune* itu pun akhirnya bebas.

Setelah kejadian tersebut, *Kitsune* menghentikan tingkah jahilnya. Setelah itu, untuk membalas budi, *Kitsune* selalu memberikan sejumlah barang berharga pada kakek Jisuke dan pada akhirnya kakek Jisuke pun menjadi orang yang paling kaya di desa itu.

キツネの毒キノコ

むかしむかし、山のふもとのある村に、娘が一人いるおじいさんとおばあさんがいました。

娘のお春(はる)はとても美人で、おじいさんはむこさん選びにたいへんです。

ある日の事、とてもいい話がまいこんできたので、娘の嫁入りが決まりました。

おじいさんは喜んで、嫁入り道具を買いに町へでかけていきました。

峠(とうげ)の道をのぼっていくと、林の中にキツネが集まって、たのしそうに歌いながらおどっています。

立ちどまって見ていると、キツネたちは、

♪美人のお春

♪嫁にもらって

♪楽しみだ

♪早くこねえかな

と、歌っているのです。

それを聞いたおじいさんは、ビックリ。

「キツネたちめ、よくもだまじよったな！」

おじいさんはいそいで家にもどると、おばあさんに話をしました。

それを聞いたおばあさんも、すっかり腹をたてて、

「じいさま。キツネに豆酒(まめざけ)のませると、動けなくなるといいますが。キツネたちが嫁をもらいにきたら、のましてやりましょう」と、いつて、さっそく豆酒をつくりました。

さて約束の日になると、嫁むかえのキツネたちは男前の若者に化けて、ウマまでひきつれてやってきました。

おじいさんは、

「やあやあ、遠いところをごくろうさんです。まだ娘の準備が終わっていないので、しばらく休んでくださいませや」

と、あいさつをして、豆酒をのませました。

ウマには、豆酒のしぼりかすの煮豆をあたえました。

いい気持ちになって横になった男たちはいびきをかきはじめ、そしていつのまにやら、しっぽを出したり、とがった耳を出したりと、キツネの正体をあらわしはじめたのです。

「それっ、やってしまえ！」

おじいさんとおばあさんは、ねむっているキツネたちを手あたりしだいにぐりつけました。

そして家の裏につないだウマたちも、キツネの正体をあらわしていたので、これも次々にたたきのめしてしまいました。

そのとき、一匹のキツネが息をふきかえして逃げ出しました。

おじいさんがあとをつけていくと、キツネは山の巣穴(すあな)へ逃げこんで、留守番(るすばん)をしていた古ギツネに言いました。

「みんな殺されてしまうたんじゃ。おら、かたきうちをする。じじいの家の庭の木の下に生える毒キノコに化けて、娘のお春も一緒にみな殺しにしてやるわ」

それをきいた、留守番の古ギツネは、

「毒キノコに化けるといふが、人間はかしこいからな。毒キノコの毒はイワシの煮干しを入れて煮たら、消えてしまうのを、知ってるかもしれんぞ」と、いいましたが、若いキツネはききません。

(そうか、毒キノコの毒は、イワシの煮干しをいれて煮たら消えてしまうのか)

話をきいたおじいさんは、喜んで家に帰っていきました。

庭でまわっていると、やがて大きなキノコが生えてきました。

おじいさんはそのキノコをとって、イワシの煮干しを入れて煮てみると、キツネが化けたキノコの毒が消えて、とてもおいしいキノコ汁になったのです。

おじいさんとおばあさんは近所の人たちをよんで、キツネのキノコ汁でたのしい宴会(えんかい)をひらいたという事です。

Terjemahan:

Jamur Beracun *Kitsune*

Pada zaman dahulu di sebuah desa di kaki gunung, terdapat sepasang kakek dan nenek yang memiliki seorang putri. Putri mereka adalah seseorang yang sangat cantik. Hingga suatu hari, sang kakek ingin mencarikan seorang suami untuk putrinya.

Sampai pada suatu hari, terdengar kabar bahwa putrinya sudah memilih calon pendampingnya. Sang kakek pun sangat bahagia dan ia segera pergi ke kota untuk membeli perlengkapan pernikahan. Tetapi, ketika hendak meninggalkan gunung, sang kakek bertemu dengan sekelompok *kitsune* yang sedang menyanyikan sebuah lagu dengan riang gembira.

Sang kakek berhenti sejenak sambil melihat para *kitsune* yang menyanyikan sebuah lagu dengan syair,

“Oharu yang cantik

Menjadi pengantinku

Oh senangnya

Tidak sabar ingin bertemu”

Mendengar hal itu, sang kakek sangat terkejut. “Gawat! Aku sudah ditipu oleh *kitsune-kitsune* ini”, sang kakek pun segera pulang ke rumah dan menceritakan hal tersebut pada sang nenek.

