

**HUBUNGAN KELOMPOK *AKATSUKI* DALAM *ANIME* NARUTO
DENGAN MITOLOGI JEPANG**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu
Persyaratan mencapai gelar
Sarjana Sastra**



**FAKULTAS SASTRA
JURUSAN SASTRA JEPANG
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2008**

Halaman Pengesahan

Skripsi Sarjana Yang Berjudul

**HUBUNGAN KELOMPOK AKATSUKI DALAM ANIME NARUTO
DENGAN MITOLOGI JEPANG**

Oleh :
Ira Yuanita Fitri
Nim : 04110066

Telah disetujui dan diterima dengan baik (lulus) pada tanggal 14 Agustus 2008.


Di hadapan panitia ujian sidang skripsi sarjana Fakultas Sastra.

Ketua Panitia



(Syamsul Bahri, SS)

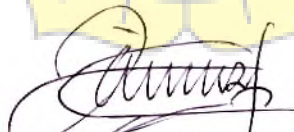
Pembimbing



(Indun Roosiani.M.Si)




Pembaca



(Zainur Fitri, SS)

Disahkan Oleh :

Ketua Jurusan
Bahasa dan Sastra Jepang



(Syamsul Bahri, SS)

Dekan Fakultas Sastra

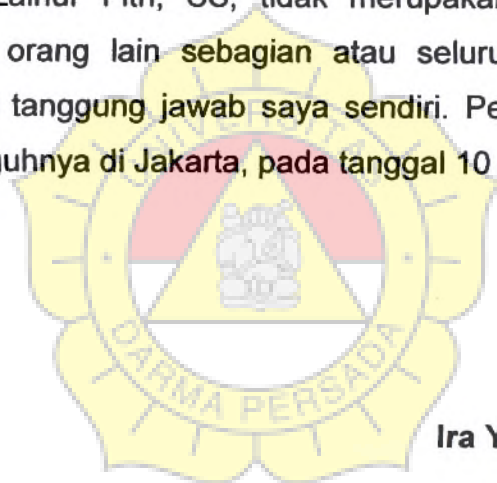


(Dra. Hj. Albertine, S. Minderop, MA)

Skripsi Sarjana Yang Berjudul:

**HUBUNGAN KELOMPOK AKATSUKI DALAM ANIME NARUTO
DENGAN MITOLOGI JEPANG**

Merupakan karya ilmiah yang saya susun di bawah bimbingan Indun Roosiani.M.Si dan Zainur Fitri, SS, tidak merupakan jiplakan Skripsi Sarjana atau karya orang lain sebagian atau seluruhnya, dan isinya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya di Jakarta, pada tanggal 10 Agustus 2008.



Ira Yuanita Fitri

ABSTRAKSI

Ira Yuanita Fitri. Hubungan Kelompok *Akatsuki* dalam *Anime* *Naruto* dengan Mitologi Jepang. Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Darma Persada. Jakarta 2008.

Anime *Naruto* tidak hanya menceritakan tokoh-tokohnya, tetapi dalam *anime* *Naruto* ada sebuah mitologi. Mitologi adalah ilmu sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai dewa-dewa, makhluk halus, dan lain-lain. Biasanya mitologi disampaikan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Mitologi yang ada dalam *anime* *Naruto*, yaitu mitologi tentang empat dewa yang dalam pelafalan bahasa Jepang disebut *Shijin*. Mitologi empat dewa ini sebenarnya berasal dari Cina yang masuk ke Jepang abad ke-7 sebelum masehi. Dalam *anime* *Naruto*, *Shijin* digambarkan pada kelompok *Akatsuki*. kelompok *Akatsuki* adalah kelompok yang terdiri dari sepuluh orang ninja yang menjadi penghianat dari desa masing-masing. Pada kelompok *Akatsuki*, *Shijin* digambarkan pada sebuah cincin yang dipakai oleh setiap anggota *Akatsuki* dan ditulis dengan huruf kanji yang berbeda. Keempat dewa ini bernama *Seiryuu*, *Suzaku*, *Byakko*, dan *Genbu*. Dewa-dewa ini berbentuk seperti hewan dan setiap dewa mempunyai kisah yang berbeda. Keempat dewa juga menguasai empat arah mata angin, mewakili empat musim, dan empat unsur (elemen) seperti air, api, logam, dan tanah.

