

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media massa adalah sarana komunikasi dalam penyampaian pesan sebagai alat komunikasi untuk menyebarkan berita kepada masyarakat luas dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti contohnya radio, televisi, film, dan lain-lain. Media massa juga dapat diartikan sebagai alat yang dipakai dalam cara kerja komunikasi massa, yaitu komunikasi yang ditunjukkan terhadap orang banyak. Tujuan dari adanya media massa adalah memberikan info perihal perubahan, bagaimana hal itu berjalan dan hasil yang dicapai.

Hafid Cangara (2010:123) berpendapat bahwa media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak, sedangkan pengertian media massa sendiri alat yang digunakan dalam penyampaian pesan dari sumber kepada khalayak dengan menggunakan alat-alat komunikasi seperti surat kabar, film, radio dan televisi. Sebuah media dapat disebut media massa jika memiliki karakteristik tertentu.

Karakteristik media massa menurut Cangara (2010:126) antara lain:

- a. Bersifat melembaga, artinya pihak yang mengelola media terdiri dari banyak orang, yakni mulai dari pengumpulan, pengelolaan sampai pada penyajian informasi.
- b. Bersifat satu arah, artinya komunikasi yang dilakukan kurang memungkinkan terjadinya dialog antara pengirim dan penerima. Kalaupun terjadi reaksi atau umpan balik, biasanya memerlukan waktu dan tertunda.
- c. Meluas dan serempak, artinya dapat mengatasi rintangan waktu dan jarak, karena ia memiliki kecepatan. Bergerak secara luas dan simultan di mana informasi yang disampaikan diterima oleh banyak orang dalam waktu yang sama.
- d. Memakai peralatan teknis atau mekanis, seperti radio, televisi, surat kabar, dan sebagainya.
- e. Bersifat terbuka, artinya pesannya dapat diterima oleh siapa saja dan di mana saja tanpa mengenal batas usia, jenis kelamin, dan suku bangsa (Hafid Cangara, 2010:126-127).

Di zaman yang semua sudah serba canggih ini, perwujudan budaya juga turut berkembang melalui media elektronik. Berbagai macam media seperti aplikasi di telepon genggam, iklan di situs web, tayangan di televisi juga ikut meramaikan budaya-budaya yang sedang berkembang, salah satu media elektronik yang populer adalah televisi. Jepang merupakan salah satu negara yang beberapa tayangan atau acara televisinya bahkan sampai

ditayangkan di luar negeri. Salah satu tayangan yang banyak diminati adalah *anime*. *Anime* merupakan salah satu produk budaya populer Jepang yang banyak dinikmati oleh seluruh orang di dunia, baik anak kecil hingga orang dewasa.

Anime berasal dari kata Bahasa Inggris yaitu “*Animation*” yang menuju pada semua bentuk animasi yang digambar secara digital. Istilah *anime* digunakan untuk semua animasi yang diproduksi dan dibuat di Jepang. *Anime* pertama yang mencapai kepopuleran yang luas adalah *Astro Boy* karya Ozamu Tezuka pada 1 Januari 1963. Kepopuleran ini didapat karena karya ini yang pertama kali menyebar dan meluas tak hanya di Jepang. Kesuksesan *Astro Boy* membuat Osamu Tezuka dikenal dengan sebutan “*God of Manga*” atau “*Dewa Manga*.” Sejak itu, *anime* semakin menunjukkan perkembangan yang signifikan. Hingga saat ini, *anime* meraih popularitas besar di berbagai negara (kompas.com).

Jepang merupakan salah satu negara penghasil animasi atau dalam Bahasa Jepang disebut dengan *anime* terbaik hingga saat ini. Beberapa *anime* yang populer: *Naruto* (1999) karya Masashi Kishimoto, *One Piece* (1997) karya Eiichiro Oda, *Dragon Ball* (1984) karya Akira Toriyama, *Doraemon* (1969) karya Fujiko Fujio, *Detective Conan* (1994) karya Gosho Aoyama dan masih banyak yang lainnya. Di Indonesia sendiri animasi juga merupakan tayangan yang cukup populer. Animasi Indonesia yang populer adalah *Adit Sopo Jarwo* (2014) karya Eki N. F, Deddy Otara, dan Zulfa Asliha, *Battle of Surabaya* (2015) karya M. Suyanto & Aryanto Yuniawan, dan masih banyak yang lainnya.

