



KAPPA: MAKHLUK MITOLOGIS PENJAGA SUNGAI DALAM CERITA RAKYAT JEPANG

Kappa: Mythological Creature as River Guards in Japanese Folktales

Ida Ayu Laksmi Sari

Prodi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana

Pos-el: laksmi_sari@unud.ac.id

Naskah Diterima 30 Desember 2019—Direvisi Akhir 21 Juni 2020 —Disetujui 26 Juni 2020

doi: 10.26499/jentera.v9i1.1956

Abstrak

Artikel ini mengkaji sosok *kappa*, salah satu makhluk mitologis dan gaib Jepang yang masuk kategori *youkai* (hantu) dan dipercaya sebagai makhluk penjaga sungai. Data diambil dari antologi cerita rakyat Jepang *Mangga Nippon Mukashi Banashi 101* dengan editor Sayumi Kawauchi. Cerita rakyat yang digunakan sebagai objek penelitian ada dua judul yang dipilih secara selektif, yaitu “Kasa Uri Ohana” (Ohana si Penjual Payung) dan “Kappa no Amagoi” (‘Doa Pemanggil Hujan dari Kappa). Data dianalisis dengan teori trikotomi semiotika Peirce, yaitu ikon, indeks, dan simbol, serta teori antropologi sastra. Artikel ini menyimpulkan tiga hal, yaitu wujud *kappa*, tempat mereka dipercaya hadir, dan eksistensi *kappa* dalam sistem kepercayaan Jepang. *Kappa* dalam mitologi Jepang menyerupai wujud katak, tetapi bersisik dan memiliki kelemahan di tempurung kepalanya. Makhluk gaib ini dipercaya tinggal dan sekaligus menjadi penjaga sungai-sungai di Jepang. *Kappa* hadir dan memiliki tempat yang khusus dalam kepercayaan masyarakat Jepang, yang dibuktikan dengan terdapatnya kuil *kappa*. Tidak seperti *youkai* Jepang lainnya, *kappa* dipercaya bahwa sebelum berwujud *kappa* dia adalah dewa yang derajatnya diturunkan. Oleh karena itu, *kappa* diyakini bisa dimohon untuk mendatangkan hujan. Dengan demikian, eksistensi *kappa* tidak saja memiliki atribut negatif, tetapi juga positif.

Kata-kata kunci: *kappa*, *youkai*, penjaga sungai, mitologi, Jepang, *mukashi banashi*

Abstract

This article discusses one of the Japanese mythological creatures in the youkai category, the kappa which is believed to be river guardians. Data is taken from the anthology of Japanese folklore Manga Nippon Mukashi Banashi 101 edited by Sayumi Kawauchi. Folklore used as the object of research are two titles that were chosen selectively which are "Kasa Uri Ohana" (Ohana the Umbrella Seller) and "Kappa no Amagoi" (Rain Calling Prayer from Kappa). Data were analyzed with Peirce's semiotic trichotomy theory, namely icons, indices and symbols, and literary anthropological theory. This article concluded three things related to the form of a kappa, where they are believed to be present and the status of kappa in the Japanese belief system. Kappa in Japanese mythology resembles a frog's shape but has scales and has a weakness in its skull. Kappa is believed to live in rivers in Japan. Kappa is present and has a special place in Japanese society's trust, evidenced by the existence of kappa temples. Unlike other Japanese youkai, the kappa is believed that before the form of the kappa he was a god whose rank was demoted, therefore it was believed that he could be begged for rain. The existence of kappa, thus, not only has negative attributes but also positive ones.

Keywords: *kappa*, *youkai*, river guards, mythology, Japanese, *mukashi banashi*

How to Cite: Sari, Ida Ayu Laksmi. (2020). KAPPA: Makhluk Mitologis Penjaga Sungai Dalam Cerita Rakyat Jepang. *Jentera: Jurnal Kajian Sastra*, 9(1), 101—119. doi: 10.26499/jentera.v9i1.1956

PENDAHULUAN

Jepang dikenal sebagai negara industri maju dengan prestasi di bidang industri manufaktur dan elektronik. Lebih dari itu, Jepang sebetulnya juga negeri yang kaya akan tradisi lisan yang merupakan teks verbal tempat pengetahuan kearifan lokal, sistem kepercayaan, dan mitologi diabadikan, dilestarikan, dan diteruskan lintas waktu dan generasi (Roberts, 2010; Ashkenazi, 2008). Di negara semaju Jepang, kegiatan *storytelling* masih berlangsung, termasuk di program-program televisi. Pencerita dan pembaca cerita aktif menuturkan cerita rakyat dari masa lampau (Fujita, 2008, hlm. xix), suatu praktik budaya yang menunjukkan bahwa tradisi lisan khususnya cerita rakyat yang berasal dari masa lampau masih menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Jepang dewasa ini.

Kepercayaan masyarakat Jepang terhadap mitos salah satunya tercermin dalam dongeng dan kepercayaan ini sudah berabad-abad usianya (Ross, 2007, hlm. 158). Di Jepang dongeng disebut *mukashi banashi*. Hal-hal yang berbau supranatural meresap dalam dongeng dan tradisi Jepang. Kepercayaan animisme penduduk asli yang terkait erat dengan alam telah diperkaya dengan agama Buddha, agama yang datang ke Jepang sekitar tahun 552, yang membawa nilai-nilai supranatural baru dari India, Cina, dan Korea.

Salah satu makhluk mitologi yang terdapat dalam cerita rakyat Jepang dan keberadaannya dipercaya oleh masyarakat Jepang adalah *kappa*. *Kappa* sendiri diwujudkan sebagai makhluk menyerupai katak, tetapi kulitnya bersisik seperti kulit ikan. *Kappa* merupakan salah satu makhluk mitologis yang digolongkan ke dalam jenis *youkai* (妖怪). Kata *youkai* dalam bahasa Jepang terdiri atas dua huruf kanji, yaitu 妖 (*you*) dan 怪 (*kai*). Kata *you* mempunyai arti dunia lain (Nelson, 2001, hlm. 302) dan *kai* mempunyai arti aneh (Nelson, 2001, hlm. 398). *Youkai* adalah makhluk gaib yang biasanya memiliki kekuatan supranatural. Yoda dan Alt (2008, hlm. 7) memberikan kompleksitas sosok *youkai* sebagai berikut.

The youkai are the spookiest Japanese monster you've never heard of, and it's high time they got their due. Written with the Japanese characters for other wordly and weird, the word youkai has typically been translated in a great many ways, from demon to ghost to goblin to spectre—all of which are about as imprecise and un-evocative as translating samurai as Japanese warrior or sushi as raw fish on rice. Youkai are youkai.

