

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Jepang adalah sebuah negara kepulauan di Asia Timur yang menganut sistem monarki konstitusional parlementer, di mana kedaulatan berada di tangan rakyat, dan kekuasaan eksekutif dipimpin oleh Perdana Menteri, sementara Kaisar berfungsi sebagai simbol negara (Enico D'Ambrogio 2025). Secara geografis, negara ini merupakan negara kepulauan. Setelah survei pemetaan digital terbaru yang dilakukan oleh *Geospatial Information Authority of Japan* (GSI) pada tahun 2023, jumlah pulau di Jepang secara resmi diperbarui menjadi 14.125 pulau, menggantikan hitungan tahun 1987 yaitu 6.852 pulau (GSI Survey, 2023). Jepang berpusat pada empat pulau utama yaitu Honshu (pulau terbesar), Hokkaido, Kyushu, dan Shikoku, yang mencakup sebagian besar wilayah daratan negara tersebut (Okabe, dkk., 2023:12). Jepang dalam konteks global menegaskan posisinya sebagai negara maju dan saat ini menempati peringkat sebagai ekonomi terbesar keempat di dunia berdasarkan *Gross Domestic Product* (GDP) nominal, didukung oleh kekuatan industri, teknologi, dan sektor perdagangan yang maju (IMF, 2025; Investopedia, 2025:182).

Identitas bangsa Jepang juga terikat erat pada asal-usul namanya, *Nihon* atau *Nippon*, yang secara harfiah berarti "asal matahari" atau "negara matahari terbit," merujuk pada lokasinya yang berada di timur daratan Asia (Frydman, 2022). Sebutan ini mencerminkan orientasi budaya dan pandangan kosmologis yang mendalam, terutama melalui Shinto, agama asli Jepang. Shinto, yang bermakna "jalan para dewa" (*Way of The Kami*), adalah kepercayaan animistik yang tidak memiliki pendiri maupun kitab suci, melainkan berpusat pada praktik ritual turun-temurun dan keyakinan terhadap *kami*. *Kami* sendiri adalah roh atau entitas spiritual yang mendiami unsur-unsur alam, seperti gunung, sungai, dan pohon, menekankan konsep keselarasan timbal balik antara manusia dan alam (Breen & Teeuwen, 2000).

Mitologi yang berakar dari Shinto ini tidak hanya bertahan dalam tradisi, tetapi juga beradaptasi dinamis dalam budaya populer, khususnya melalui medium animasi. Hayao Miyazaki, pendiri Studio Ghibli, menjadi salah satu sutradara dan animator paling berpengaruh yang secara konsisten mengangkat mitologi dan spiritualitas Jepang dalam karyanya. Miyazaki dikenal karena kemampuannya menafsirkan kisah-kisah fantasi dengan simbolisme spiritual dan ekologis yang mendalam, menjadikannya medium kritik sosial terhadap isu modern seperti degradasi lingkungan dan hilangnya nilai tradisional (Okuyama, 2015:93).

Atas dasar konsistensi dan relevansi tema tersebut, penelitian ini berfokus pada analisis komparatif representasi mitologi Jepang dalam dua film karya Hayao Miyazaki, yaitu *Princess Mononoke* (1997) dan *The Boy and the Heron* (2023). Pemilihan kedua film ini didasarkan pada kontras konteks sejarah dan pergeseran tematik yang ditawarkannya.

Judul film *Princess Mononoke* dan *The Boy and the Heron* dipertahankan dalam versi bahasa Inggris, bukan dalam bahasa Jepangnya *Mononoke Hime* dan *Kimitachi wa Dō Ikiru ka* dalam penelitian ini. Penulis mempertimbangkan bahwa versi Inggris dari kedua judul tersebut merupakan judul resmi yang digunakan secara internasional, termasuk dalam publikasi akademik dan distribusi resmi oleh Studio Ghibli. Penggunaan judul bahasa Inggris juga dimaksudkan untuk menjangkau cakupan referensi yang lebih luas, khususnya dalam konteks penelitian yang melibatkan sumber-sumber berbahasa Inggris dan audiens global. Meskipun demikian, pemaknaan kultural dan latar belakang Jepang dari masing-masing judul tetap akan dianalisis secara mendalam dalam pembahasan isi film.