Setelah mendengar cerita kakek, sang nenek pun menjadi sangat marah. “Kakek, kita beri saja mereka *sake* dari kacang kedelai. Ku dengar jika mereka meminum itu, mereka tidak akan bisa bergerak”, kata nenek.

Mereka berdua pun segera membuat *sake* kedelai tersebut.

Pada saat hari lamaran, para *kitsune* menjelma menjadi sekelompok pemuda dan kuda lalu berangkat ke rumah sang kakek. Sang kakek segera menyapa rombongan jelmaan *kitsune* tersebut dan berkata,

“Wah, terimakasih karena telah jauh-jauh datang kemari. Karena putri

kami masih belum selesai bersiap-siap maka silahkan beristirahat terlebih dahulu”, sambil menawarkan *sake* kedelai yang telah disiapkan.

Sementara itu, mereka memberikan sisa kedelai dari *sake* kepada kuda yang mengantarkan rombongan *kitsune* tersebut.

Tak lama kemudian, rombongan tersebut mulai mabuk dan akhirnya tertidur lelap. Setelah itu, tanpa disadari dari bagian belakang tubuh mereka keluar ekor, dan telinga mereka menjadi runcing, hingga akhirnya mereka kembali ke bentuk semula, *kitsune*.

“Lihat! Kita berhasil!”, kata sang kakek. Kakek dan nenek pun memukuli *kitsune-kitsune* yang tertidur tersebut. Setelah itu, mereka pergi ke belakang rumah untuk memukuli kuda-kuda jelmaan *kitsune* yang sudah kembali ke bentuk semula.

Pada saat itu, ada seekor *kitsune* yang segera sadar dan kabur. Sang kakek mengejarnya, tetapi ia berlari ke arah gunung. Disana, *kitsune* itu pergi ke sarangnya dan menemui seekor *kitsune* tua yang sedang berjaga.

“Gawat! Teman-teman kita sudah dibunuh semua”, ucap *Kitsune* itu.

“Bagaimana kalau kita balas dendam saja kepada mereka? Kita ubah diri kita menjadi jamur beracun dan tinggal di bawah pohon di rumah kakek itu, dengan begitu ia dan anak gadisnya itu akan terbunuh”.

Mendengar hal itu, *Kitsune* tua penjaga sarang pun berkata, “Tetapi, manusia itu pintar. Meskipun kita mengubah diri menjadi jamur beracun, tetapi jika direbus dan dicampur sarden, maka racunnya akan menghilang”. Tetapi, *kitsune-kitsune* muda tidak mendengar perkataan *Kitsune* tua itu.

“Ternyata begitu ya, kalau ingin menghilangkan racunnya tinggal direbus dan dicampur sarden saja”, kata kakek yang ternyata menguping pembicaraan *kitsune* tersebut. Ia pun pulang ke rumah dengan bahagia.

Tak lama kemudian, di halaman rumah keluarga tersebut tumbuh jamur yang sangat besar. Sang kakek pun mengambil jamur itu

dan mencoba merebusnya dengan sarden. Racun dari jamur jelmaan *Kitsune* itu menghilang, dan tidak disangka ternyata rasa dari jamur itu sungguh lezat. Bahkan kakek dan nenek tersebut mengundang tetangga-tetangga mereka dan mengadakan sebuah pesta untuk menikmati sup jamur *kitsune*.