概略

卒業論文「ナルトのアニメの暁グループと日本の神話の関係」イラユアニ
タフィットリ、ダルマプルサダ大学日本語学科。ジャカルタ、2008年。

ナルトという日本のアニメにはナルト達の話だけでなく神話学も入っている。神話学は神や超自然的存在が登場する昔話や民話を研究する一つの文学である。神話はいつも伝承されてきた。四神についての神話がナルトに入っているが、実はこの四神が西暦紀元前七年に中国から日本に来た。その四神の存在は暁と呼ばれる組織の中に現れた。暁は十名の忍であり、みんな各村の反逆者だった。各メンバーは指輪をはめて、各個に十字が一字ずつ刻まれ、その字で象徴された。彼らは清流、朱雀、白虎、玄武の称がおり、みんな獣類のような形をして、一人ずつ違う伝説を持った。それに、四方、四季、四元表（水、火、金、土）をつかさどった。

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Ucapan terima kasih yang begitu sederhana ini rasanya tidaklah cukup untuk mengungkapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya, namun hanya itulah yang mampu penulis berikan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati perkenankanlah penulis menyampaikan rasa hormat, dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Indun Roosiani.M.Si, selaku dosen pembimbing I skripsi yang telah bersedia meluangkan waktunya, serta penuh dengan kesabaran memberikan bimbingannya untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Zainur, SS, selaku dosen pembimbing II skripsi yang selalu memberikan kritik dan saran kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Syamsul Bahri, SS, selaku ketua Jurusan Sastra Jepang.
4. Ibu Dr. Hj. Albertine. S. Minderop, MA, selaku dekan Fakultas Sastra Jepang.
5. Ibu Nani Dewi Sunengsih, SS, selaku dosen pembimbing Akademik yang selalu memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
6. Ayah, Ibu, dan Adik-adik, yang selalu memberikan dukungan dan semangat, yang tak henti-hentinya kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
7. Seluruh teman-teman angkatan 2004 yang selalu memberikan semangat, dukungan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini.
8. Seluruh Staff Perpustakaan Universitas Darma Persada.

9. Seluruh Staff Sekretariat Universitas Darma Persada.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, baik dalam segi bahasa dan pengumpulan bahan skripsi. Walaupun demikian, penulis telah mengarahkan seluruh daya dan kemampuan semaksimal mungkin guna menyempurnakan skripsi ini. Keterbatasan pengetahuan, pengalaman, dan wawasan membuat penulis tak luput dari kesalahan. Semoga skripsi yang penulis buat ini berguna bagi siapapun yang membacanya.



Jakarta, 11 Agustus 2008

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan.....	i
Halaman Pernyataan.....	ii
Abstraksi.....	iii
Kata Pengantar.....	v
Daftar isi.....	vii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Pembatasan Masalah.....	8
1.3 Perumusan Masalah.....	8
1.4 Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Landasan Teori.....	9
1.6 Metode Penelitian.....	11
1.7 Sistematika Penulisan.....	11

BAB II PERKEMBANGAN ANIME DI JEPANG

2.1 Fenomena Dunia <i>Anime</i>	12
2.2 Sejarah Singkat <i>Anime</i>	16
2.3 <i>Anime</i> dalam Dua Versi.....	20
2.3.1 Komik.....	20
2.3.1.1 Komik <i>Naruto</i>	23
2.3.2 Kartun.....	26
2.3.2.1 Kartun <i>Naruto</i>	28

BAB III MITOLOGI DALAM ANIME NARUTO

3.1 Karakter Kelompok <i>Naruto</i>	30
3.2 Karakter Kelompok <i>Akatsuki</i> dalam <i>Anime</i> <i>Naruto</i>	34
3.3 Hubungan Kelompok <i>Akatsuki</i> dengan Mitologi Jepang.....	44

3.4 Mitologi <i>Akatsuki</i> dalam <i>Anime</i> <i>Naruto</i>	51
3.4.1 <i>Seiryuu</i>	51
3.4.2 <i>Suzaku</i>	53
3.4.3 <i>Byakko</i>	55
3.4.4 <i>Genbu</i>	57

BAB IV KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan.....	60
---------------------	----