Film *Princess Mononoke* (1997) berlatar pada akhir era Muromachi, masa ketika Jepang menghadapi benturan antara kepercayaan animistik tradisional dengan semangat industrialisasi dan eksploitasi alam. Tokoh utama, Ashitaka, seorang pangeran muda dari suku Emishi, terkena kutukan setelah bertarung melawan babi hutan raksasa yang dirasuki roh dendam, dalam upaya mencari penyembuhan, ia melakukan perjalanan ke barat dan akhirnya terlibat dalam konflik antara manusia dan makhluk spiritual penjaga hutan. Film ini menampilkan beragam entitas mitologis seperti Kodama (roh pohon yang menandakan kesehatan

hutan), Moro (roh serigala betina yang membesarkan San), dan Shishigami (roh hutan tertinggi yang menjadi simbol keseimbangan kehidupan dan kematian). Ketika Shishigami dibunuh demi kekuatannya, kehancuran melanda alam, dan hanya dengan pengembalian kepalanya keseimbangan dapat pulih kembali. Melalui karakter Lady Eboshi yang ambisius namun berbelas kasih, San yang gigih melindungi alam, dan Ashitaka yang menjadi penengah, film ini menghadirkan refleksi tentang pentingnya harmoni antara manusia dan alam serta keberagaman nilai dalam menghadapi perubahan.

*The Boy and the Heron* (2023) menyoroti perjalanan spiritual seorang anak bernama Mahito yang mengalami trauma akibat kehilangan ibunya dalam kebakaran pada masa pasca Perang Dunia II. Saat pindah ke rumah baru bersama ayah dan ibu tirinya, Mahito merasa kesepian hingga bertemu seekor burung bangau abu-abu yang ternyata merupakan makhluk spiritual. Pertemuannya membawa Mahito ke dunia roh (*ikai*) melalui sebuah menara misterius yang menjadi gerbang antara dunia manusia dan dunia spiritual. Mahito berinteraksi dengan berbagai makhluk mitologis seperti Warawara, roh cahaya yang melambangkan jiwa-jiwa yang belum lahir, serta Oyakata-sama, penjaga dunia spiritual yang mengatur keseimbangan realitas. Dunia *ikai* dalam film ini menjadi cerminan perjalanan batin Mahito dalam memahami kehilangan, menghadapi duka, dan menemukan kedamaian diri. Dengan pendekatan simbolis dan reflektif, Miyazaki menampilkan mitologi Jepang bukan hanya sebagai latar estetis, melainkan sebagai sarana kontemplatif terhadap kehidupan, kematian, dan makna eksistensi manusia.

Perbedaan konteks ini menunjukkan urgensi akademik penelitian ini. *Princess Mononoke*, yang berlatar era Muromachi (abad ke 14–16), merefleksikan ketegangan antara nilai tradisional dan rasionalitas modern, sehingga mitologinya lebih mengusung kritik ekosentris. Sebaliknya, *The Boy and the Heron*, yang berlatar pasca Perang Dunia II, mewakili upaya rekonstruksi spiritual bangsa Jepang setelah trauma kolektif, menyoroti refleksi introspektif dan filosofis yang lebih personal.

Dengan demikian, kedua film ini memperlihatkan bagaimana mitologi Jepang berfungsi ganda sebagai pelestarian tradisi dan sebagai medium kontemporer untuk menyampaikan pesan moral serta humanisme universal (Napier, 2018). Mitologi dalam film, sejalan dengan pandangan Okuyama (2015), bertindak sebagai "kode budaya" yang tidak hanya mengartikulasikan nilai kolektif tetapi juga dinamika identitas spiritual. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes untuk mengkaji makna secara berlapis denotasi (makna literal), konotasi (makna kultural), dan mitos (makna ideologis) pada simbol-simbol sentral seperti *shishigami* dan burung *heron*. Studi komparatif ini diharapkan mampu menyingkap evolusi pemahaman masyarakat Jepang terhadap spiritualitas dan menunjukkan bagaimana film animasi karya Miyazaki menjembatani masa lalu dan masa kini, menghidupkan kembali nilai-nilai spiritual dan ekologis, serta mengajak penonton merenungkan makna eksistensialnya di tengah perubahan zaman.