キツネ玉

むかしむかし、あるお寺に、とてもかしこい小僧さんがいて、山に住むキツネの巣穴から『キツネ玉』を盗み出したのです。

『キツネ玉』とは、この辺りに住むキツネの宝物で、これがないとキツネは化ける事が出来ません。

小僧さんは手に入れたキツネ玉を自分のつづらに入れて、大事に隠し持っていました。

ある日の事、小僧さんがお寺の用事で出かけているすきに、小僧さんのお母さんが訪ねてきて、

「息子の洗濯物を、取りに来ました。

息子は洗濯物を、つづらの中に入れていたはずですよ。

すみませんが、つづらを出してくださいな」

と、和尚さんに頼んだのです。

「それはそれは、ご苦労さまです」

和尚さんが小僧さんのつづらを持ってくると、お母さんはつづらの中にキツネ玉があるのを見てニヤリと笑いました。

そしてキツネ玉を洗濯物の中に隠し入れると、洗濯物と一緒に持ち帰ったのです。

さて、それからしばらくして、用事をすませた小僧さんが帰ってきました。

「和尚さま、ただいまもどりました」

「ああ、ごくろうさま。そう言えばたったいま、お前のお母さんがお前のつづらの中から洗濯物を持って帰ったよ」

「おっかさんが？ はて、そんな約束はしていないのに。・・・もしや！」

小僧さんはあわてて、つづらの中を調べました。

するとやっぱり、小僧さんが隠していたキツネ玉がないのです。

「キツネのやつ、玉を取り返しに来たんだな。」

しかし、あの玉がないと、キツネは化けられないはず。

それがおっかさんに化けたとなると、タヌキにでも玉を貸してもらったのかな？

さて、どうやって取り返そうか？」

しばらく考えた小僧さんは、ある名案を思いつくと、稲荷大明神(いなりだいまいようじん)のところへ行って神主(かぬぬし)さんが祝詞(のりと)をあげる時に着る装束(しょうぞく)をかりて、山にあるキツネの巣穴へと行きました。

キツネの巣穴にやってきた小僧さんは、物々しい声で言いました。

「こら！ この穴に住むキツネよ。はやく出てこい！」

するとキツネがあわてて出てきて、神主さんの装束を着た小僧さんに頭を下げました。

「へえ、へえー。これは神主さま。この様なところへ、一体何のご用でしょうか？」

「聞くところに寄ると、お前は大事なキツネ玉を寺の小僧に取られたそうじゃが、それは本当か？」

「はっ、はい。しかしもう、取り返しませんでしたでございます」

「本当か？」

「本当でございます」

「よし、それなら、取り返し玉を見せてみる」

「はい」

キツネは巣穴に戻ると、取り返し玉を持ってきました。

「なるほど。しかしそれは、本物か？」

「はい、本物でございます。お疑いなら、手にとってお調べ下さい」

「よし、では」

小僧さんはキツネ玉を受け取ると、そのキツネ玉を使ってキツネの苦手の犬に化けました。

「ワンワンワン！」

小僧さんが化けた犬にほえられたキツネはあわてて巣穴に飛び込み、小僧さんはそのすきにキツネ玉を持って帰ったという事です。

Terjemahan:

Bola Kitsune

Pada zaman dahulu kala ada seorang pemuda yang tinggal di sebuah kuil. Ia adalah pemuda yang pintar dan ia berhasil mencuri “Bola *Kitsune*” yang terdapat di sarang *Kitsune*.

“Bola *Kitsune*” adalah barang berharga milik *Kitsune* yang tinggal di sekitar sini. Jika tidak ada barang tersebut, maka *Kitsune* tidak bisa mengubah bentuknya. Pemuda tersebut tahu bahwa benda itu sangat berharga, sehingga ia membungkusnya dan menyimpannya di tempat yang tersembunyi.

Suatu hari, karena ada keperluan pemuda tersebut pergi keluar kuil, tetapi tidak disangka ternyata ibunya datang mengunjunginya.

“Aku datang untuk mengambil baju kotor anakkku. Seharusnya cucian itu sudah dimasukkan ke dalam kain. Maaf, tapi bisa tolong ambilkan kain itu?”, kata sang ibu kepada kepala kuil.

“Wah wah, maaf ya sudah merepotkan anda”, kata kepala kuil sambil membawa bungkusan kain kepunyaan si pemuda. Sang ibu kemudian melihat ternyata di dalam kain tersebut terdapat bola *Kitsune*, ia pun menyunggingkan sebuah senyuman. Kemudian, bola *Kitsune* itu ia sembunyikan dengan menimbunnya dengan baju kotor dan kain itu dibawanya pulang.

Tidak lama kemudian, karena urusannya telah selesai pemuda itu pun pulang. “Pendeta, aku sudah kembali”.

“Aa, terimakasih ya. Oh iya, tadi baru saja ibumu kemari mengambil cucian kotor punyamu”, kata sang kepala kuil.

“Ibu? Tapi kenapa tidak bilang dulu jika ingin kemari.... Jangan-jangan!”, si pemuda dengan sigap langsung mencari bola *Kitsune* ke dalam kain. Tetapi, bola yang sudah disembunyikan olehnya sekarang sudah lenyap. “Ini pasti ulah *Kitsune*. Dia datang kemari untuk mengambil bola itu. Tetapi, jika bola itu tidak ada, seharusnya dia tidak

bisa mengubah bentuk, tapi bisa saja *Tanuki* meminjamkan bolanya pada *Kitsune!*”, pikirnya. “Sekarang, bagaimana cara mengambilnya?”