Youkai adalah monster Jepang yang tidak pernah kalian dengar sebelumnya dan mereka telah lama ada di dunia. Ditulis dalam huruf Jepang yang artinya “dunia lain” dan “aneh”. Kata *youkai* telah diterjemahkan ke dalam banyak cara, mulai dari iblis, hantu, goblin, dan roh, semuanya tidak tepat dan tidak sesuai seperti menerjemahkan samurai menjadi prajurit Jepang atau *sushi* sebagai ikan mentah di atas nasi. *Youkai* adalah *youkai*.

Istilah *youkai* mempunyai banyak makna, yaitu hantu, monster, siluman, iblis, dan sebagainya, yang mempunyai konotasi seram dan menakutkan (Foster, 2015, hlm. xi). Istilah *youkai* mulai digunakan akhir abad ketujuh belas (Yoda dan Alt, 2008, hlm. 8). Sebelum abad ketujuh belas terdapat dua buah istilah yang mengacu pada *youkai*, yaitu *mononoke* (hantu) dan *bakemono* (monster).

Penelitian ini mengambil data dari buku antologi cerita rakyat Jepang yang berjudul *Mangga Nippon Mukashi Banashi 101*. Cerita rakyat yang digunakan sebagai objek penelitian adalah “Kasa Uri Ohana” (Ohana si Penjual Payung) dan “Kappa no Amagoi” (Doa Pemanggil Hujan dari *Kappa*). Pemilihan antologi cerita rakyat tersebut berdasarkan pertimbangan keistimewaan berikut. Pertama, buku ini sangat populer karena dibuat berdasarkan tayangan animasi di televisi Jepang (1975—1995). *Mangga Nippon Mukashi Banashi* adalah salah satu hasil kerja sama antara Aikikaku Senta (perusahaan yang bergerak di bidang seni dan budaya), Group TAC (studio animasi Jepang dan komputer grafis), dan studio Mainichi Broadcasting System. Kedua, *Mangga Nippon Mukashi Banashi* sudah meraih banyak penghargaan, yakni sebagai karya terbaik dari Badan Urusan Budaya Kementerian Pendidikan Jepang, penghargaan utama dalam bidang kebudayaan dan kesejahteraan dari Menteri Kesehatan dan Kesejahteraan, dan berbagai penghargaan utama lainnya. Ketiga, Sayumi Kawauchi yang merupakan editor buku *Mangga Nippon Mukashi Banashi 101* adalah seorang sastrawan yang memfokuskan kreativitasnya pada sastra anak. Kawauchi sudah banyak menghasilkan buku dongeng untuk anak-anak. Gaya bahasa buku kumpulan dongeng ini adalah bahasa untuk anak-anak yang mudah dimengerti. Keempat, tokoh *kappa*, yang menjadi objek penelitian kali ini, dalam cerita rakyat Jepang termasuk lima besar *youkai* yang terkenal di Jepang (Shimura, 2008, hlm. 3).

Kepercayaan masyarakat Jepang terhadap mitos masih dianut secara kuat sehingga banyak dongeng yang di Barat sepenuhnya dianggap fiktif, di Jepang masih dianggap benar-benar terjadi (Robert, 2010; Ashkenazi, 2008). Salah satu contoh terdapat dalam cerita *Kasa Uri Ohana*, yaitu tokohnya menggunakan garam untuk mengusir *kappa*, sesuatu yang dilakukan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari jika mereka hendak mengusir *kappa* atau *youkai* lain. Kisah ini menunjukkan bahwa dongeng, termasuk *kappa*, mewarnai sistem kepercayaan masyarakat Jepang.

Kajian tentang *kappa* biasanya dilakukan dalam konteks *youkai* (Foster, 2015; Roberts, 2010). Jarang ada pembahasan *kappa* sebagai tema tersendiri. Seaton et. al (2017,

hlm. 74) dalam buku *Contents Tourism in Japan Pilgrimages to “Sacred Sites” of Popular Culture* membahas *kappa* dalam konteks budaya pop, dengan antara lain menunjukkan festival *kappa* dan bagaimana *kappa* menjadi lirik lagu anak-anak taman kanak-kanak, bahan promosi pariwisata, dan *branding* daerah. Disebutkan juga, patung *kappa* dipasang di dekat stasiun sebagai identitas kota. Fujita dalam buku *Folktales from the Japanese Country Side* (2008) juga membahas *kappa* dalam konteks *youkai*. Kajian Seaton et.al. dan Fujita memberikan gambaran menarik tentang kehadiran *kappa* dalam masyarakat Jepang dewasa ini. Selain itu, ada juga beberapa kajian tentang *kappa* yang membahas pengertian dan persepsi masyarakat tentang makhluk mitologis ini (Shimura, 2008).

Menarik diungkapkan bagaimana sosok *kappa* dijadikan judul dan karakternya sebagai watak tokoh cerita sebuah novel berjudul *Kappa* (2009) karya sastrawan Ryunosuke Akutagawa. Novel ini merupakan kisah alegoris yang menggunakan tokoh dan watak menakutkan dan rakus *kappa* sebagai sindiran terhadap kapitalisme pada umumnya dan kapitalisme yang ada di Jepang pada khususnya (Setiowati dan Wardani, 2016). Novel ini, seperti dibahas Setiowati dan Wardani, memberikan persepsi kreatif tentang *kappa* yang dijadikan sosok sindiran dalam kehidupan kapitalisme global. Kajian *kappa* berbasis cerita rakyat dilakukan Foster dalam artikel “The Metamorphosis of the Kappa Transformation of Folklore to Folklorism in Japan” (1998). Dalam kajiannya, Foster menganalisis multidimensi *kappa* “from a malicious and unpleasant water deity into a harmless and lovable mascot” (1998, hlm. 1), dari sosok *kappa* yang jahat dan tidak menyenangkan sampai pada sosok yang tidak berbahaya, bahkan menjadi maskot yang dicintai.

Berbeda dengan kajian sebelumnya, artikel ini secara spesifik membahas dua cerita rakyat bertema *kappa* yang tidak menjadi objek kajian Foster dan mengkajinya dalam tiga masalah, yaitu bagaimana sosok imajinatif *kappa* dalam cerita rakyat, eksistensi *kappa* dalam sistem kepercayaan Jepang, dan eksistensi *kappa* dalam kehidupan modern Jepang dewasa ini. Kajian ini diharapkan menjelaskan bagaimana cerita rakyat yang merupakan warisan budaya dari masa lampau sebenarnya tetap merupakan bagian dari sistem kepercayaan dan praktik kehidupan masa kini.