Anime seperti media-media lainnya, dapat dikelompokkan ke dalam beberapa genre berdasarkan unsur yang ada di dalamnya. Beberapa contoh genre yang dasar adalah *action*, *adventure*, horor, komedi, dan fantasi. Fantasi merupakan genre di mana semua cerita memiliki kisah penuh imajinasi dan penuh khayalan. Oleh karena itu, cerita fantasi umumnya melibatkan unsur sihir dan juga *supernatural*. Selama ada unsur-unsur tersebut di dalamnya, semua cerita bisa digolongkan ke dalam fantasi (kompas.com).

Jepang juga merupakan negara yang terkenal akan budaya unik seperti salah satu contohnya *Sado* yaitu kebiasaan meminum teh yang menjadi tradisi turun-temurun yang dilakukan di ruangan tradisional khusus berlantai *Tatami* dan sistem kepercayaan tradisional yang masih melekat pada masyarakatnya hingga saat ini. Kepercayaan tradisional yang dimaksud adalah kepercayaan yang ada sejak zaman kuno. Kepercayaan yang dianut sejak zaman kuno ini disebut dengan kepercayaan *Shinto*. *Shinto* adalah kepercayaan yang khusus dianut oleh masyarakat Jepang. *Shinto* berasal dari 2 huruf *kanji* yaitu *Shin/Kami* (神) yang berarti “dewa” dan *to* (道) yang berarti “jalan”. Menurut Sokyō Ono dalam buku *Shinto: The*

Kami Way yang diterjemahkan oleh William P. Woodard (2004:2), *Shinto* secara harfiah dapat diartikan sebagai “jalan para dewa atau “*Kami*”. Seperti pada umumnya agama-agama lain, *Shinto* tidak memiliki pendiri. Selain itu, *Shinto* tidak memiliki kitab suci sebagai pegangan pedoman hidup seperti Alqur’an dalam Islam di mana terdapat berbagai perintah dan larangan-larangan.

Kami (istilah Jepang untuk dewa) berasal dari *kagami* (cermin) yang kemudian disingkat dan dibaca “*Kami*”, seperti sebuah cermin, merefleksikan semua yang ada di alam yang bertindak dengan keadilan dengan tidak memihak dan tidak memegang setitik pun kotoran. Apa yang ada di langit itulah “*Kami*”, di alam itulah ruh dan dalam diri manusia itulah ketulusan. Jika ruh alam dan hati manusia suci dan jernih, maka mereka menjadi “*Kami*” (Sri Dewi Adriani, 2007:132-141).

Sedangkan menurut I. W.G. Beasley dalam buku *Pengalaman Jepang: Sejarah Singkat Jepang* yang diterjemahkan oleh Masri Mari (2003:19), “*Kami*” adalah makhluk yang jauh lebih tinggi, yang memiliki kekuatan-kekuatan di atas kekuatan manusia, tetapi mereka bukan makhluk yang Maha Tahu atau Maha Kuasa. Selain itu, mereka terdiri atas bermacam ragam dan jumlah mereka sangat besar. Penjelasan mengenai “*Kami*” tersebut menunjukkan bahwa segala sesuatu yang berada di dunia ini memiliki roh, *spirit* atau kekuatan yang harus dihormati. Tentunya hal itu berhubungan dengan ajaran kepercayaan *Shinto* yang mengajarkan untuk dekat dengan alam.

Seiring berjalannya waktu, unsur-unsur *Shinto* mulai diangkat ke dalam layar animasi atau *anime*. *Noragami* merupakan salah satu contoh *anime* yang mengangkat unsur *Shinto* pada masyarakat Jepang di zaman modern. *Anime* ini memiliki genre *action* dan fantasi *supernatural* yang juga merupakan adaptasi dari *manga* berjudul sama karya Adachitoka, berikut adalah sinopsis dari *Anime Noragami* :



Gambar 1. Noragami

(Sumber: <https://www.crunchyroll.com/noragami>)

“Yato is a minor deity and a self-proclaimed “Delivery God,” who dreams of having millions of worshippers. Without a single shrine dedicated to his name, however, his goals are far from being realized. He spends his days doing odd jobs for five yen apiece, until his weapon partner becomes fed up with her useless master and deserts him.