## 1.2 Penelitian yang Relevan

Saat ini belum ada penelitian yang secara khusus membahas kedua animasi tersebut dalam satu penelitian, namun terdapat beberapa penelitian yang membahas masing-masing animasi tersebut secara terpisah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Alisca Putri Dirgantari, Yanti Heriyawati, dan Andang Iskandar dari Pascasarjana Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung pada tahun 2021 dalam *Melayu Arts and Performance Journal* Vol. 4, No. 2 yang berjudul *Antroposentrisme dalam Animasi Princess Mononoke Karya Hayao Miyazaki*. Penelitian ini menganalisis menggunakan metode semiotika yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Hasil penelitian ini menjelaskan tentang representasi terjadinya eksploitasi dan etika antroposentrisme terhadap alam dan dewa shintoisme yang menjaga alam sehingga menimbulkan konflik antara manusia dan alam. Persamaan penelitian ini dengan skripsi penulis adalah membahas animasi *Princess Mononoke* dengan metode semiotika Roland Barthes. Kemudian yang membedakan dengan skripsi penulis dengan penelitian ini adalah timbulnya

*antroposentrisme* pada animasi sehingga menimbulkan konflik antara manusia dan alam, sedangkan penelitian ini mengkaji perbandingan mitologi Jepang pada animasi *Princess Mononoke* dan *The Boy and the Heron*.

2. Penelitian oleh Ivana Praveda<sup>1</sup> dan Banung Grahita dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung pada tahun 2024 dalam *JURNAL VISUAL IDEAS* Vol. 4, No. 2 yang berjudul *Pemaknaan Karakter The Gray Heron pada Animasi The Boy and The Heron (2023) dalam Budaya Jepang*. Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika dari Roland Barthes, dengan menganalisis makna denotatif dan konotatif dari karakter The Gray Heron, sebelum dan setelah transformasi. Hasil dari analisis ini menunjukkan berbagai makna budaya Jepang yang tercermin dalam desain karakter The Gray Heron. Persamaan penelitian ini dengan skripsi penulis adalah membahas makna denotatif dan konotatif karakter The Gray Heron yang tercerminkan pada budaya Jepang. Kemudian yang membedakan skripsi penulis dengan penelitian ini adalah pembahasan karakter The Gray Heron menggunakan empat tahapan analisis yaitu tahap deskriptif, analisis formal, interpretasi dan pembahasan, sedangkan penelitian ini membahas perbandingan mitologi Jepang pada animasi *Princess Mononoke* dan *The Boy and The Heron*.

Berdasarkan telaah terhadap kajian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara spesifik melakukan analisis komparatif terhadap representasi mitologi Jepang dalam dua film animasi karya Hayao Miyazaki, *Princess Mononoke* dan *The Boy and the Heron*. Kajian yang ada umumnya hanya menganalisis salah satu film secara terpisah, dengan fokus terbatas pada isu tematik atau karakter individual. Kesenjangan ini memberikan urgensi bagi penelitian ini untuk menelaah bagaimana unsur-unsur mitologis utama seperti konsep *kami*, dunia roh (*ikai*), serta makhluk spiritual lainnya direpresentasikan, dipertahankan, dan dimaknai ulang dalam dua konteks visual dan naratif yang berbeda. Perbandingan ini menjadi penting untuk melihat

bagaimana mitologi yang sama dapat diinterpretasi secara berbeda oleh kreator yang sama dalam dua konteks historis dan tematis yang kontras (konflik eksternal vs perjalanan internal). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengisi kekosongan akademik tersebut melalui analisis komparatif yang berfokus pada tingkat mitos atau ideologi kedua film.

### 1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perbedaan interpretasi mitologi Jepang pada animasi *Princess Mononoke* dan *The Boy and the Heron* yang diproduksi dalam rentang waktu yang cukup jauh.
2. Representasi simbol-simbol mitologi Jepang dalam karya Hayao Miyazaki yang sering disampaikan dengan pendekatan yang berbeda.
3. Minimnya studi yang membandingkan penggunaan mitologi Jepang dalam dua animasi karya Hayao Miyazaki.

