

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan negara kepulauan yang terletak di benua Asia dengan keindahan alam yang meliputi pegunungan, hutan, dan pertanian. Secara geografis, Jepang berbatasan dengan negara-negara tetangga seperti Rusia, Tiongkok, Korea Utara dan Selatan. Jepang terdiri dari empat pulau utama, yaitu Hokkaido, Honshu, Shikoku, dan Kyushu.

Selain itu, negara dengan julukan negeri sakura tersebut juga dikenal sebagai negara yang memiliki nilai budaya tinggi dan masih terjaga dengan baik hingga saat ini. Kebudayaan Jepang ada yang merupakan kebudayaan asli Jepang dan ada pula yang merupakan perpaduan antara kebudayaan asli dan asing. (Adriani, 2007). Salah satu perpaduan antara kebudayaan asli Jepang dan asing yaitu adanya pengaruh hubungan antara Jepang dan Tiongkok.

Pengaruh Tiongkok terlihat dalam berbagai aspek kehidupan Jepang, mulai dari budidaya padi yang diperkenalkan untuk meningkatkan ketahanan pangan, sistem tulisan *kanji* yang diadopsi dari aksara Tiongkok, penyebaran agama Buddha yang menjadi landasan spiritual masyarakat Jepang, hingga arsitektur kuil yang mengambil inspirasi dari gaya arsitektur Tiongkok. Selain itu, pengaruh Tiongkok juga dapat ditemukan dalam hal pakaian tradisional, seni rupa, sastra klasik, musik, dan kebiasaan makan (Cartwright, 2017). Selain pengaruh dari luar, kebudayaan Jepang juga mempertahankan aspek yang murni kebudayaan asli Jepang. Salah satunya adalah kesenian tradisional Jepang seperti *kabuki*, *noh*, *bunraku* serta kepercayaan Shinto yang memuja roh/dewa dan leluhur. Menurut Motohisa (2006: 36) dinyatakan bahwa :

Shinto is undeniably a religion unique to the Japanese people. It is a natural religion born and nurtured in the Japanese islands, unlike Buddhism or Christianity, which are world religions that have come to Japan from foreign countries.

Terjemahan : Shinto tidak dapat disangkal sebagai agama yang unik bagi masyarakat Jepang. Shinto adalah agama alam yang lahir dan tumbuh di kepulauan Jepang, berbeda dengan agama-agama dunia seperti

Buddhisme atau Kekristenan yang berasal dari negara asing dan masuk ke Jepang.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa Shinto adalah kepercayaan yang unik bagi masyarakat Jepang. Shinto merupakan kepercayaan alami yang lahir dan berkembang di Jepang, berbeda dengan agama-agama seperti Buddhisme atau Kristen yang datang ke Jepang dari negara-negara asing. Hal ini menunjukkan bahwa Shinto memiliki ikatan yang erat dengan masyarakat.

Secara harfiah Shinto berarti jalan para dewa. Menurut Ono (dalam Hardacre 2017: 3) dijelaskan:

Shinto is the indigenous faith of the Japanese people... From time immemorial the Japanese people have believed in and worshipped kami as an expression of their native racial faith which arose in the mystic days of remote antiquity. To be sure, foreign influences are evident. This kami-faith cannot be fully understood without some reference to them. Yet it is as indigenous as the people that brought the Japanese nation into existence and ushered in its new civilization.

Terjemahan : Shinto adalah kepercayaan asli dari masyarakat Jepang. Sejak zaman purbakala, masyarakat Jepang telah mempercayai dan memuja *kami* sebagai ungkapan dari kepercayaan rasial asli mereka yang muncul pada zaman purba yang jauh. Meskipun pengaruh asing terlihat, kepercayaan kepada *kami* ini tidak dapat sepenuhnya dipahami tanpa merujuk pada pengaruh tersebut. Namun, kepercayaan kepada *kami* ini sama aslinya dengan masyarakat yang membentuk bangsa Jepang dan membawa peradaban baru ke dalamnya.