Just as things seem to be looking grim for the god, his fortune changes when a middle school girl, Hiyori Iki, supposedly saves Yato from a car accident, taking the hit for him. Remarkably, she survives, but the event has caused her soul to become loose and hence able to leave her body. Hiyori demands that Yato return her to normal, but upon learning that he needs a new partner to do so, reluctantly agrees to help him find one. And with Hiyori's help, Yato's luck may finally be turning around.” (<https://myanimelist.net/anime/20507/Noragami>).

Terjemahan:

“Yato adalah dewa yang menyatakan dirinya sebagai “Dewa Pengiriman”, yang bermimpi untuk memiliki jutaan pengikut. Namun tanpa satu kuil pun yang didedikasikan untuk dirinya, tujuannya pun masih jauh dari realisasi. Ia menghabiskan hari-harinya dengan melakukan pekerjaan sambil dengan tarif seharga lima Yen, sampai *partner* senjatanya muak dengan tuannya (Yato) yang tidak berguna dan meninggalkannya.

Sama seperti hal-hal yang terlihat suram bagi dewa, peruntungannya berubah ketika seorang gadis sekolah menengah, Hiyori Iki, yang diduga menyelamatkan Yato dari kecelakaan mobil, yang membuat Yato terpukul. Hebatnya, dia (Hiyori Iki) selamat, tetapi peristiwa itu telah menyebabkan jiwanya menjadi mudah terpisah dengan tubuhnya. Hiyori menuntut Yato agar mengembalikannya ke keadaan normal, tetapi setelah mengetahui bahwa dia (Yato) membutuhkan rekan baru, Hiyori dengan sedikit rasa malas setuju untuk membantu menemukannya. Dan dengan bantuan Hiyori, keberuntungan Yato mungkin akhirnya bisa berbalik (ke arah yang lebih baik).”

Seperti yang disebutkan pada sinopsis di atas, *Anime Noragami* menjadikan unsur *Shinto* sebagai salah satu aspek utama dari cerita. Selain karena unsur *Shinto*, *Anime Noragami* juga mengambil latar tempat yang tempat-tempat tersebut sangat potensial untuk dikunjungi oleh lebih banyak lagi wisatawan baik dari lokal ataupun mancanegara. Misalnya, Kuil Yushima Temanguu yang bertempat di Tokyo. Penulis juga mengangkat *Anime Noragami* sebagai objek penelitian karena penulis melihat *anime* ini memiliki alur dan eksekusi cerita yang rapi, fase cerita yang pas, konsep penggunaan kekuatan yang menarik, dan sedikit bumbu *romance*. Penulis sangat suka dengan karakter dalam *anime* ini.

1.2 Penelitian yang Relevan

Sebelum melakukan penelitian, penulis telah melakukan riset melalui beberapa jurnal yang relevan. Hal ini berguna untuk menambah pengetahuan, wawasan, perkembangan topik yang berkaitan untuk penulis serta pembaca lainnya.

1. Penelitian oleh Besse Mutmainnah Deru (2022) skripsi, dengan judul *Representasi Budaya Jepang dalam Channel Youtube Nihongo Mantappu oleh Jerome Polin (Studi Analisis Konten Budaya Channel Nihongo Mantappu (日本語マンタップ))*. Hasilnya adalah penelitian ini memperlihatkan gambaran mengenai budaya Jepang oleh Jerome Polin melalui *Channel Youtube Nihongo Mantappu*. Persamaan penelitian Besse

dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti mengenai representasi. Perbedaan penelitian Besse dengan penelitian penulis adalah penelitian tersebut membahas tentang budaya Jepang dalam *Channel Youtube Nihongo Mantappu* oleh Jerome Polin sedangkan penelitian penulis tidak berfokus kepada budaya Jepang secara luas melainkan lebih spesifik kepada *Shinto*.