LANDASAN TEORI

Untuk menganalisis mitos *kappa* dalam cerita rakyat Jepang digunakan teori semiotika Peirce dan teori antropologi sastra. Mitos *kappa* dianalisis dengan konsep

trikotomi semiotika oleh Peirce yang terbangun atas ikon, indeks, dan simbol (Chandler, 2007, hlm. 16). Ikon (*icon*) adalah suatu tanda yang menggunakan kesamaan dengan apa yang dimaksudkannya, misalnya kesamaan peta dengan wilayah geografis yang digambarkannya dan kesamaan lukisan kuda dengan binatang yang digambarkannya. Indeks (*index*) adalah suatu tanda yang mempunyai kaitan kausal dengan apa yang diwakilinya, misalnya asap merupakan tanda adanya api dan mendung merupakan tanda akan datangnya hujan. Simbol (*symbol*) adalah hubungan antara hal/sesuatu (*item*) penanda dengan item yang ditandainya yang sudah menjadi konvensi masyarakat, misalnya lampu merah berarti berhenti (Chandler 20027, hlm. 27; Al-Ma'ruf, 2009, hlm. 91). Peirce menjelaskan bahwa tanda-tanda berkaitan dengan objek-objek yang menyerupainya. Keberadaannya memiliki hubungan sebab-akibat dengan tanda-tanda karena ikatan konvensional dengan tanda-tanda tersebut.

Teori antropologi sastra digunakan untuk melihat aspek-aspek kebudayaan dalam karya sastra yang meliputi sistem pengetahuan, adat istiadat, sistem kekerabatan, sistem peralatan hidup dan teknologi, mata pencaharian, kesenian, serta sistem kepercayaan dan agama. Analisis antropologi sastra akan mengungkap berbagai hal, antara lain kebiasaan-kebiasaan masa lampau yang berulang-ulang masih dilakukan dalam sebuah cipta, mengungkap akar tradisi atau subkultur, serta kepercayaan seorang penulis yang terpantul dalam karya sastra (Sudikan, 2007, hlm. 102—103). Teori antropologi sastra digunakan untuk memahami sistem bagaimana mitos *kappa* merefleksikan sistem kepercayaan, karakteristik tradisi, dan budaya masyarakat Jepang.

METODE PENELITIAN

Kajian kualitatif ini dimulai dengan penentuan objek kajian, yakni cerita “Kasa Uri Ohana” (Ohana si Penjual Payung) dan “Kappa no Amagoi” (Doa Pemanggil Hujan dari *Kappa*) dari buku *Mangga Nippon Mukashi Banashi 101* yang disunting oleh Sayumi Kawauchi. Cerita itu dipilih secara selektif yang bertema tentang *kappa* dan memiliki unsur isi yang berkaitan dengan praktik kehidupan masyarakat Jepang yang begitu percaya terhadap eksistensi *kappa*.

Metode yang digunakan dalam analisis data adalah metode deskriptif analisis kritis berdasarkan teori semiotika dan antropologi sastra. Ikon diambil dari gambar *kappa* pada dua cerita rakyat Jepang, data indeks diambil dari teks yang mengandung penyebab kemunculan makhluk mitologi *kappa*, dan simbol dikaitkan dengan teori antropologi sastra

untuk mengetahui bagaimana sistem kepercayaan masyarakat Jepang tercermin dalam mitos *kappa* tersebut. Analisis terhadap ilustrasi *kappa* dilakukan dengan mengaitkannya dengan teks cerita. Narasi dan ilustrasi saling mendukung dalam aplikasi analisis semiotika dan antropologi sastra.

Data dalam bahasa Jepang diterjemahkan dari bahasa Jepang ke bahasa Indonesia oleh penulis. Pada penelitian ini seluruh data disajikan dengan huruf kanji beserta terjemahannya. Langkah selanjutnya, dilakukan analisis dan interpretasi dengan teori semiotika dan antropologi sastra untuk memahami nilai-nilai dan fungsi yang terkandung dalam mitos *kappa* (Ratna, 2009, hlm. 53). Analisis dilengkapi dengan ilustrasi visual *kappa* dari buku cerita yang dikaji untuk memberikan uraian yang lebih terang, khususnya mengenai wujud *kappa*.

PEMBAHASAN

Kappa adalah makhluk mitologi yang menduduki posisi lima besar dalam *youkai* yang paling dikenal di Jepang (Shimura, 2008, hlm. 3). Kata *kappa* terdiri atas dua huruf kanji, yaitu 河 dan 童. 河 merupakan kanji *kawa* yang berarti sungai (Nelson, 2001, hlm. 541) dan 童 merupakan kanji *warawa* yang berarti anak kecil yang berumur kira-kira sepuluh tahun (Nelson, 2001, hlm. 680). Melalui kedua huruf tersebut dapat diketahui bahwa *kappa* adalah *youkai* yang hidup di sungai dan memiliki ukuran tubuh kira-kira seperti ukuran tubuh anak kecil yang berumur sepuluh tahun.

Dalam analisis berikut, *kappa* dalam kedua cerita dibahas dalam tiga poin yang saling mendukung, yaitu (1) imaji sosok *kappa* sebagai makhluk gaib, (2) eksistensi *kappa* dalam sistem kepercayaan, dan (3) eksistensi *kappa* dalam kehidupan masyarakat Jepang dewasa ini.

Imaji Sosok *Kappa* dalam Cerita Rakyat Jepang

Kegaiban *kappa* sebagai makhluk siluman dan tempat tinggalnya dilukiskan secara jelas dalam kedua cerita yang dikaji. Pada cerita rakyat *Kasa Uri Ohana* (KUO) dan *Kappa no Amagoi* (KA) digambarkan wujud *kappa* sebagai makhluk yang mendiami daerah sungai. Pada cerita rakyat KUO dikisahkan ada seorang gadis penjual payung yang bernama Ohana bertemu dengan seorang nenek yang kemudian menjelma menjadi *kappa*. Di awal cerita dikisahkan sang nenek terus mengikuti Ohana karena senang dengan lagu yang dinyanyikannya. Nenek mengajak Ohana untuk mengunjungi temannya di Sungai

Kurokawa, tetapi Ohana menolak. Nenek marah dan berubah wujud menjadi *kappa*. Ohana diselamatkan seorang kakek dan bersembunyi di gudang pengolahan garam. Kakek yang mengetahui kelemahan *kappa* menjatuhkan tumpukan garam ke arah tubuh *kappa*. Tubuh *kappa* akhirnya meleleh dan menghilang. Ohana pun tidak perlu takut lagi apabila harus berjualan payung sendiri pada malam hari.