DAFTAR PUSTAKA	63
-----------------------------	----

LAMPIRAN	65
-----------------------	----



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebudayaan Jepang yang khas sekarang ini merupakan hasil dari rangkaian akulturasi budaya yang terjadi antara kebudayaan tradisional Jepang dengan kebudayaan asing. Melalui pertemuan-pertemuan tersebut, kebudayaan asing diimpor, diresapi dan dengan harmonis terpadu dengan kebudayaan Jepang sendiri.¹

Elemen utama budaya orang Jepang berasal dari Cina. Cina mempunyai kekuasaan yang dominan di seluruh Asia Timur, bukan hanya tanahnya yang luas atau jumlah penduduknya yang besar, tapi kekuatan budaya yang dimiliki Cina. Tibet, Mongolia, Korea adalah bagian dari Asia Timur seperti Jepang yang telah disejajarkan dengan Cina sebagai khasanah kebudayaan, dan inspirasi. Kebudayaan Jepang tidak mengenal perbedaan. Salah satu yang paling menonjol dari orang Jepang adalah kemampuan mereka untuk meminjam dan beradaptasi untuk memperoleh gaya dan pribadi mereka.²

Sampai sekarang telah terbukti bahwa kebudayaan Jepang masih tetap bertahan, salah satunya adalah *anime*. Dewasa ini ciri khas

¹ *Sejarah Kebudayaan Jepang Sebuah Perspektif*. Tokyo : Kementerian Luar Negeri Jepang, 1987, hlm. 1.

² Scott W. Morton, *Japan History and Culture*. New York : MC. Graw-Hill Inc, 1994, hlm. 1.

kebudayaan dari negara Jepang telah banyak memudar dikarenakan semakin pesatnya kemajuan zaman.

Salah satu aspek kebudayaan adalah kesenian. Karya seni dapat diklasifikasikan berdasarkan materi, media, dan teknik seperti kesenian grafis yang meliputi seni lukis, seni pahat, arsitektur, keramik, dan tekstil. Selain itu ada seni musik, tari-tarian, drama, dan kesusastraan. Seperti halnya negara lain di berbagai belahan dunia, Jepang juga memiliki berbagai budaya yang kaya akan seni. Salah satu budaya di Jepang adalah *anime*.

Di antara kebudayaan Jepang yang ada sekarang, yang paling populer adalah *anime*. *Anime* adalah salah satu bentuk kebudayaan yang ada di Jepang, yang mempunyai ciri khas melalui gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam tempat. *Anime* dipengaruhi oleh gambar *manga*. Kata *manga* dapat berarti karikatur, kartun, komik, dan buku komik.

Manga adalah cerita gambar dan berbentuk rangkaian gambar, masing-masing dalam kotak, yang keseluruhannya merupakan rangkaian satu cerita. Gambar-gambar pada komik dilengkapi balon-balon ucapan (dialog), dan masih disertai narasi sebagai penjelasan. Komik dimuat secara tetap sebagai cerita bersambung dalam majalah dan surat kabar, atau diterbitkan buku komik. *Manga* adalah istilah yang digunakan untuk menyebut komik Jepang. Istilah *manga* pertama kali diperkenalkan pada tahun 1814 oleh Katsushika Hokusai, seniman *ukiyo*e yang terkenal.

Ukiyoe adalah teknologi pencetakan pada kertas yang menggunakan blok kayu.

Anime adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi atau kartun Jepang. Kata tersebut berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *Animeshon*. Kata tersebut disingkat menjadi *anime*. Pada dasarnya *anime* tidak dikhususkan untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara *anime* buatan Jepang dengan non-Jepang.

Anime di Jepang pertama kali diproduksi sekitar tahun 1916 yang dipengaruhi oleh teknik-teknik yang digunakan oleh animator Perancis Emile Cohl. Film *anime* dan *manga* buatan Jepang telah digemari oleh masyarakat dunia, dan istilah *anime* atau *manga* pun digunakan secara internasional.³

Film animasi Jepang, atau biasa disebut dengan "*anime*", adalah istilah yang saat ini digunakan baik di Jepang maupun di dunia Barat sebagai suatu fenomena di bidang budaya populer. Saat ini *anime* dapat dimasukkan dalam kategori "budaya populer" di Jepang, sedangkan di Amerika, *anime* digolongkan ke dalam suatu "sub kultur" (kebudayaan yang tidak populer). Dalam dekade terakhir di Jepang, *anime* semakin dianggap sebagai sebuah bentuk kesenian intelektual (seni yang memiliki nilai tinggi).⁴

³ *Japan and Illustrated Encyclopedia*. Kodansha Internasional Ltd, hlm. 39.