2. Penelitian oleh Stacia Aprilia (2020) skripsi, dengan judul *Pengaruh Shinto pada Dekorasi Perayaan Tahun Baru di Jepang*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa benda-benda yang digunakan untuk membuat hiasan yang dipasang pada perayaan Tahun Baru tersebut bermakna benda keberuntungan. Oleh karena itu, hiasan Tahun Baru dijadikan sebagai benda sakral oleh orang Jepang. Persamaan penelitian Stacia dengan penulis adalah sama-sama mengusung *Shinto* sebagai judul utama penelitian. Perbedaan penelitian Stacia dengan penelitian penulis adalah penelitian Stacia hanya menyangkut pengaruh *Shinto* pada sebuah dekorasi perayaan Tahun Baru di Jepang sedangkan penelitian penulis lebih kepada representasi *Shinto* yang ada pada *Anime Noragami*.
3. Penelitian oleh Sri Dewi Adriani (2007) artikel ilmiah, dengan judul *Eksistensi Agama Shinto dalam Pelaksanaan Matsuri di Jepang*. Persamaan penelitian Sri dengan penulis adalah sama-sama membahas tentang *Shinto* sebagai pondasi utama penelitiannya. Perbedaannya adalah penelitian tersebut lebih menekankan kepada keberadaan *Shinto* sebagai agama dalam pelaksanaan *Matsuri* di Jepang sedangkan penelitian penulis menjelaskan bahwa *Shinto* adalah sebuah kepercayaan, bukan sebuah agama. Penelitian penulis juga tidak berfokus hanya kepada sisi eksistensi melainkan seluruh unsur yang berhubungan dengan *Shinto* yang direpresentasikan dalam *Anime Noragami*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Peran penting *Shinto* sebagai pilar utama cerita dalam *Anime Noragami*.
2. Latar tempat dalam *Anime Noragami* memiliki potensi untuk menyerap lebih banyak lagi wisatawan.
3. *Anime Noragami* dapat menimbulkan kesalahpahaman makna ajaran *Shinto*.
4. Rutinitas sehari-hari dalam *Anime Noragami* hampir tidak sama dengan yang ada dalam kehidupan nyata.

5. Banyak unsur budaya Jepang yang terdapat dalam *Anime Noragami*.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada perwujudan kepercayaan *Shinto* yang ditampilkan pada cuplikan *Anime Noragami*. Penelitian ini juga hanya mengambil data dari semua peristiwa yang terjadi selama *event* di *Anime Noragami* berlangsung.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan di atas, maka masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah :

1. Bagaimana cara *Anime Noragami* merepresentasikan *Shinto* ?
2. Apakah representasi *Shinto* dalam *Anime Noragami* merupakan *stereotype* atau merupakan fakta yang disajikan secara berbeda dari kenyataannya ?

1.6 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah diungkapkan di atas, tujuan yang ingin penulis capai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui cara *Anime Noragami* merepresentasikan *Shinto*.
2. Menganalisa *Shinto* yang direpresentasikan dalam *Anime Noragami*.

1.7 Landasan Teori

Teori adalah seperangkat rumus yang berkaitan secara logis juga merupakan pernyataan-pernyataan yang menggambarkan sifat hubungan gejala-gejala. Landasan teori akan membantu menentukan tujuan dan arah penelitian dan membantu memilih konsep-konsep yang tepat untuk membentuk hipotesis (Minderop, 2018:33-34). Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penulis memilih teori sebagai berikut :

1.7.1 Representasi

Menurut Stuart Hall, representasi adalah sebuah produksi konsep makna dalam pikiran melalui bahasa. Ini adalah hubungan konsep dan bahasa yang menggambarkan objek, orang, maupun fisik (Hall, 1997:15).

Contoh pengertian representasi yang diambil dari sebuah film adalah menggambarkan kembali sesuatu hal yang ada pada cerita di sebuah film. Isi atau makna dari sebuah film

dapat dikatakan merepresentasikan suatu realita yang terjadi karena representasi itu merujuk pada proses yang dengannya realitas disampaikan dalam komunikasi, melalui kata-kata, bunyi dan kombinasinya (Fiske, 2004:282).