Gambar 1 *Kappa* (1)
(KUO, 2007, hlm. 17)

Gambar 1 adalah ikon *kappa* pada cerita KUO yang didukung dengan narasi teks saat si nenek berwujud siluman menjadi *kappa*.

ふと見ると、婆さまの手と足は、ウロコでおおわれとった (KUO, 2007, hlm. 17)

Ketika tidak sengaja melihat, kaki dan tangan nenek berubah seperti kaki kodok.

Perubahan bentuk tokoh nenek menjadi *kappa* dimulai dari tangan dan kaki yang berubah menyerupai tangan dan kaki kodok, berwarna hijau muda, berselaput, dan bersisik. Sebaliknya, wajah nenek belum berubah, masih berupa wajah manusia dan mempunyai rambut yang berwarna putih. Narasi kegaiban tersaji di sini menguatkan bahwa *kappa* adalah sejenis *youkai* (hantu).



Gambar 2 *Kappa* (2)
(KUO, 2007, hlm. 18)

大河童は、ブーツと地面のなかに消えると、逃げるお花の先まわりをして、ヌウツと目の前にあらわれた (KUO, 2007, hlm. 18)

Kappa besar tiba-tiba menghilang dan muncul di depan Ohana yang tengah melarikan diri.

Gambar 2 melukiskan perubahan wajah dan badan tokoh nenek yang telah bertransformasi menjadi sosok *kappa*. Wajahnya berwarna hijau muda, memiliki mata kekuningan, dan taring yang tajam. Secara semiotika, bentuk seram dan taring panjang merupakan ikon dari sosok *kappa* yang menakutkan. Kepalanya ditumbuhi sedikit rambut dan di atas kepalanya terdapat piringan yang berisi cairan. Cairan yang terdapat dalam piringan itu adalah sumber kekuatan *kappa*. Sosok seram itu tidak saja menakutkan, tetapi merupakan indeks atau tanda petunjuk tentang kekuatan gaib yang dimilikinya. Pada teks dijelaskan bahwa *kappa* dapat menghilang dan muncul tiba-tiba di depan Ohana yang sebelumnya melarikan diri. Narasi dan ilustrasi yang seram merupakan indeks dari karakter *kappa* yang menakutkan. Dalam objek analisis, narasi teks dan ilustrasi saling mendukung secara indeksikal dalam mengungkapkan sosok dan kemunculan *kappa*.



Gambar 3 *Kappa* (3)
(KUO, 2007, hlm. 19)

大河童はヌーツと蛇のように首をのばして、お花をさがしはじめた (KUO, 2007, hlm. 19)

Leher *kappa* besar berubah menjadi seperti ular dan mulai mencari Ohana.

Pada Gambar 3 dilukiskan sosok *kappa* yang sebelumnya mempunyai badan menyerupai kodok dapat berubah memanjang seperti ular. Badan yang seperti ular memudahkan *kappa* mencari sosok Ohana yang sedang bersembunyi di dalam gudang di antara tumpukan kotak (lihat KUO, 2007, hlm. 18).

Kappa pada ketiga gambar dan teks tersebut dilukiskan sebagai makhluk yang sebelumnya menyamar menjadi seorang nenek, dapat menghilang, dan lehernya dapat berubah bentuk seperti ular. Ini berarti bahwa *kappa* memiliki kekuatan gaib, bisa menyamar menjadi manusia dan binatang.

Pada kisah *Kappa no Amagoi* (KA) dapat diketahui ciri fisik *kappa* yang hampir serupa dengan cerita rakyat KUO, yaitu tubuhnya menyerupai katak, memiliki tempurung

kepala yang berisikan air, dan tinggal di rawa. Pada kisah KA, terdapat seorang tokoh Biksu yang ingin mengetahui mengapa *kappa* selalu berbuat onar dan menyarankan agar *kappa* untuk berbuat baik. *Kappa* beralasan dengan fisiknya sebagai *kappa*, manusia bahkan ikan sekalipun enggan berteman dengannya. *Kappa* bertanya bagaimana cara menjadi manusia kepada sang Biksu, lalu Biksu menjawab bahwa hanya dengan berbuat baik, kemungkinan ketika lahir kembali, *kappa* bisa terlahir menjadi manusia.

Ketika musim kering tiba, penduduk menyelenggarakan ritual pemanggil hujan, tetapi hujan tidak kunjung turun. *Kappa* pun teringat nasihat sang Biksu. Di sana tergerak hati *kappa* untuk membantu ritual tersebut. Awalnya masyarakat menolak karena ketakutan, tetapi akhirnya diizinkan. Berhari-hari *kappa* memohon hujan tanpa makan dan minum. Akhirnya, hujan turun. Namun, setelah itu, *kappa* meninggal. Penduduk pun merasa berterima kasih atas pertolongan *kappa* karena mereka tidak mengalami kekeringan lagi. Sang Biksu yang mengetahui hal itu pun percaya bahwa *kappa* suatu saat akan menjadi manusia dan berkunjung ke desa ini karena dia sudah berhasil menebus kesalahannya. Sejak itu *kappa* pun dimaafkan oleh masyarakat. Di desa tersebut terdapat kuburan *kappa*. Cerita mengenai *kappa* yang memanggil hujan pun tetap diteruskan sampai sekarang. Berikut ikon *kappa* dalam cerita KA.



Gambar 4 *Kappa* (4)
(KA, 2007, hlm. 39)

その森の中に、古いぬまがあつて、一びきのかっぱがすんでおつたという (KA, 2007, hlm. 38)

Di dalam hutan itu terdapat rawa tua, di sanalah hidup seekor *kappa*.

Gambar 4 menampilkan tokoh *kappa* dalam cerita rakyat KA, yang tidak menyamar sebagai manusia sejak pertama kali kemunculannya di awal cerita. Masyarakat telah mengetahui bahwa ada seekor *kappa* yang suka berbuat onar yang tinggal di sebuah rawa tua di dalam hutan. Jika dibandingkan dengan tokoh *kappa* pada cerita rakyat KUO, *kappa* pada cerita KA lebih terlihat kurus. Namun, ciri utama imaji dari ikon *kappa* tetap sama,

yaitu memiliki tempurung kepala yang berisi air, kulit menyerupai katak, dan memiliki habitat di air.