⁴ Susan J. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke*. New York : Palgrave, 2001, hlm. 4.

Kebudayaan populer (terkenal) adalah kebudayaan yang berdampak massal, atau sebuah kebudayaan yang tidak memiliki ketetapan dan selalu berubah. Kebudayaan populer tidak hanya terdapat di Jepang, tetapi kebudayaan populer itu adalah milik dunia, karena kebudayaan populer bersifat internasional.⁵

Para penggemar *anime* atau *manga* biasanya mempunyai komunitas tersendiri. Mereka membuat komunitas atau klub pecinta *anime* dan *manga*. Komunitas ini sering mengikuti berbagai macam kegiatan seperti pameran, lomba, bazar, dan lain-lain yang berhubungan dengan *anime* atau *manga*.

Anime dan *manga* Jepang sangat digemari dan disukai oleh seluruh lapisan masyarakat di dunia, baik di kalangan para pelajar, mahasiswa, dan pegawai. *Anime* dan *manga* Jepang mempunyai kualitas gambar dan cerita yang menarik.

Sekarang ini, *anime* dan *manga* yang sedang populer adalah *Naruto*. *Naruto* adalah *manga* dan *anime* karya Masashi Kishimoto. *Anime* dan *manga* *Naruto* adalah cerita tentang ninja.

Naruto digambarkan sebagai seorang ninja yang penuh dengan kejutan, bersemangat, ceria, hiperaktif, cerewet, kikuk, lugu, dan sangat ambisius dalam meraih cita-citanya, untuk menjadi ninja terhebat di desanya yang bernama *Konoha*. *Naruto* adalah anak yang menjadi sasaran *Akatsuki*. *Akatsuki* dalam cerita ini dikisahkan sebagai suatu

⁵ D. P. Martinez, *The Words of Japanese Popular Culture*. United Kingdom: Cambridge University Press, 2001, hlm. 9.

organisasi, kelompok, atau geng yang terdiri dari para ninja yang membelot dari desa masing-masing dan memiliki penampilan yang sedikit berbeda dengan ninja yang lain. Tiap anggota *Akatsuki* memakai jubah berwarna hitam dan memiliki gambar awan merah pada jubahnya. *Akatsuki* dikisahkan sebagai kelompok antagonis yang memiliki tujuan untuk mengumpulkan *jinchuuriki* (seseorang yang di dalam tubuhnya tersegel monster yang memiliki kekuatan yang sangat besar). Anggota *Akatsuki* bekerja secara berkelompok, masing-masing terdiri dari dua orang yang saling melengkapi kelemahan dan kekurangan. Anggota ini terdiri dari 10 orang ninja. Dalam *anime* *Naruto* ada berbagai macam tokoh yang memiliki kepribadian dan latar belakang yang berbeda dan masing-masing karakter memiliki keahlian khusus yang tidak dimiliki oleh karakter lainnya.

Karakter tokoh *Naruto* dan kelompok *Akatsuki* juga diperjualbelikan dalam bentuk video, cd atau dvd, mainan, boneka, games, stiker, alat-alat tulis, tas, meja, kursi, baju anak-anak, topi, sepatu, buku, dan lain-lain. Penjualan barang secara besar-besaran ini mendongkrak visualisasi karakter-karakter pada cerita dalam kehidupan sehari-hari yang dapat mendorong peningkatan rating program televisi dan penjualan buku komik *Naruto*.

Nilai cerita yang terkandung dalam *anime* dan *manga* *Naruto*, secara eksplisit dapat diketahui melalui dialog ataupun tingkah laku tokoh-tokohnya. Hal ini membuat *Naruto* menjadi cerita yang menarik dan

mudah dipahami. Nilai yang paling sering muncul dalam cerita Naruto adalah persahabatan, perasaan saling memahami, saling melindungi, kesetiaan, dan kesepian. Naruto pada awal cerita merupakan seseorang yang terkucil dan tidak memiliki teman. Ia rela berbuat apapun termasuk menjadi badut di kelasnya untuk mendapatkan teman.

Dalam cerita *anime* Naruto terdapat sebuah mitologi yang ada di Jepang. Mitologi ini dibuat ke dalam sebuah cerita *anime* dan *manga*. Menurut pengarang *anime* Naruto yang bernama Masashi Kishimoto saat membuat cerita ini, ia mendapatkan ide dari dunia di sekitarnya. Salah satu fakta yang didapat oleh Masashi Kishimoto adalah nama Naruto yang dijadikan salah satu judul karangannya dalam bentuk *anime* dan *manga*.