### 1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada perbandingan representasi mitologi Jepang dalam animasi *Princess Mononoke* dan *The Boy and the Heron*. Aspek mitologi Jepang yang dikaji difokuskan pada representasi *kami* (dewa) dan makhluk mitologis dalam kedua animasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika untuk menganalisis tanda-tanda visual dan naratif dalam kedua film, dengan menitikberatkan pada bagaimana elemen-elemen mitologi Jepang kuno diadaptasi dalam konteks modern.

### 1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mitologi Jepang direpresentasikan dalam animasi *Princess Mononoke* dan *The Boy and the Heron*?

2. Bagaimana makna denotatif dan konotatif dari representasi *kami* (dewa) dan makhluk mitologis dalam kedua animasi tersebut?
3. Apa perbedaan dalam penggunaan mitologi Jepang antara animasi *Princess Mononoke* dan *The Boy and the Heron*?

## 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi mitologi Jepang dalam animasi *Princess Mononoke* dan *The Boy and the Heron*.
2. Menganalisis makna denotatif dan konotatif dari representasi *kami* dan makhluk mitologis dalam animasi *Princess Mononoke* dan *The Boy and the Heron*.
3. Mengetahui serta membandingkan penggunaan simbol mitologi Jepang dalam animasi *Princess Mononoke* dan *The Boy and the Heron*.

## 1.7 Landasan Teori

Landasan teori dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan kerangka analisis dalam mengkaji representasi mitologi Jepang dalam film animasi karya Hayao Miyazaki, yaitu *Princess Mononoke* dan *The Boy and the Heron*. Dua teori utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori semiotika Roland Barthes dan teori mitologi Jepang sebagaimana dijelaskan oleh Joshua Frydman, Yoshiko Okuyama dan Jeremy Roberts. Kedua teori ini saling melengkapi dalam menganalisis cara makna mitologis dikonstruksi melalui elemen visual, naratif, serta konteks budaya dalam film.

### 1.7.1 Teori Semiotika

Semiotika merupakan cabang ilmu yang mempelajari tanda, cara tanda bekerja, dan bagaimana manusia menciptakan makna melaluinya. Ilmu ini berfokus pada proses pemaknaan yang dilakukan manusia terhadap berbagai hal di dunia, menekankan bagaimana tanda digunakan untuk membangun makna secara kultural, bukan sekadar menyampaikan informasi.

Teori semiotika yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada pemikiran Roland Barthes, seorang ahli teori budaya Prancis. Barthes, yang mengembangkan semiotika dari konsep dasar Ferdinand de Saussure, memperluas pemahaman tentang tanda sebagai sistem makna yang berkembang dalam konteks sosial dan budaya (Maulidiyah, 2021). Barthes memandang bahwa proses pemberian makna tidak terbatas pada bahasa verbal, tetapi juga mencakup semua bentuk ekspresi budaya, termasuk gambar dan film (Sitanggang, 2020).

Barthes membagi sistem tanda ke dalam tiga tingkatan makna, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos, yang secara berurutan menggambarkan proses pembentukan makna dari yang paling literal hingga ideologis, diantaranya:

1. Denotasi berfungsi sebagai dasar dalam pembentukan makna literal. Setiap elemen visual (seperti warna, bentuk, karakter, dan latar tempat) berperan sebagai penanda (*signifier*) yang secara langsung mengacu pada objek atau peristiwa yang ditampilkan di layar (Yulia, dkk., 2024). Makna denotasi adalah makna asli yang terkandung dalam kamus (Maulidiyah, 2021).
2. Konotasi merujuk pada makna tambahan atau makna kultural yang timbul melalui asosiasi, emosi, dan pengalaman sosial penonton (Yulia, dkk., 2024). Ini adalah tingkat kedua yang menciptakan lapisan simbolik yang mencerminkan nilai-nilai sosial dan spiritual. Makna konotasi melibatkan emosi dan pikiran manusia (Maulidiyah, 2021), berfungsi sebagai ruang bagi ideologi untuk diekspresikan secara halus.
3. Mitos adalah sistem penandaan tingkat kedua yang terbentuk ketika makna konotatif suatu tanda telah diterima dan dianggap alami atau universal oleh masyarakat. Mitos berfungsi untuk mengkomunikasikan nilai-nilai ideologis melalui narasi visual, menciptakan sistem makna yang memperkuat keyakinan kolektif dan membentuk cara pandang terhadap realitas sosial maupun spiritual (Fernandi & Kartiningsih, 2024).