Jika dilihat lebih saksama, masih banyak ciri tokoh *kappa* yang belum dijelaskan oleh teks. *Kappa* memiliki ciri berkaki dua atau empat (di tanah), jari tangan, dan kaki berselaput (di air). Sementara itu, mulut seperti paruh, cangkang seperti kura-kura di punggung, kulit mirip katak dan dapat dilepas, cekungan yang terisi air di bagian atas kepala, memiliki tiga anus, dan tubuhnya mengeluarkan bau ikan yang menyengat. *Kappa* memiliki senjata untuk menyerang, yaitu cakar dan tangan yang dapat memanjang. *Kappa* harus meninggalkan air dan melepaskan kulit tahan airnya yang diberi nama *amagawa* untuk tidur. *Kappa* tanpa *amagawa* akan kehilangan seluruh kekuatannya. Ia tidak dapat masuk ke dalam air tanpa *amagawa*. *Kappa* juga memiliki kelemahan, yaitu tidak dapat kehilangan cairan yang ada di atas kepalanya. Jika cairan tersebut tumpah, *kappa* tidak punya kekuatan apa-apa. Ia juga sangat membenci besi, tanduk rusa, dan monyet.

Selain itu, *kappa* akan muncul ketika ada orang yang melewati habitatnya. *Kappa* akan menantang orang tersebut untuk bertarung sumo. *Kappa* juga akan muncul, menyergap, dan menenggelamkan orang-orang yang berenang di perairan terpencil dan berarus deras. Salah satu strateginya adalah dengan menarik korban dari bawah permukaan. Proses kemunculan *kappa* diawali dengan tanda-tanda yang bisa disebut indeks. Indeks atau penyebab *kappa* muncul di sungai terutama ketika ada anak kecil bermain di dekat sungai. Di samping itu, *kappa* muncul ketika ada orang berenang di perairan terpencil yang berarus deras atau saat hujan turun (Yoda dan Alt, 2008, hlm. 26—28). Sungai berarus deras atau rawa-rawa merupakan tanda indeks tempat *kappa* berdiam atau jika hujan turun di daerah habitatnya, *kappa* juga akan muncul. Kekuatan dan kelemahan *kappa* dalam cerita rakyat memberikan imaji tentang *kappa* sebagai makhluk yang misterius, gaib, dan memiliki kekuatan supranatural.

***Kappa* dalam Sistem Kepercayaan Jepang**

Kisah *kappa* tidak bisa dilepaskan dengan sistem kepercayaan masyarakat Jepang. Meskipun merupakan makhluk mitologis, *kappa* memiliki tempat yang khusus di hati masyarakat Jepang. Hal ini juga digambarkan pada teks cerita rakyat KUO dan KA. Pada teks KUO, kemunculan *kappa* ditandai dengan hadirnya Ohana, gadis kecil yang sedang bernyanyi dan *kappa* yang pada saat itu masih berwujud seorang nenek pun ikut bernyanyi.

「雨ふりゃ、黒川よろこぶぞ、雨ふりゃ、女川もよろこぶぞ」(KUO, 2007, hlm. 17)

[Kalau hujan, Sungai Kurokawa senang. Kalau hujan, Sungai Mekawa juga senang.]

Kutipan tersebut adalah lirik lagu dari *kappa*. Ia menciptakan sendiri lirik tersebut. Secara tidak langsung lirik tersebut menggambarkan bahwa *kappa* yang merupakan penghuni sungai sangat senang jika hujan turun.

「ねえ、どこまでいっしょに行くんじゃ？」
「ずーといっしょに行けるぞえ。わしゃ、となり村の黒川へあそびに行くところじゃ。おまえもいっしょに行こうぞ...」(KUO, 2007, hlm. 17)

[Hai, sampai di mana kamu akan menemaniku?]

[Aku akan terus menemanimu. Aku akan berkunjung ke Sungai Kurokawa yang berada di desa sebelah. Kamu ikutlah bersamaku.]

Percakapan tersebut terjadi antara Ohana dan *kappa* yang masih berwujud seorang nenek. Ohana bertanya sampai kapan sang nenek akan mememaninya. Nenek pun menjawab bahwa ia akan terus menemani Ohana, bahkan nenek mengajak Ohana untuk mengunjungi temannya di Sungai Kurokawa. Percakapan tersebut menggambarkan bahwa *kappa* sangat menyukai anak kecil.

Kappa yang memiliki habitat di air merupakan salah satu *youkai* yang oleh orang tua Jepang dijadikan sosok untuk menakut-nakuti anak-anak agar tidak bermain dekat danau atau sungai sendirian. Meskipun secara umum dianggap tidak agresif, *kappa* bisa sangat kejam ketika marah.

「おめえは黒川の主へのみやげじゃ。わしは女川の主でう、いうことをきかんと、のみこんじまうぞ」(KUO, 2007, hlm. 17)

[Kamu adalah oleh-oleh untuk pemilik Sungai Kurokawa. Aku adalah pemilik Sungai Mekawa. Kalau tidak mendengarkan kata-kataku, kamu akan aku telan.]

Pada teks tersebut, *kappa* marah kepada Ohana ketika Ohana tidak mau diajak mengunjungi temannya, *kappa* lainnya yang berada di Sungai Kurokawa, sehingga mengancam akan menelan Ohana.

このかっぱは、ひどいいたずらものでな、畑をあらしたり、ぬまへ人をひきずりこんだりのわるさをするので、村の人たちはたいそうこまっておった (KA, 2007, hlm. 38)

Kappa ini, sangat nakal, ia menghancurkan ladang dan menyeret orang ke rawa sehingga penduduk desa berada dalam kesulitan.

Kappa pada cerita KA juga identik dengan kenakalannya yang sangat suka merusak ladang penduduk dan suka mengerjai penduduk dengan menyeret mereka ke rawa. Kenakalan ini pun membuat penduduk desa makin tidak menyukai *kappa* sehingga pada saat *kappa* ingin membantu penduduk dalam ritual pemanggilan hujan, penduduk sempat meragukan keinginan *kappa*. Dilihat secara semiotika, *kappa* adalah sosok yang paradoks. Di satu pihak, secara denotatif, *kappa* adalah sosok yang seram dan menakutkan. Secara konotatif, *kappa* adalah sosok yang dipuja karena bantuannya diharapkan, misalnya dalam konteks doa memohon hujan.

Pada cerita rakyat KA digambarkan dengan jelas kaitan *kappa* dengan hujan. *Kappa* melakukan ritual pemanggilan hujan sehari-hari tanpa makan dan minum hingga pada suatu hari Tuhan mengabulkan permintaannya. Sosok paradoks *kappa* berbuat baik untuk manusia.



Gambar 5 *Kappa* dalam Ritual Memanggil Hujan
(KA, 2007, hlm. 39)

「神さま、おら、いままでわるいことばかりして、村の衆にめいわくをかけてきた。だから、おらの命とひきかえに、村に雨をふらせてはくださらんか。どうか、おねげえですだ」(KA, 2007, hlm. 39)

[Tuhan, aku sampai saat ini hanya melakukan hal yang buruk, mengganggu penduduk desa. Oleh karena itu, sebagai gantinya ambillah nyawaku, bisakah Kamu menurunkan hujan di desa? Bagaimana? Aku mohon.]