Istilah representasi itu sendiri menunjuk pada bagaimana seseorang, satu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam produk media. Pertama, apakah seseorang atau kelompok atau gagasan tersebut ditampilkan sebagaimana mestinya. Kata “semestinya” ini mengacu pada apakah seseorang atau kelompok itu diberitakan apa adanya atau diburukkan. Penggambaran yang ditampilkan bisa jadi adalah penggambaran yang buruk dan cenderung seseorang memarjinalkan seseorang atau kelompok tertentu. Kedua, bagaimanakah representasi itu ditampilkan, hal tersebut dapat diketahui melalui penggunaan kata, kalimat, aksen (Eriyanto, 2001:113).

Berdasarkan penjelasan di atas, representasi memiliki arti yaitu sesuatu yang hadir untuk menampilkan ulang sesuatu yang menggambarkan objek, orang, maupun fisik.

1.7.2 Budaya Populer

Raymond Williams dalam (Storey, 1993:17) yang diterjemahkan oleh Elli El Fajri mengungkapkan budaya populer adalah sebagai berikut:

1. Budaya yang disukai banyak orang.
2. Hasil karya bermutu rendah.
3. Hasil karya yang sengaja dibuat untuk memenuhi selera orang banyak.
4. Budaya yang dibuat oleh masyarakat untuk mereka sendiri.

Menurut Mukerji dalam buku *Fiksi Populer: Teori & Metode Kajian* yang ditulis oleh Ida Rochani Adi (2011:10), istilah budaya populer mengacu pada kepercayaan, praktik, atau objek yang tersebar luas di masyarakat seperti yang dikatakannya di bawah ini:

“Popular culture refers to the beliefs and practices and objects through which they are organized, that are widely shared among a population. This includes folk beliefs, practices and object generated and political and commercial centers.”

Terjemahan:

“Budaya populer mengacu pada kepercayaan, praktik-praktik dan objek yang menyatu dalam kesatuan yang hidup dalam masyarakat. Hal ini termasuk kepercayaan adat, praktik-praktik, dan objek yang diproduksi dari pusat-pusat komersial dan politik.”

Budaya populer juga berkaitan dengan masalah keseharian yang dapat dirasakan oleh semua orang atau kalangan orang tertentu seperti mega bintang, kendaraan pribadi, *fashion*, model rumah, perawatan tubuh, dan sebagainya (Barker, 2004:147).

Berdasarkan pengertian di atas, budaya populer memiliki arti yaitu budaya sederhana yang dikenal dan dirasakan oleh banyak orang yang tersebar luas.

1.7.3 *Anime*

Menurut Napier J. Susan (2005:17-18), *anime* adalah sebuah bentuk budaya populer yang dibangun di atas tradisi budaya kelas tinggi pada masa lampau. Pengaruh tersebut tidak hanya datang dari kesenian tradisional Jepang seperti *Kabuki* atau *Ukiyoe*, kedua kesenian tersebut merupakan fenomena populer zaman dahulu, melainkan juga dipengaruhi oleh tradisi artistik dari keajaiban sinema fotografi pada abad ke-20. Pada akhirnya, apabila ditelusuri lebih jauh lagi *anime* menampilkan sesuatu yang familiar bagi penikmat literatur budaya kelas tinggi (baik di Jepang maupun di luar Jepang), dan para penonton sinema kontemporer (zaman sekarang).

Budianto (2015:179) mendefinisikan *anime* sebagai animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer (*Computer Generated*). Budianto juga menjelaskan bahwa kata *anime* merupakan singkatan animation dalam Bahasa Inggris, yang merujuk pada semua jenis animasi. Di luar Jepang, istilah *anime* digunakan secara spesifik untuk menyebutkan segala animasi yang diproduksi di Jepang. *Anime* sebenarnya adalah salah satu bentuk format seni, namun disalahartikan sebagai genre.

Umeda Tadao dalam skripsi milik Rebecca Soselisa yang berjudul *Penggunaan Anime Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang* (2012:3-4) menyatakan bahwa pengertian *anime* adalah:

“人^{かたち}や形^{かたち}など少しづつ動か^{うご}かしてこま^{きつ}ずつ撮^{えい}影^がし、映^{えい}画^がすると、絵^えや人^{にんぎょう}形^がが動^{うご}か
いているように、見^{えい}える映^{えい}画^が技^ぎ術^{じゆつ}。またその作^{さく}品^{ひん}。動^{どう}画^が。”

Terjemahan:

“Teknik film yang menunjukkan setiap bagian gambar, boneka, dan lain-lain dengan menggerakannya sedikit demi sedikit, sehingga gambar dan bonekanya terlihat bergerak. Begitu juga hasil akhirnya, yaitu gambar yang bergerak.”