Dalam kutipan di atas, dapat dipahami bahwa Shinto adalah kepercayaan asli masyarakat Jepang. Masyarakat Jepang telah mempercayai dan memuja dewa/*kami* sebagai perwujudan dari kepercayaan asli mereka yang muncul pada zaman dahulu. Kepercayaan Shinto tetap memiliki nilai keaslian dan menjadi landasan penting dalam membentuk identitas dan budaya Jepang meskipun terdapat juga pengaruh dari luar.

Diperkirakan bahwa Shinto telah ada sekitar 2.500-3.000 tahun yang lalu di Jepang. Beberapa ahli sejarah dan agama berpendapat bahwa kepercayaan Shinto mulai dikenal pada masa periode Yayoi sekitar 300 SM, namun, ada juga yang berpendapat bahwa Shinto merupakan kepercayaan masyarakat Jepang yang muncul sekitar 500 SM (Imron, 2015). Konsep utama dalam Shinto meliputi kesucian, harmoni, penghormatan terhadap keluarga atau leluhur. Kepercayaan Shinto tidak memiliki tokoh pendiri atau nabi yang diakui secara resmi. Shinto

lebih berfokus pada kepercayaan terhadap roh, alam dan dewa-dewa, serta pentingnya menjaga keseimbangan dan harmoni dalam hubungan manusia dengan alam dan sesama manusia (Cartwright, 2017). Meskipun demikian, kepercayaan dan nilai-nilai yang menjadi pedoman dalam kepercayaan Shinto tetap terjaga dan diteruskan dari generasi ke generasi.

Shinto mempercayai keberadaan dewa-dewa dan roh-roh alam yang disebut sebagai *kami*. *Kami* adalah istilah bahasa Jepang yang merujuk pada dewa, roh, atau entitas gaib yang merupakan objek utama dalam pemujaan kepercayaan Shinto (Hamabe, 2015). *Kami* dianggap sebagai entitas spiritual yang hadir dalam alam semesta dan memiliki kekuatan atau pengaruh tertentu. *Kami* dihormati dan dianggap memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat Jepang. Dalam kepercayaan Shinto, terdapat mitos yang menyatakan bahwa orang Jepang memiliki hubungan keturunan dengan dewa-dewa, salah satunya *Amaterasu*. *Amaterasu* dianggap sebagai dewi matahari dan dihormati sebagai salah satu dewa utama. Dalam kepercayaan Shinto terdapat keragaman dalam cara orang-orang memahami dan berinteraksi dengan *kami* dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa roh dikaitkan dengan tempat atau benda tertentu. *Kami* dipercaya sebagai kekuatan spiritual yang berkaitan dengan alam dan lingkungan sekitar. Di sisi lain, terdapat dewa-dewa yang dianggap memiliki karakteristik, emosi, dan sifat yang mirip dengan manusia (Smart, 1984).

Seiring dengan perkembangan zaman, Shinto, sebagai kepercayaan asli masyarakat Jepang, telah mengakar dalam kehidupan sehari-hari dan mempengaruhi berbagai aspek budaya Jepang, termasuk seni, festival, arsitektur, tradisi dan budaya populer. Menurut Mitra & Fyke (2017) budaya populer didefinisikan sebagai representasi sebuah masyarakat melalui benda-benda, simbol-simbol, dan praktik sehari-hari. Budaya populer mencakup segala hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, seperti media televisi, radio, buku, film, dan musik yang populer. Budaya populer seringkali dianggap lebih terkait dengan kehidupan sehari-hari dan lebih mudah diakses oleh masyarakat umum.

Terbentuknya budaya populer Jepang didukung oleh masyarakat Jepang yang dipercaya memiliki seni kreativitas yang baik. Beberapa contoh budaya

populer Jepang adalah *manga* (komik), *anime* (animasi), *dorama* (drama televisi), *J-music*, dan *game*. *Anime* dapat dilahirkan dari adaptasi suatu *manga* tertentu, maupun sebaliknya, bahkan dapat dibuat sebuah *dorama* sama halnya dengan *video games* (Safariani, 2017). Menurut Aziz & Ong (2023) *anime* adalah jenis animasi yang berasal dari Jepang dengan ciri khas grafis cerah dan berwarna, serta karakter-karakter yang memiliki rambut terang dan mata besar. Istilah *anime* sendiri sering digunakan untuk mengacu pada semua produk animasi yang diproduksi di Jepang. *Anime* diproduksi dengan menggunakan teknik gambar tangan atau dengan teknologi komputer. *Astro Boy* adalah *anime* pertama yang meraih popularitas di luar Jepang dan mempengaruhi perkembangan industri *anime* hingga sekarang.