Salah satu mitos yang dipercaya masyarakat modern Jepang yang dapat diketahui dalam kisah KUO adalah penggunaan garam untuk menghilangkan kotoran (*kegare*). Secara oposisi biner, konsep bersih dan tidak bersih, murni dan tidak murni, memiliki nilai penting kultural dan sosial di Jepang sejak zaman dahulu hingga sekarang. Pada zaman dahulu seseorang dikatakan *kegare* atau kotor ketika ia keluar daerah dari tempat yang ditinggalinya, dianggap akan membawa hal-hal yang buruk termasuk diikuti oleh monster. Cara menghilangkan *kegare* adalah dengan menaburkan garam. Pada cerita rakyat KUO,

kakek mengusir *kappa* dengan menaburkan garam penolak hantu yang disebut *mayoke no shio*.



Gambar 6 Garam Penghalau *Kappa*
(KUO, 2007, hlm. 18)

塩まみれになった大河童のからだは、なめくじみたいにとけはじめたんじゃと (KUO, 2007, hlm. 18)

Tubuh *kappa* yang berlumuran garam mulai meleleh dan terlihat seperti keong yang tak bercangkang.

Garam penolak hantu atau *mayoke no shio* adalah jenis garam yang dibuat dengan tangan manusia (Gambar 6), bentuknya tidak sehalus garam pabrik (Aina, 2009). Tempat Ohana melarikan diri dari amukan *kappa* adalah gudang pengolahan garam. Awalnya, kakek hanya menaburkan garam di sekeliling pintu gudang, tetapi *kappa* masih kebal dengan garam yang hanya sedikit (lihat KUO, 2007, hlm. 18). Pada akhirnya, kakek menarik jaring penutup tumpukan garam sehingga garam jatuh mengenai *kappa* dan tubuh *kappa* pun meleleh dan menghilang. Garam dalam kisah ini tidak hanya memiliki arti denotatif sebagai sesuatu yang asin, tetapi secara konotatif merupakan saran khusus untuk menghancurkan kekuatan konotatif *kappa*.

Selain untuk mengusir hantu, *mayoke no shio* dapat digunakan untuk menghilangkan *kegare* (kotoran). *Kegare* dapat dialihkan dari seseorang ke orang lain dengan bersentuhan langsung. Secara antropologis, masyarakat Jepang percaya akan konsep oposisi biner antara “tercemar” dan “suci/bersih”. Mereka yang kotor, cemar, harus melakukan penyucian. Salah satu cara yang dipercaya adalah dengan menaburkan garam pada dirinya. Contoh lainnya adalah pegulat Jepang, sumo, menaburi ring sumo dengan garam sebelum bertarung. Olahraga tradisional Jepang ini awalnya merupakan salah satu ritual sebagai sebuah persembahan kepada Tuhan untuk mensyukuri hasil pertanian (Kurosawa, 2004, hlm. 23).

Kepercayaan masyarakat Jepang mengenai cara mengalahkan *kappa* lainnya juga dikisahkan dalam cerita rakyat KUO, yaitu dengan cara melakukan *ojigi* (membungkukkan kepala dalam-dalam).

「ご、ごめんくださいましーッ！」と、婆さま頭をさげてかけだした (KUO, 2007, hlm. 17)

[Ma, maafkan aku!] Ohana menundukkan kepala kepada nenek.

Permintaan maaf dengan menundukkan kepala dilakukan Ohana karena Ohana menolak diajak pergi mengunjungi teman nenek yang wujud aslinya adalah *kappa* di Sungai Kurokawa. *Ojigi* pada teks KUO memberitahukan kepada pembaca bahwa jika *kappa* membalas *ojigi* tersebut, air di piringan kepalanya akan tumpah dan kekuatan *kappa* akan menghilang. Namun, dalam teks *kappa* tidak membalas *ojigi* dari Ohana.

Antropologi sastra melihat gerakan *ojigi* pada Ohana bukan sekadar mengenai kepercayaan masyarakat Jepang dalam mengalahkan makhluk mitologi *kappa*, melainkan tata krama yang sangat penting dalam membina hubungan yang terdapat dalam masyarakat Jepang. *Ojigi* adalah salah satu sikap yang dilakukan orang Jepang untuk menghormati orang lain. Di Jepang *ojigi* memiliki fungsi yang sama seperti berjabat tangan, tetapi hal itu juga bergantung pada kedalamannya, menunjukkan hierarki antara dua orang atau lebih. Makin dalam seseorang membungkukkan badan berarti makin dalam pula penghormatan yang dilakukan (Sudjianto, 2002, hlm. 79). Dalam cerita KUO, Ohana melakukan *ojigi* sebagai permintaan maaf kepada *kappa*.

Ojigi adalah salah satu sikap khas bangsa Jepang. Berbeda dengan Indonesia dan Barat, orang Jepang umumnya tidak memberikan salam dengan berjabat tangan, berpelukan, atau cara lain yang bersentuhan badan. Jarak yang pantas ketika berhadapan bagi orang Jepang adalah kurang lebih satu meter. Walaupun demikian, mengulurkan tangan untuk bersalaman tidak dianggap sebagai sesuatu yang aneh atau tidak lazim diterapkan. Terkadang ada orang Jepang yang berusaha menyesuaikan diri terhadap kebiasaan orang asing dengan mengulurkan tangan untuk bersalaman, tetapi yang diulurkannya adalah tangan kiri.

Secara umum, *ojigi* dinilai sebagai suatu manifestasi dari rasa hormat. Ada tiga jenis *ojigi*. Pertama, membungkukkan badan sekitar 15°, yaitu *ojigi* pada waktu memberikan salam biasa. Kedua, membungkukkan badan sekitar 15—35° dilakukan pada waktu memperkenalkan diri. Ketiga, *ojigi* yang paling dalam, seseorang melakukan *ojigi* ini pada waktu meminta maaf atau mengikuti acara resmi. Badan dibungkukkan sekitar 60—75°

dan biasanya dilakukan berulang-ulang. Beberapa hal harus diperhatikan saat melakukan *ojigi*, yaitu pada waktu mengucapkan salam sambil melakukan *ojigi* tidak boleh melihat mata lawan bicara, tidak boleh menjuntaikan tangan, punggung lurus pada saat membungkuk, melihat 30 cm di depan ujung kaki, dan turunkan kepala bersamaan dengan kata salam yang terakhir (Triandari dkk., 2005, hlm. 34).