Tiba-tiba si pemuda mendapatkan ide yang cemerlang. Ia akan pergi ke tempat pimpinan kuil dan meminjam baju yang digunakan untuk upacara dan selanjutnya pergi ke sarang *Kitsune* di gunung.

Sesampainya di sarang *Kitsune*, pemuda itu berteriak dengan lantang, “Oii, *Kitsune* yang tinggal di sarang ini, keluarlah!”

Tak lama kemudian, *Kitsune* keluar dari sarangnya dengan terburu-buru sambil menundukkan kepalanya karena melihat pemuda yang menyamar sebagai pemimpin kuil.

“Eh? Te..ternyata tuan pendeta. Ada keperluan apa tiba-tiba tuan datang seorang diri kemari?”

“Aku mendapat kabar kalau “Bola *Kitsune*” mu yang berharga sudah dicuri oleh seorang pemuda. Benarkah itu?”

“Be.. benar. Tetapi bola itu sekarang sudah dikembalikan”

“Benarkah?”

“Benar, tuan”

“Kalau begitu, coba kulihat”

“Baiklah”

Kemudian *Kitsune* masuk ke dalam sarangnya untuk mengambil bola berharga miliknya.

“Hmm, begitu ya. Tapi... apakah itu benda yang asli?”

“Iya tuan, ini asli. Jika anda tidak percaya, cobalah”, kata *Kitsune* sambil menyerahkan Bola *Kitsune* pada si pemuda.

Saat menerima bola itu, si pemuda menggunakannya untuk mengubah dirinya menjadi anjing karena *Kitsune* sangat ketakutan dengan anjing.

“Gukgukguk!”

Kitsune langsung lari terburu-buru karena ketakutan dan si pemuda pun dengan segera membawa pulang Bola *Kitsune* itu ke kuil.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA**

Jalan Veteran Malang 65145

Telp./Fax (0341) 575822 (direct)

E-mail: fib_ub@brawijaya.ac.id <http://www.fib.brawijaya.ac.id>

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Farihatul Layli Ilyas
2. NIM : 135110201111040
3. Program Studi : S1 Sastra Jepang
4. Topik Skripsi : Budaya
5. Judul Skripsi : ANALISIS FUNGSI PELAKU VLADIMIR PROPP TERHADAP TOKOH KITSUNE DALAM CERITA RAKYAT JEPANG
6. Tanggal Mengajukan : 15 Oktober 2016
7. Tanggal Selesai Revisi : 5 Mei 2017
8. Nama Pembimbing : Eka Marthanty Indah Lestari, M. Si
9. Keterangan Konsultasi *)

NO	TANGGAL	MATERI	PEMBIMBING	PARAF
1	11 Okt 2016	Pengajuan Judul	Eka Marthanty Indah Lestari	
2	11 Okt 2016	Pengajuan Bab I	Eka Marthanty Indah Lestari	
3	18 Okt 2016	Pengajuan Bab II, III	Eka Marthanty Indah Lestari	
4	25 Okt 2016	Revisi Bab I, II, III	Eka Marthanty Indah Lestari	
5	10 Nov 2016	Revisi Bab I, II, III	Eka Marthanty Indah Lestari	
6	17 Nov 2016	Seminar Proposal	Eka Marthanty Indah Lestari	
7	21 Feb 2017	Pengajuan Bab IV, V	Eka Marthanty Indah Lestari	
8	15 Mar 2017	Revisi Bab IV, V	Eka Marthanty Indah Lestari	
9	13 Apr 2017	Seminar Hasil	Eka Marthanty Indah Lestari	
10	21 Apr 2017	Revisi Bab I, II, III, IV, V	Eka Marthanty Indah Lestari Santi Andayani, M.A.	
11	28 Apr 2017	Revisi Bab I, II, III, IV, V	Eka Marthanty Indah Lestari Santi Andayani, M.A.	
12	4 Mei 2017	Ujian Kompre	Eka Marthanty Indah Lestari Santi Andayani, M.A.	
13	5 Mei 2017	Revisi	Eka Marthanty Indah Lestari Santi Andayani, M.A.	

10. Telah dievaluasi dan diuji dengan nilai

A

Mengetahui
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra

Malang, 8 Mei 2017
Dosen Pembimbing

[Signature]
Ismatul Khasanah, M.Ed., Ph.D.
NIP. 19750518 200501 2 001

[Signature]
Eka Marthany Indah Lestari, M.Si.
NIP. 201304 860327 2 001