Representasi kepercayaan Shinto dalam *anime Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi* adalah salah satu contoh yang menunjukkan bagaimana budaya populer Jepang memvisualisasikan unsur kepercayaan masyarakat Jepang melalui media animasi. Melalui analisis *anime Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi*, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana kepercayaan Shinto direpresentasikan dalam konteks budaya populer Jepang, khususnya dalam media animasi (*anime*).

Pada situs magdalene.co, Floretta V.D (2022) memberikan ulasan yang positif mengenai *anime Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi*. Menurutnya,

Anime Drifting Home (Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi) adalah sebuah karya yang tidak hanya menawarkan visual yang menarik, tetapi juga mampu membangkitkan emosi penontonnya. Penonton tertawa, merasa tegang, dan menangis karena melihat perjalanan lima sekawan yang begitu relevan dengan beban trauma yang belum teratasi. Selain itu, sebagai *anime* Jepang, *Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi* juga berhasil membawa kepercayaan tradisional Jepang, terutama ajaran Shinto, ke dunia luar.

Anime karya Hiroyasu Ishida, *Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi* dipilih sebagai objek penelitian karena ceritanya yang menarik dengan premis cerita yang unik, pengembangan karakter yang kuat, visual yang memukau, dan pesan-pesan yang menyentuh. *Anime Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi* menampilkan perjalanan enam anak sekolah dasar di Jepang yang tersesat di laut. Melalui petualangan mereka di laut, para karakter dalam *anime* ini mengalami pertumbuhan pribadi dan kesempatan untuk saling mengenal, memaafkan, dan

berdamai dengan luka-luka masa lalu. *Anime* ini menyampaikan pesan tentang pentingnya persahabatan, pengertian, dan perdamaian dan mencerminkan nilai-nilai dalam kepercayaan Shinto.

Dengan memilih *anime Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi* sebagai objek penelitian, penulis ingin mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana kepercayaan Shinto tercermin dalam cerita, karakter, simbol, dan elemen visual dalam animasi. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi peran dan pengaruh kepercayaan Shinto dalam budaya Jepang serta bagaimana nilai-nilai dan tradisi kepercayaan Shinto diinterpretasikan dan dipresentasikan dalam media animasi. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang lebih khusus tentang representasi kepercayaan Shinto dalam budaya populer Jepang, serta melihat bagaimana media animasi mampu mengkomunikasikan dan memvisualisasikan unsur-unsur kepercayaan tradisional masyarakat Jepang.

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 Idah Hamidah, dkk. (2018), *conference paper*, dengan judul “Pengetahuan tentang Kepercayaan Rakyat Jepang dalam *Anime Natsume Yuujinchou*”. Dalam penelitian ini mendeskripsikan kepercayaan rakyat Jepang yang terdapat pada *anime Natsume Yuujinchou*. Pendekatan yang digunakan adalah antropologi sastra. Persamaan penelitian Hamidah dan penulis adalah sama-sama meneliti mengenai kepercayaan rakyat Jepang. Kemudian, yang membedakan dengan penelitian penulis adalah penelitian tersebut mengkaji konsep kepercayaan rakyat Jepang dari *anime Natsume Yuujinchou* mulai dari konsep alam gaib, konsep jiwa (*souls*) dan roh (*spirits*), dan konsep pembalasan (*tatari*) sedangkan penelitian penulis lebih berfokus kepada

penggambaran eksistensi *Kami* dalam kepercayaan Shinto pada *anime Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi*.