Ojigi merupakan bagian dari komunikasi nonverbal yang hidup lekat dalam masyarakat Jepang (Edizal, 2010, hlm. 86—89). Meskipun tidak ada suara yang keluar, boleh jadi hati orang yang membungkuk tersebut berkata *doumo arigatou gozaimashita* ‘terima kasih banyak’ atau *shitsurei itashimasu* ‘maaf, saya telah mengganggu’, dan sebagainya. Bahkan, orang Jepang tetap melakukan *ojigi* pada saat berbicara di telepon. Dengan demikian, *ojigi* dapat dikatakan sebagai bahasa nonverbal yang bisa mewakili pernyataan mohon maaf, mohon bantuan, terima kasih, dan mohon pamit.

***Kappa* dalam Kehidupan Sehari-hari pada Era Modern**

Meski dikenal sebagai makhluk gaib dan dikenal masyarakat melalui cerita rakyat yang fiktif alias dongeng, tokoh *kappa* sebetulnya sangat nyata dalam kehidupan masyarakat Jepang sejak dulu hingga era modern ini. *Kappa*, yang pada mulanya adalah *yokai* yang baik dan sangat senang membantu petani, oleh masyarakat Jepang dianggap sebagai salah satu dewa air. Zaman dahulu, sebagai persembahan kepada dewa air yang telah membantu proses pertanian, masyarakat mempersembahkan pertandingan sumo kepadanya. Hal ini membuat *kappa* yang telah dianggap sebagai dewa air juga menyenangi sumo (Mizuki dan Murakami, 2010, hlm. 93).

Pada buku *Yokai attack! The Japanese Monster Survival Guide* (Yoda dan Alt, 2008, hlm. 28—29) dijelaskan cara bertahan hidup apabila bertemu *kappa*. Jika *kappa* menantang seseorang untuk bertarung sumo, hal yang harus dilakukan adalah (1) gemertakkan gigi dan terima dengan baik, (2) membungkuk dalam-dalam (melakukan *ojigi*) agar isi piringan di kepalanya tumpah sehingga kekuatannya akan hilang, (3) bersikeras untuk bergulat di bawah sinar matahari terang untuk mempercepat penguapan air di piringan kepalanya, dan (4) lemparkan mentimun segar yang merupakan salah satu makanan favorit *kappa* ke arena. Hal ini akan membuatnya teralihkan cukup lama agar orang tersebut dapat mundur dengan cepat. Jika berhadapan dengan *kappa* di air, yang harus dilakukan adalah (1) jangan panik, (2) berusaha dengan tenang kembali ke daratan, dan (3) makhluk ini terkadang membantu anak-anak yang tenggelam ke daratan, maka lebih baik mencoba

untuk bertindak kekanak-kanakan. Terbitnya buku ini beserta penjelasan secara detail mengenai cara manusia menghadapi *kappa* menandakan bahwa masyarakat modern Jepang memercayai keberadaan makhluk mitologi tersebut.

Ada beberapa simbol yang telah menjadi konvensi masyarakat Jepang modern berkaitan dengan *kappa*. Salah satunya adalah penamaan jas hujan sebagai *amagappa*. *Amagappa* sebenarnya adalah nama kulit luar *kappa* yang dapat dilepas dan tahan air. Kata *amagappa* muncul dan telah disepakati sebagai padanan kata *reinkouto*, yaitu jas hujan dalam bahasa Jepang. Simbol lainnya adalah kawasan *Kappabashi* (Jembatan Kappa) di Tokyo, yang sesuai dengan namanya, memiliki kaitan yang erat dengan makhluk air aneh itu. Menurut legenda, Jembatan Kappa pertama dibangun oleh pedagang jas hujan yang menggunakan *kappa* sebagai tenaga kerjanya. Lokasi asli jembatan kini menjadi kuil Buddha setempat, Sogenji, juga dikenal dengan nama julukannya, yakni *Kappa Dera* (Kuil Kappa). Terdapat pula simbol makanan *kappa*, yaitu *sushi kappa maki*, dinamakan *kappa maki* karena di dalam *sushi* ini terdapat gulungan mentimun yang merupakan makanan kegemaran *kappa* (Yoda dan Alt, 2008, hlm. 28—29). Mentimun juga berkaitan erat dengan kepercayaan masyarakat Jepang bahwa *kappa* adalah dewa air. Sejak dahulu masyarakat Jepang mempersembahkan sayur-sayuran kepada dewa air. Salah satu di antaranya adalah mentimun (Mizuki dan Murakami, 2010, hlm. 93).

Simbol lain terdapat pada peribahasa yang menggunakan *kappa* sebagai perumpamaan, antara lain *kappa no kawanagare* ‘bahkan *kappa* pun bisa tenggelam’ yang berarti bahwa seorang yang ahli sekalipun dapat berbuat salah; *riku ni agata kappa* ‘seperti *kappa* di daratan’ merupakan peribahasa yang merujuk pada situasi seseorang keluar dari jalurnya; dan *kappa ni suiren o oshieru* ‘seperti mengajarkan *kappa* berenang’ adalah peribahasa yang berarti mengajarkan sesuatu kepada seseorang yang telah menjadi ahli di bidangnya (Shimura, 2008, hlm. 15).

Melalui ikon berupa gambar, indeks dari kemunculan *kappa*, dan simbol-simbol terkait *kappa* dalam masyarakat Jepang tersebut dapat diketahui bahwa *kappa* adalah *youkai* yang hidup di air dan dipercaya masyarakat Jepang sebagai salah satu dewa air. *Kappa* adalah salah satu *youkai* yang sangat terkenal di Jepang, makin terkenal karena namanya diabadikan sebagai nama jembatan dan kuil. Hal ini juga menjelaskan bahwa tidak semua *kappa* itu jahat. Selain *kappa* yang ingin menelan anak kecil pada cerita rakyat KUO, ada juga *kappa* yang membantu para petani. Pada cerita rakyat KA *kappa* yang

tadinya selalu mengganggu penduduk akhirnya tersadar akan kesalahannya, lalu berbuat baik.