Pada kutipan di atas dijelaskan bahwa *anime* merupakan kata yang digunakan oleh orang-orang Jepang untuk semua animasi tanpa memperhatikan dari mana animasi itu berasal, yang kedua di luar Jepang kata *anime* biasa digunakan secara khusus untuk animasi Jepang. Berdasarkan pengertian di atas mengenai *anime*, dapat disimpulkan bahwa *anime* merupakan karya seni berupa gambar bergerak yang biasanya memiliki unsur budaya Jepang dalam cerita *anime* itu sendiri.

1.7.4 Shinto

Nobelia (2014:5) mengemukakan bahwa *Shinto* adalah sebuah kata yang dipakai untuk mewakili kepercayaan tradisional orang Jepang terhadap Dewa dan Dewi. Ajaran *Shinto* juga menjadi pedoman bagi orang Jepang dalam menjalankan kehidupan sehari-harinya. *Shinto* adalah kepercayaan asli orang Jepang. Sebelum diberi nama, *Shinto* sudah menjadi kultus (ketaatan terhadap agama) masyarakat Jepang sebagai kegiatan ritual sehari-hari sebagai bagian dari hidup mereka.

Ajaran *Shinto* meyakini bahwa terdapat banyak sekali Dewa dan setiap elemen kehidupan terdapat Dewa di dalamnya. Bagi orang Jepang, semua fenomena alam baik yang hidup maupun yang tidak hidup bahkan benda buatan manusia akan dianggap memiliki potensi untuk dianggap hidup bila mereka meyakini ada kekuatan gaib dalam benda-benda tersebut. Dengan kata lain, orang Jepang secara sederhana menganggap benda-benda tersebut memiliki arwah atau *spirit*.

Dalam situs kotobank.jp, Jun'ichi Kamada mengatakan:

“神道とは日本民族が祖先の遺風に従ってカミを齋き祀る国民信仰であり、またそれを基礎として展開させる文化現象のことも含めていふことがあるといえるであろう。”

Terjemahan:

“*Shinto* adalah kepercayaan nasional Jepang di mana masyarakat Jepang mengikuti tradisi nenek moyang mereka dan memuja *Kami*, yang juga mengalami perkembangan.”

Berdasarkan pengertian di atas mengenai *Shinto*, dapat disimpulkan bahwa *Shinto* adalah kepercayaan religius asli dari Jepang yang percaya terhadap dewa atau *Kami* yang menjadi dasar utama dari kebudayaan Jepang. Kepercayaan ini juga mengajarkan untuk dekat dengan alam sekitar.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Untuk pengumpulan data, penulis akan menggunakan teknik studi pustaka untuk mencari data-data relevan yang diambil dari buku-buku teks, *e-book*, dan artikel. Sebagai referensi utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku yang berjudul *Shinto: The Kami Way* karangan Sokyō Ono. Bahan-bahan bacaan yang digunakan diperoleh melalui akses internet, serta buku-buku yang terdapat di perpustakaan Universitas Darma Persada.

Penulis juga melakukan pengumpulan data melalui beberapa situs resmi yang terkait dengan *Anime Noragami*.

1.9 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini sekiranya dapat memberikan :

1. Manfaat teoretis, dapat melihat fenomena dalam budaya populer dalam *anime* mengenai ajaran *Shinto* yang dianalisis melalui teori representasi, budaya populer, *anime*, dan *Shinto*.
2. Manfaat praktis, dapat menambah wawasan serta menjadi referensi tambahan peneliti mengenai budaya populer untuk meneliti lebih lanjut tentang tema yang sejenis.

1.10 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan skripsi.

Bab II *Shinto* dan *Anime Noragami*. Bab ini menjelaskan gambaran umum tentang *Shinto* dan *Anime Noragami*.

Bab III Representasi *Shinto* dalam *Anime Noragami*. Bab ini menganalisis tentang representasi *Shinto* dalam *Anime Noragami*.

Bab IV Simpulan. Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah diperoleh.