Nama Naruto diambil dari nama sebuah kota di daerah Prefektur Tokushima, Jepang. Kota Naruto didirikan pada tanggal 15 Maret 1947. Kota yang luasnya hanya 135,45 kilometer persegi ini terkenal dengan obyek wisata Naruto Whirlpools. Whirlpools adalah pusaran air selebar 20 meter yang terjadi karena pertemuan arus laut antara Pulau Shikoku dan Pulau Honshu⁶. Dalam *anime* Naruto terdapat sebuah mitologi Jepang, salah satunya adalah *Shijin* (empat dewa).

Mitologi Jepang adalah mitologi yang disampaikan secara turun temurun di Jepang. Istilah mitologi telah digunakan sejak abad ke-5. Dalam buku Ensiklopedia Indonesia dijelaskan bahwa mitologi adalah kumpulan cerita-cerita tradisional. Biasanya dari rumpun bangsa tertentu,

⁶ Artikel dalam Kompas (Jakarta), tanggal 8 februari 2008.

Mitologi empat dewa (*Shijin*) ini digambarkan pada kelompok *Akatsuki*. Dalam kelompok *Akatsuki*, keempat dewa ini dilambangkan pada sebuah cincin yang ditulis dengan huruf kanji dan masing-masing dewa ini memiliki sejarah yang berbeda. Dengan adanya kelompok *Akatsuki* dalam *anime* *Naruto*, membuat *anime* ini menjadi digemari.

Dari uraian di atas, penulis tertarik untuk membuat penelitian tentang kelompok *Akatsuki* dalam *anime* *Naruto*, dengan judul Hubungan Kelompok *Akatsuki* Dalam *Anime* *Naruto* Dengan Mitologi Jepang.

1.2 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah mitologi yang dibuat dalam cerita *anime*, khususnya *anime* *Naruto*, yaitu mitologi *Shijin* (empat dewa).

1.3 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dalam latar belakang, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana hubungan kelompok *Akatsuki* dengan mitologi Jepang. Mitologi Jepang adalah mitologi yang berasal dari *Kosho Bungaku* (kesusastraan lisan), yang disampaikan dari mulut ke mulut. Mitologi dalam bahasa Jepang disebut *Shinwa*. *Shinwa* adalah cerita yang menceritakan para dewa, mengenai asal mula terjadinya alam semesta, manusia, dan kebudayaan. Mitologi dalam kelompok *Akatsuki* ini adalah mitologi tentang empat dewa yang

berasal dari Cina, yang dibuat ke dalam cerita anime. Dewa-dewa yang ada pada kelompok *Akatsuki*, yakni *Seiryuu*, *Suzaku*, *Byakko*, dan *Genbu*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui mitologi dalam *anime* *Naruto*, khususnya pada hubungan kelompok *Akatsuki* dengan mitologi Jepang.

1.5 Landasan Teori

Prof. Dr. C. A. Van Peursen menyatakan bahwa mitologi adalah ilmu sastra yang mengandung konsepsi dan dongeng suci mengenai kehidupan dewa dan makhluk halus. Mitologi yang dimiliki oleh setiap negara berbeda. Biasanya mitologi disampaikan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Kepercayaan masyarakat di seluruh dunia mengenai mitologi hingga saat ini masih dipegang erat. Mitologi tidak hanya terbatas pada semacam reportase mengenai peristiwa-peristiwa yang dahulu terjadi, sebuah kisah mengenai dewa-dewa, dan dunia mistis. Mitologi juga memberikan arah kepada kelakuan manusia, dan merupakan pedoman untuk kebijaksanaan manusia. Lewat mitologi manusia dapat turut serta mengambil bagian dalam kejadian-kejadian yang ada di sekitarnya.⁹ Selanjutnya Darsimah Mandah menyatakan bahwa mitologi Jepang (*Shinwa*) adalah mitologi yang menceritakan

⁹ Darsimah Mandah, *Pengantar Kesusastraan Jepang*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 1992, hlm. 57.

tentang para dewa, mengenai terjadinya alam semesta, manusia, dan kebudayaan. Mitologi juga berasal dari buah khayalan cerita orang-orang dahulu yang terjadi karena adanya kontak peristiwa antara alam dengan manusia.