Jepang telah menjadi sebuah negara modern dan dalam beberapa hal sebuah negara ultramodern sejak tahun 1950-an. Sebagian besar penduduknya “melek huruf” [lebih dari 99 persen, salah satu tingkat yang tertinggi di dunia] (Ashkenazi, 2008, hlm. 64). Seluruh perangkat teknologi modern tersedia bagi para penduduknya. Terdapat distribusi kekayaan yang cukup adil. Sarana transportasinya tidak tertandingi. Bahkan, di lingkungan modern ini mitos tetap memiliki tempat. Kebanyakan orang sadar tentang dorongan mitologi Jepang, khususnya mitos penciptaan Jepang. Terlepas apakah mereka menerima mitos ini sebagai sesuatu yang benar atau tidak merupakan persoalan yang berbeda. Pada dasarnya, dalam pandangan bangsa Jepang yang diungkapkan dalam banyak mitos, menang bukanlah segalanya. Pada saat yang sama, mitos Jepang memiliki banyak contoh atau model perilaku untuk jenis kehidupan yang lain: rubah yang licik, dewa liar, ilmuwan yang berpikir, dan petapa yang mendapatkan kekuatan untuk tujuan mereka sendiri. Mitos-mitos tematik ini terjadi dan terulang kembali di Jepang modern dalam bentuk film, serial sejarah, drama samurai, iklan, dan buku komik. Mitos yang paling kuat dan paling lama bertahan masih merupakan mitos keunikan Jepang. Hal ini termasuk kualitas fisik, mental, budaya, dan keluarga bangsa Jepang (Ashkenazi, 2008, hlm. 64—65).

Seperti dikatakan Seaton et.al. (2017), kisah *kappa* dijadikan *branding* festival, saran promosi pariwisata, dan identitas kota. Selain itu, *kappa* yang tetap menjadi dongeng dalam kehidupan modern juga dijadikan inspirasi dari lirik lagu anak-anak sehingga *kappa* yang gaib dan imajiner hidup nyata dalam masyarakat dewasa hingga anak-anak TK. Masyarakat Jepang berutang budi pada cerita rakyat yang telah memperkenalkan dan melestarikan kehidupan *kappa* lintas generasi.

SIMPULAN

Artikel ini membahas sosok dan eksistensi *kappa* dalam cerita rakyat serta dikaitkan dengan kehidupan eksistennya dalam kehidupan nyata. Hasil analisis dari trikotomi Peirce menunjukkan ikon, indeks, dan simbol *kappa* dalam cerita rakyat Jepang. Dalam cerita yang dianalisis, *kappa* tampak sebagai ikon dan simbol dalam narasi dan ilustrasi, sedangkan kisah mengenai habitat *kappa* merupakan indeks atau penunjuk bahwa *kappa* dipercaya eksis. Cerita rakyat tentang *kappa* ini berjasa memperkenalkan dan meneruskan sosok imajiner *kappa* ke dalam kehidupan sosial masyarakat Jepang, baik dalam konteks

sistem kepercayaan yang bersifat spiritual maupun dalam kehidupan sosial dalam berbagai area, seperti olahraga, dunia budaya pop (*pop culture*), dan *branding* atau identitas kota.

Sejalan dengan pendapat Foster (1998), simpulan ini pun menegaskan bahwa *kappa* yang secara tradisional dan definisi dipahami sebagai makhluk yang jahat seperti hantu yang suka menakut-nakuti, dalam cerita rakyat sebetulnya memiliki dimensi mulia, seperti membantu doa masyarakat saat minta hujan untuk keberhasilan pertanian. Dimensi positif *kappa* dalam kehidupan era modern tampak dari “jasa” *kappa* ketika menjadi sumber inspirasi untuk kegiatan perekonomian, seperti pada promosi pariwisata dan *branding* kota *kappa* merupakan ikon sekaligus simbol tradisi lisan Jepang.

Sehubungan dengan sosok dua dimensi *kappa*, artikel ini menyarankan kajian kritis atas teks sastra, termasuk cerita rakyat sehingga pemahaman terhadapnya lebih komprehensif penuh makna (*meaningful*).

DAFTAR PUSTAKA

- Aina. (2009). “Mayoke toka Yuurei toka kara Mi o Mamoru tameni Shio o Mi ni Tsuketarisuru janai desuka?” http://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q1132783166. Diunduh pada tanggal 14 Desember 2019, pukul 12.30 WIB.
- Akutagawa, Ryunosuke. (2009). *Kappa*. London: Peter Owen Publishers.
- Ashkenazi, Michael. (2008). *Hand Book of Japanese Mythology*. New York: Oxford University Press.
- Chandler, Daniel. (2007). *Semiotics: the Basics*. London: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203014936>
- Foster, Michael Dylan. (1998). “The Metamorphosis of the Kappa Transformation of Folklore to Folklorism in Japan.” *Asian Folklore Studies*, 57 (1), 1—24.
- Foster, Michael Dylan. (2015). *The Book of Yokai: Mysterious Creatures of Japanese Folklore*. California: The Regents of the University of California. <https://doi.org/10.2307/1178994>
- Fujita, Hiroko. (2008). *Folktales from the Japanese Country Side* (edited by Fran Stallings with Harold Wright and Miki Sakurai). London: Libraries Unlimited.
- Kawauchi, Sayumi. (2007). *Mangga Nippon Mukashi Banashi 101*. Tokyo: Futami Shobou.
- Kurosawa, Akio. (2004). *Illustrated Martial Arts & Sports in Japan*. Tokyo: JTB.
- Mizuki, Shigeru dan Murakami Kenji. (2010). *Nihon Youkai Daijiten*. Tokyo: Kwai Shoten.
- Nelson, Andrew N. (2001). *Kamus Kanji Modern Jepang Indonesia*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Ratna, Nyoman Kutha. (2009). *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga Poststrukturalisme: Perspektif Wacana Naratif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Roberts, Jeremy. (2010). *Japanese Mythology A to Z*. New York: Chelsea House.
- Ross, Catrien. (2007). *Mistik Jepang*. Terjemahan Tim Kretif. *Supernatural and Mysterious Japan*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

- Seaton, Philip, Takayoshi Yamamura, Akiko Sugawa-Shimada, dan Kyungjae Jang. (2017). *Contents Tourism in Japan Pilgrimages to “Sacred Sites” of Popular Culture*. New York: Cambria Press.
- Setiowati, Rosa Vania dan Elisa Dwi Wardani. (2016). “Capitalism as an Ideology Criticized through Allegory in Ryūnosuke Akutagawa’s Kappa.” *Journal of Language and Literature (JOLL)*,16 (2), 178—200. <https://doi.org/10.24071/joll.2016.160208>
- Shimura, Kunihiro. (2008). *Zusetsu Chizu to Arasuji de Yomu Nihon no Youkai Densetsu*. Tokyo: Seishun.
- Sudikan, Setya Yuwana. (2007). *Antropologi Sastra*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sudjianto. (2002). *Kamus Istilah Masyarakat dan Kebudayaan Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Yoda, Hiroko dan Matt Alt. (2008). *Yokai Attack!: The Japanese Monster Survival Guide*. Tokyo: Kodansha International.