2. Penelitian oleh Bagus Aris Munandar (2021), skripsi, dengan judul “Kepercayaan Masyarakat Jepang terhadap *Kodama* yang Berhubungan dengan Karya Seni”. Dalam penelitian ini membahas tentang kepercayaan masyarakat Jepang terhadap *Kodama* yang berkaitan dengan karya seni. Persamaan penelitian Munandar dengan penulis adalah sama-sama meneliti tentang representasi budaya dan kepercayaan Jepang dalam bentuk sebuah karya. Perbedaannya penelitian Munandar berfokus pada analisis *Kodama*, yang awalnya dianggap sebagai dewa atau roh pohon dalam ajaran Shinto, telah berkembang menjadi berbagai bentuk karya seni yang memiliki nilai estetika, sedangkan penelitian penulis difokuskan pada *anime Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi* dan cara *anime* tersebut menghadirkan representasi kepercayaan Shinto melalui elemen-elemen simbolis dalam cerita.
3. Penelitian oleh Eka Audina Purnomo (2022), skripsi, dengan judul “Nilai Moral *Bushido* pada Tokoh Utama Dalam *Anime Kimetsu no Yaiba*”. Dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa dalam *anime Kimetsu no Yaiba* terdapat banyak nilai moral yang sejalan dengan prinsip-prinsip *bushido* yang dipegang oleh masyarakat Jepang. Selain itu, *anime Kimetsu no Yaiba* juga mengandung nilai-nilai yang bersumber dari keyakinan-keyakinan dalam budaya Jepang. Persamaan penelitian Purnomo dan penulis adalah sama-sama meneliti mengenai representasi budaya Jepang dalam sebuah media animasi/*anime*. Perbedaannya penelitian Purnomo dengan penelitian penulis adalah penelitian tersebut menunjukkan nilai-nilai *bushido* dan nilai-nilai dari ajaran keyakinan yang ada di Jepang, seperti ajaran Zen dalam Buddha, ajaran Shinto, dan ajaran Konfusianisme tentang keharmonisan hubungan yang ada dalam *anime Kimetsu no Yaiba* sedangkan penelitian penulis lebih berfokus kepada pada elemen-elemen simbolis

yang menggambarkan nilai-nilai kepercayaan Shinto dan pesan-pesan yang terkandung dalam *anime Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi*.

Berdasarkan uraian di atas, perbedaan penelitian penulis dengan penelitian-penelitian sebelumnya terletak pada fokus penelitian dan objek yang diteliti. Penelitian penulis lebih berfokus pada penggambaran eksistensi *kami* dalam kepercayaan Shinto pada *anime Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi* dan cara *anime* tersebut menghadirkan representasi kepercayaan Shinto melalui elemen-elemen simbolis dalam cerita. Sedangkan penelitian-penelitian sebelumnya lebih berfokus pada kepercayaan rakyat Jepang secara umum, analisis *Kodama*, dan nilai-nilai *bushido* dan ajaran keyakinan yang ada di Jepang.

1.3 Identifikasi Masalah

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

1. Nilai-nilai dan tradisi kepercayaan Shinto memiliki peran penting dalam menjaga warisan budaya Jepang.
2. Pengaruh budaya dan kepercayaan lain dalam perkembangan Shinto.
3. Pengaruh *anime* dalam perkembangan industri hiburan di Jepang.
4. Terdapat pesan yang disampaikan dalam *anime Ame Wo Tsugeru Hyoryu Danchi*.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada representasi kepercayaan Shinto yang ditampilkan pada film *anime Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi*. Penelitian ini hanya mengambil data dari semua peristiwa yang terdapat pada film *anime Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi*.

1.5 Perumusan Masalah

1. Bagaimana penggambaran kepercayaan Shinto dalam *anime Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi*?

2. Bagaimana pesan yang disampaikan dalam *anime Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi* dan apa kaitannya dengan kepercayaan Shinto?

1.6 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisis penggambaran kepercayaan Shinto dalam *anime Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi*.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pesan yang disampaikan dalam *anime Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi* dan kaitannya dengan kepercayaan Shinto.