Dengan demikian, ketiga lapisan makna ini membentuk kerangka berpikir yang komprehensif dalam membaca karya. Teori semiotika Barthes digunakan untuk menganalisis bagaimana representasi mitologi Jepang dikonstruksikan melalui tanda-tanda dalam film (Fernandi & Kartiningsih, 2024). Kerangka analisis denotasi, konotasi, dan mitos memungkinkan peneliti untuk membedah representasi *kami*, roh-roh alam, serta dunia spiritual dalam kedua film, guna mengungkap pesan kultural dan ideologis yang tersirat. Teori ini akan diterapkan secara khusus untuk menelaah karakter mitologi dalam animasi *Princess Mononoke* dan *The Boy and the Heron*.

### 1.7.2 Mitologi

Mitologi merupakan kumpulan narasi simbolik yang menjelaskan asal-usul alam semesta, hubungan antara manusia dengan kekuatan supranatural, dan membentuk kerangka penafsiran masyarakat terhadap dunia. Mitos bukan sekadar dongeng lama, melainkan sistem makna yang terus dibaca ulang sesuai perkembangan kultur (Frydman, 2022). Pendekatan kontemporer memandang mitos modern sebagai struktur kultural yang diperbarui dalam media dan budaya populer, berfungsi sebagai pembentuk nilai, identitas, dan narasi kolektif.

Claude Lévi-Strauss berkontribusi pada analisis mitos dengan mengurainya menjadi unit-unit dasar (*mythemes*). Makna mitos muncul dari relasi di antara unit-unit tersebut, merefleksikan konflik dan hubungan universal (Frydman, 2022). Sejalan dengan ini, teori fungsional menekankan peran mitos dalam masyarakat untuk menjaga kohesi sosial, memberi legitimasi terhadap struktur budaya, dan menyediakan penanda simbolis, yang tampak jelas dalam respons mitos terhadap tantangan kontemporer.

Mitologi dalam konteks penelitian ini dipahami sebagai mekanisme simbolik hidup yang diaktualisasikan dalam animasi. Melalui narasi dan visual, mitos berfungsi sebagai perantara nilai tradisional dan isu-isu modern. Penulis menggunakan teori mitologi Jepang sebagai dasar analisis untuk melihat cara-cara mitos diadaptasi dan disesuaikan dalam representasi visual dan naratif film animasi, memosisikannya sebagai medium dinamis yang terus membentuk makna dalam budaya populer.

Roberts (2010) dalam *Japanese Mythology A to Z*, menjelaskan bahwa mitologi Jepang berakar kuat pada ajaran Shinto. Ia menyoroti peran sentral dewi matahari, Amaterasu, sebagai leluhur kekaisaran, serta kisah penciptaan Izanagi dan Izanami dalam *Kojiki* yang membentuk struktur kekuasaan dan identitas spiritual masyarakat. Sementara pandangan Okuyama (2015), dalam *Japanese Mythology in Film*, membahas konsep *ikai* (異界) atau dunia lain/alam spiritual yang dihuni oleh *kami*, *yōkai*, dan *yūrei*. Gagasan *ikai* ini sangat penting untuk menganalisis *The Boy and the Heron*, di mana alam spiritual menjadi ruang internalisasi trauma dan perjalanan transformasi eksistensial bagi tokoh utama. Sementara itu, Frydman (2022) memberikan perspektif dinamis, menegaskan bahwa mitologi Jepang bukanlah sistem statis, melainkan “*mythology remains a living and evolving part of Japanese society.*” Mitos-mitos tradisional dihidupkan kembali melalui media modern, seperti film, yang memungkinkan pembaruan bentuk dan maknanya agar sesuai dengan nilai audiens kontemporer.