Susan. J. Napier menambahkan bahwa *anime* adalah sebutan yang diberikan oleh beberapa negara untuk menunjukkan suatu karya animasi Jepang. *Anime* dapat digolongkan pada budaya populer (di Jepang) atau pada sub-kultur (di Amerika Serikat). Di Amerika Serikat, animasi masih dilihat sebagai sebuah seni minor, yang hanya ditujukan bagi anak-anak, sedangkan di Jepang, animasi sebagai budaya populer (budaya yang terkenal). Kebudayaan adalah keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia untuk memenuhi kehidupan dengan cara belajar, yang semuanya tersusun dalam kehidupan masyarakat. *Anime* juga dibangun berdasarkan tradisi budaya yang tinggi, dan dipengaruhi oleh seni tradisional Jepang dan tradisi artistik dunia sinema dan fotografi abad 20. Hal lainnya adalah *anime* juga melakukan eksplorasi pada isu-isu kompleks (sulit untuk dipahami). Hal ini berarti bahwa *anime* sanggup untuk menghibur pada tingkatan dasar dan mempengaruhi tingkatan lainnya. Di Jepang, *anime* adalah sebuah *mainstream*, murni dari fenomena budaya populer (budaya yang terkenal), yang menjangkau mulai dari anak-anak hingga kalangan dewasa.

1.6 Metode Penelitian

Dalam skripsi ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif-analisis, yang menggunakan buku-buku, artikel, koran, majalah, dan internet.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis membagi menjadi 4 bab, yaitu:

- BAB I** Dalam bab ini penulis memaparkan tulisan mengenai latar belakang masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.
- BAB II** Dalam bab ini penulis memaparkan tulisan mengenai fenomena dunia *anime*, sejarah singkat *anime*, *anime* dalam dua versi yaitu komik dan kartun.
- BAB III** Dalam bab ini penulis memaparkan tulisan mengenai karakter kelompok Naruto, karakter kelompok *Akatsuki* dalam *anime* Naruto, hubungan kelompok *Akatsuki* dengan mitologi di Jepang, dan mitologi *Akatsuki* dalam *anime* Naruto.
- BAB IV** Dalam bab ini penulis memaparkan tulisan mengenai kesimpulan.

yang diceritakan secara lisan dari generasi ke generasi. Kebanyakan berasal dari masa sebelum aksara dikenal. Mitos, yaitu merupakan daya usaha sungguh-sungguh dan imajinatif untuk menerangkan gejala-gejala alam, dan sering menyangkut dewa-dewa serta peristiwa-peristiwa adi kodrati yang terjadi di masa silam; cerita rakyat, termasuk dongeng. Dongeng adalah penuturan kisah-kisah dari masa sejarah yang menyangkut kehidupan masyarakat.⁷

Mitologi dalam pelafalan bahasa Jepang disebut *Shinwa*. *Shinwa* berasal dari *Kosho Bungaku* (kesusastraan lisan), yang disampaikan dari mulut ke mulut. Mitologi juga berasal dari buah khayalan cerita orang-orang dahulu yang timbul karena adanya kontak peristiwa antara alam dengan manusia. *Shinwa* adalah menceritakan tentang para dewa, mengenal asal mula terjadinya alam semesta, manusia, dan kebudayaan.⁸

Dalam *anime* *Naruto* terdapat sebuah mitologi yang ada di Jepang, yaitu tentang empat dewa, yang disebut *Shijin*. Mitologi tentang empat dewa (*Shijin*) ini sebenarnya berasal dari Cina. Keempat dewa menguasai empat arah mata angin dan musim yang ada di Jepang. Dewa-dewa ini berbentuk seperti hewan, yakni *Seiryuu* berbentuk seperti naga, *Suzaku* berbentuk seperti phoenix, *Byakko* berbentuk seperti macan, dan *Genbu* berbentuk seperti kura-kura. *Shijin* (empat dewa) masuk ke Jepang pada abad ke-7 Sebelum Masehi.

⁷ Hasan Shadily, *Ensiklopedia Indonesia*. Jakarta: PT. Ichtiar Baru-van Hoeve, 1983, hlm. 24.

⁸ Darsimah Mandah, *Pengantar Kesusastaan Jepang*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 1992, hlm. 57.