1.7 Landasan Teori

Dalam penelitian ini terdapat landasan teori yang berisikan tentang konsep atau variabel yang relevan dan mendukung penelitian yang penulis lakukan. Adapun tujuan dari landasan teori ini adalah agar penelitian dilakukan tetap pada ruang lingkungannya. Adapun konsep atau pengertian tentang variabel penelitian adalah sebagai berikut:

1.7.1 Representasi

Menurut Hall (1997:15) representasi merupakan konsep yang menghubungkan makna dan bahasa dengan budaya. Representasi adalah cara di mana budaya menciptakan, mengkomunikasikan, dan bertukar makna melalui penggunaan bahasa, tanda atau simbol, dan gambar. Menurut Eriyanto (dalam Mustika, 2016) menjelaskan representasi dalam perspektif analisis teks media. Representasi merujuk pada cara seseorang, kelompok, gagasan, atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan. Representasi memiliki aspek penting, yaitu pertama, apakah seseorang, kelompok, atau gagasan tersebut direpresentasikan sebagaimana mestinya. Kata semestinya merujuk pada apakah seseorang atau kelompok tersebut direpresentasikan secara objektif, ataukah direpresentasikan dengan cara yang merendahkan. Penggambaran yang tampil bisa jadi adalah penggambaran yang buruk dan cenderung memarjinalkan seseorang atau kelompok tertentu. Kedua, bagaimana seseorang, kelompok atau gagasan

tersebut direpresentasikan melalui penggunaan kata, kalimat, aksen, dan foto. 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

Menurut Williams (dalam Storey 2015: 5) terdapat empat makna yang terkait dengan budaya populer, yaitu: suatu hal yang disukai oleh banyak orang, jenis pekerjaan atau karya yang kurang bernilai, pekerjaan atau karya yang dirancang dengan tujuan untuk menyenangkan atau memenangkan simpati dari khalayak umum, dan budaya yang sebenarnya dibuat oleh masyarakat untuk diri mereka sendiri.

Menurut Crossman (2019) dalam situs *thoughtco.com* dijelaskan bahwa, budaya populer atau budaya pop secara umum mengacu pada tradisi dan budaya material dari masyarakat tertentu. Di dunia Barat modern, budaya pop mencakup produk-produk budaya seperti seni, musik, sastra, film, tari, *fashion*, budaya internet, televisi, dan radio yang dikonsumsi oleh sebagian besar masyarakat. Budaya populer adalah jenis media yang memiliki aksesibilitas dan daya tarik massal.

Menurut Kato (dalam Nugraha, 2017), istilah yang digunakan dalam bahasa Jepang untuk menyebut “budaya populer” adalah “*taishuu bunka*” atau secara harfiah dapat diterjemahkan sebagai “budaya massa”. Berdasarkan pengertian yang dikemukakan oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa budaya populer merupakan budaya yang banyak disukai dan diminati oleh banyak orang.

1.7.3 Anime

Menurut Brenner dalam buku yang berjudul *Understanding Manga and Anime* (2007: 29) menyatakan :

Anime refers to the animated films produced in Japan for a Japanese audience. The word itself comes from the word animeshon, a translation of the English word "animation." This term encompasses all animated titles including feature films, television shows, and original video animation (OVA) released to the home entertainment market.

Terjemahan : *Anime* merujuk pada film animasi yang diproduksi di Jepang untuk penonton Jepang. Kata *anime* berasal dari kata *animeshon*, yang merupakan terjemahan dari kata "*animation*" dalam bahasa Inggris. Istilah ini mencakup semua judul animasi termasuk film fitur, acara televisi, dan animasi video asli (OVA) yang dirilis untuk pasar hiburan di rumah.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat dipahami bahwa *anime* adalah jenis film animasi yang diproduksi di Jepang dan ditujukan untuk penonton Jepang. Istilah "*anime*" sendiri berasal dari kata "*animeshon*" yang merupakan terjemahan dari kata "*animation*" dalam bahasa Inggris. Istilah ini mencakup berbagai judul animasi, termasuk film fitur, acara televisi, dan *original video animation* (OVA) yang dirilis untuk pasar hiburan di rumah. Dengan demikian, *anime* dapat dianggap sebagai bentuk seni animasi yang khas dari Jepang.

Budianto (2015) menyatakan bahwa *anime* merupakan salah satu bentuk budaya populer Jepang yang dikenal secara luas di seluruh dunia, terutama di kalangan penggemar budaya populer Jepang. *Anime* tidak hanya dianggap sebagai karya seni dan media hiburan, tetapi juga sebagai fenomena global. Di Jepang, istilah *anime* merujuk pada semua jenis film animasi tanpa memperhatikan negara asalnya sedangkan di luar Jepang, istilah *anime* lebih sering dikaitkan secara khusus dengan animasi yang berasal dari Jepang. Hal ini menunjukkan bahwa pengertian dan penggunaan istilah *anime* dapat berbeda antara Jepang dan negara lain. Berdasarkan penjelasan di atas, *anime* merupakan bagian penting dari budaya populer Jepang dan memiliki pengaruh yang signifikan di dunia hiburan dan industri kreatif.