Berdasarkan sintesis pemikiran Roberts (2010), Okuyama (2015), dan Frydman (2022), penelitian ini memosisikan mitologi Jepang sebagai sistem budaya yang fleksibel, adaptif, dan relevan. Oleh karena itu, analisis terhadap *Princess Mononoke* dan *The Boy and the Heron* akan berfokus pada bagaimana tokoh dan dunia dalam kedua film tersebut merepresentasikan konsep *kami*, *ikai*, dan relasi manusia dengan makhluk spiritual dalam kerangka budaya Jepang yang senantiasa mengalami perubahan dan penyesuaian kontekstual.

## 1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode analisis semiotika Roland Barthes. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian adalah memahami makna-makna simbolik dan mitologis yang terkandung dalam dua karya animasi Hayao Miyazaki, yaitu *Princess Mononoke* dan *The Boy and the Heron*.

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari dua film karya Hayao Miyazaki, yaitu *Princess Mononoke* dan *The Boy and the Heron*. Adegan-adegan yang

mengandung unsur mitologi, simbolisme, dan representasi budaya Jepang menjadi fokus utama dalam analisis. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai literatur pendukung, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel daring, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan tema mitologi Jepang, animasi Studio Ghibli, dan teori semiotika Barthes.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dan kajian literatur. Studi dokumentasi dilakukan dengan cara menonton kedua film secara berulang, mencatat setiap adegan yang relevan, serta mengidentifikasi simbol-simbol penting yang mencerminkan aspek mitologis. Sementara itu, kajian literatur dilakukan dengan menelaah berbagai referensi akademik untuk memperkuat dasar teori serta memberikan konteks terhadap simbol-simbol yang ditemukan dalam film.

Analisis data dilakukan dengan beberapa tahapan dengan waktu 6 bulan, yakni mengidentifikasi tanda-tanda visual dan verbal yang relevan, menguraikan makna denotatif dan konotatif dari setiap tanda, kemudian menginterpretasikan makna mitologis sebagai bentuk ideologi atau pandangan dunia yang diwakili dalam karya. Selanjutnya, hasil analisis tersebut digunakan untuk menarik kesimpulan mengenai bagaimana mitologi Jepang direpresentasikan dalam kedua film tersebut.

### **1.9 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1. **Manfaat Teoritis:**

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman tentang bagaimana perbedaan mitologi Jepang yang diadaptasi dalam animasi *Princess Mononoke* dan *The Boy and the Heron*.

2. **Manfaat Praktis:**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat umum, mengenai perspektif baru bagaimana mitologi Jepang tetap relevan dan beresonansi dalam budaya modern, khususnya melalui

media animasi. Kajian ini menegaskan bahwa animasi tidak sekadar berfungsi sebagai sarana hiburan, namun juga menjadi media yang efektif dalam merepresentasikan nilai-nilai budaya dan mitologis kepada masyarakat. Melalui penelitian ini, diharapkan masyarakat dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai keterkaitan erat antara warisan tradisi dengan bentuk ekspresi budaya populer masa kini.

### **1.10 Sistematika Penulisan**

Berdasarkan penjelasan di atas, sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan batasan masalah. Selain itu, bab ini juga mencakup manfaat penelitian serta sistematika penulisan yang menjadi panduan dalam penyusunan penelitian.

Bab II Kajian Pustaka, bab ini berisi landasan teori yang digunakan untuk mendukung analisis penelitian. Teori-teori yang dibahas meliputi teori semiotika dan mitologi Jepang.

Bab III MITOLOGI JEPANG DALAM ANIMASI *PRINCESS MONONOKE* DAN *THE BOY AND THE HERON* KARYA HAYAO MIYAZAKI, bab ini berisi analisis terhadap representasi mitologi Jepang dalam animasi *Princess Mononoke* dan *The Boy and the Heron*. Analisis dilakukan dengan pendekatan semiotika Roland Barthes, mencakup makna denotatif, konotatif, serta mitos yang terkandung dalam animasi. Selain itu, bab ini juga membandingkan penggunaan simbolisme mitologi Jepang dalam kedua film tersebut untuk melihat perubahan dan kontinuitas dalam karya Hayao Miyazaki.

Bab IV Simpulan, bab ini menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Selain itu, bab ini juga dapat mencakup saran untuk penelitian selanjutnya.