1.7.4 Agama

Agama adalah seperangkat kepercayaan, praktik, dan sistem terorganisir yang paling sering berhubungan dengan kepercayaan dan pemujaan terhadap kekuatan yang memiliki kendali, seperti Tuhan. Agama sering melibatkan keyakinan budaya, pandangan dunia, teks-teks suci, nubuat, wahyu, dan moral yang memiliki makna spiritual bagi anggota kepercayaan tertentu. Agama dapat mencakup berbagai praktik, termasuk khotbah, ritual,

doa, meditasi, tempat-tempat suci, simbol-simbol, dan perayaan (Stibich, 2022), sementara menurut Nasution (dalam Imron, 2015: 11) menjelaskan, agama adalah suatu sistem kepercayaan dan tingkah laku yang berasal dari suatu kekuatan yang gaib.

1.7.4.1. Agama/Kepercayaan Jepang

Kepercayaan rakyat Jepang memiliki karakter yang sangat beragam dan sulit untuk didefinisikan dengan tepat, berbeda dengan agama-agama seperti Buddhisme atau Konfusianisme. Agama ini terdiri dari kepercayaan magis, banyak di antaranya merupakan peninggalan dari unsur-unsur kuno dan primitif. Kepercayaan rakyat Jepang sendiri tidak diatur secara sistematis secara teoritis, tetapi dalam banyak hal terdapat pengaruh dan keterkaitan dengan agama-agama resmi yang sudah terorganisir (Hori, 1983).

1.7.4.2. Shinto

Hirai (dalam Hara, 2003: 84) mendefinisikan Shinto pada dasarnya adalah praktik kepercayaan tradisional yang lahir berdasarkan konsep *kami* oleh orang Jepang pada zaman dahulu dan terus berkembang di kalangan masyarakat Jepang. Shinto juga mencerminkan sikap dan filosofi seseorang terhadap kehidupan yang mendukung praktik tersebut. Mengutip dari situs *kotobank.jp*, Junichi Kamada menyatakan:

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うことがあるといえるであろう。

Shintō to wa Nihon minzoku ga senzo no ikazuchi ni shitagatte kami o itadaki matsuru kokumin shinkō de ari, mata sore o kiso toshite tenkai saseru bunka genshō no koto o mo fukumete iu koto ga aru to ieru de arou.

Terjemahan: Shinto adalah kepercayaan nasional di Jepang, di mana masyarakat menghormati dan memuja *kami* (dewa) sesuai dengan tradisi yang diwariskan oleh nenek moyang

mereka. Selain itu, istilah Shinto juga mencakup fenomena budaya yang berkembang dari dasar kepercayaan tersebut.

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 deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Untuk pengumpulan data, penulis akan menggunakan teknik studi pustaka untuk mencari data-data relevan yang diambil dari jurnal, *website*, *e-book*, dan artikel. Bahan bacaan dan data yang dikumpulkan diperoleh melalui akses internet, serta buku-buku yang terdapat di perpustakaan Universitas Darma Persada.

1.9 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoretis, dapat memberikan deskripsi secara mendalam yang berkaitan dengan *Kami* sebagai bentuk kepercayaan Shinto di Jepang melalui teori representasi, kepercayaan, *anime*, dan Shinto.
2. Manfaat praktis, dapat memberikan informasi serta menjadi referensi tambahan peneliti mengenai kepercayaan Shinto yang ada pada masyarakat Jepang sampai saat ini.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

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*. Bab ini menjelaskan gambaran umum tentang latar belakang kepercayaan Shinto dalam budaya populer Jepang.
- BAB III** : Representasi Shinto dalam *Anime* “*Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi*”. Bab ini menganalisis tentang representasi Shinto dalam film *anime* “*Ame wo Tsugeru Hyoryu Danchi*”.
- BAB IV** : Simpulan. Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah diperoleh.

