

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Anime telah menjadi fenomena budaya pop global yang berasal dengan pengaruhnya yang semakin meluas di luar Jepang. Suatu bentuk animasi Jepang, anime memiliki penggemar di seluruh dunia dan telah memengaruhi seni, dan hiburan. Namun, pengaruh anime tidak terbatas pada penontonnya, anime juga memainkan peran utama dalam membentuk budaya dan identitas Jepang. Melansir dari *Kotaku.com*, anime dalam bahasa Jepang ditulis dengan sebagai アニメ (yang memiliki arti harfiah anime) yang merupakan kependekan dari kata animasi atau *animeshon*. Istilah anime saat ini mulai meluas maknanya, karena tidak hanya mewakili animasi yang berasal dari Jepang saja.

Menurut website *weblio.jp* yang ditulis oleh Shinozaki Michika tentang definisi dari anime.

“アニメは、日本のアニメーションを指す言葉である。日本国内では単に「アニメ」と呼ばれるが、海外では「日本のアニメ」を特に指す意味合いで使用される。テレビ番組、映画、インターネット配信、DVD など、様々なメディアで視聴することができる”。

“Anime wa, Nihon no animēshon o sasu kotobadearu. Nipponkokunaide wa tan'ni `anime' to yoba reruga, kaigaide wa `nihon'noanime' o tokuni sasu imiai de shiyō sa reru. Terebibangu, eiga, intānetto haishin, DVD nado, samazamana media de shichō suru koto ga dekiru.”

“Anime adalah kata yang mengacu pada animasi Jepang. Di Jepang, ini hanya disebut "anime", tetapi di luar negeri digunakan secara khusus untuk merujuk pada "anime Jepang". Itu dapat dilihat di berbagai media, termasuk program TV, film, distribusi Internet, dan DVD.”

Hal ini bisa menjadi kesempatan untuk masyarakat yang menonton anime untuk bisa mempelajari dan memahami tentang budaya Jepang yang

terkandung dalam anime tersebut. salah satu anime yang sedang populer di beberapa negara adalah *One Piece*. *One Piece* merupakan karya yang dibuat oleh Eiichiro Oda. Eiichiro Oda telah memulai profesinya sebagai komikus sejak umur 17 tahun, ia memulai kariernya dengan menjadi asisten salah satu komikus yang ada di Jepang.

Dikutip dari salah satu komentar yang ada di website myanimelist.com yang memberi tanggapan terhadap awal memasuki episode Wano.

“このエピソードが大好きです！本当に大好きです！ワンピースのアニメがまた素晴らしいです！すごい！素晴らしいアニメーション、鮮やかな色彩、そして素晴らしい日本の伝統音楽！バックグラウンドで音楽が流れる中、ゾロが剣士と戦う戦闘アニメーションにも感動しました。とてもいいです！このアークにとっても興奮していたので、このエピソードが本当に期待に応えてくれて嬉しいです。:) ああ、新しいオープニングはカラフルでかっこいいビジュアルですが、ネタバレが多すぎました、ハハ！（ルニレム、2012）”。

*“Kono episōdo ga daisukidesu! Hontōni daisukidesu! Wanpīsu no animega mata subarashīdesu! Sugoi! Subarashī animēshon, azayakana shikisai, soshite subarashī Nihon no dentō ongaku! Bakkuguraundo de ongaku ga nagareru naka, zoro ga kenshi to tatakau sentō animēshon ni mo kandō shimashita. Totemo īdesu! Kono āku ni totemo kōfun shite itanode, kono episōdo ga hondōni kitai ni kotaete kurete ureshīdesu.:) Ā, atarashī ōpuningu wa karafurude kakkoī bijuarudesuga, netabare ga ō sugimashita, haha!”*

“Saya suka episode ini! Saya sangat menyukainya! Anime One Piece juga luar biasa! luar biasa! Animasi yang bagus, warna - warna cerah, dan musik tradisional Jepang yang bagus! Saya juga terkesan dengan animasi pertarungan di mana Zoro mela wan pendekar pedang sementara musik diputar seba ga i latar belakang. Bagus sekali!. Saya sangat bersemangat dengan alur ini, jadi saya senang episode ini benar- benar memenuhi harapan saya. :) Ah, opening barunya penuh warna dan visualnya keren, tapi banyak spoilernya haha!

Pada akhir bulan Agustus tahun 1997, Eiichiro Oda mulai membuat karyanya sendiri setelah terinspirasi oleh bajak laut, ia memberikan judul karyanya yaitu *One*

*Piece* dan masih dicetak hingga saat ini. *One Piece* pernah mendapatkan penghargaan di *Guinness World Record* pada Juni tahun 2015 sebagai komik populer yang memiliki salinan terbanyak yaitu 1.676.265 lembar. Kesuksesan ini tercapai karena penggemar dari komik *One Piece* selalu menunggu cerita terbaru di setiap minggu nya.

*One Piece* adalah anime yang menceritakan tentang harta legendaris peninggalan sang raja bajak laut, Gol D. Roger. Gol D. Roger memberitahu kepada publik di seluruh dunia dimana letak harta karun tersebut ditinggalkan, sebelum dirinya dieksekusi mati. Lalu ada seorang anak laki laki bernama Monkey D. Luffy yang memakan buah iblis ゴム ゴム ノ ミ (*gomu gomu no mi*) yang membuatnya menjadi manusia karet yang mampu melebarkan dan meregangkan tubuhnya seperti karet. Monkey D. Luffy ingin menemukan harta karun *One Piece* dan menjadi raja bajak laut yang mengelilingi seluruh lautan.

Dalam Episode terbaru *One Piece*, ada sebuah pulau yang bernama Wano, pada episode tersebut terdapat latar belakang yang terinspirasi dari negara Jepang. pada episode Wano ini, terdapat beberapa karakter yang terinspirasi oleh makhluk mitologi yang ada di Jepang. Makhluk mitologi Jepang merupakan mitologi yang disampaikan secara turun temurun di Jepang. Mitologi Jepang biasanya masih ada dalam bagian pendahuluan *Kojiki*, sedangkan catatan yang menceritakan tentang dewa-dewi dalam *Nihonshoki* dan *Kogoshuui*. *Nihonshoki* ditulis dengan huruf kanji dan isinya lebih objektif, sedangkan *Kojiki* isinya lebih subjektif, bahasa yang digunakan lebih hidup, penulisannya berdasarkan bahasa asli Jepang dan biasanya bercorak kesusastaan. Mitologi *Kojiki* dan *Nihonshiki* menceritakan tentang asal usul alam semesta, terbentuknya daratan, lahirnya para dewa dan dewi, dan terbentuknya negara Jepang dan keagungan keluarga Kaisar (Asoo Isoji, 1983 : 5).

Makhluk mitologi Jepang dalam anime *One Piece* memiliki karakteristik dan representasi yang unik untuk diteliti seperti makhluk mitologi Jepang yang bernama *Kitsune* yang merupakan sosok serigala berwarna putih yang dipercaya oleh tuannya

untuk menjaga harta pusaka yang dimiliki oleh negara *Wano*, agar harta pusaka tersebut tidak hilang ataupun dicuri oleh orang yang datang dari luar negara *Wano*. Selanjutnya ada sosok makhluk mitologi serigala penjaga kuil, atau yang biasa disebut *Ooguchi no makami*, sosok *Ooguchi no makami* ini berasal dari kekuatan buah Iblis atau *akuma no mi* yang dimiliki oleh Yamato, selaku anak dari Kaido, pada kemunculan kekuatan *Ooguchi no Makami* ini, Yamato menggunakannya saat berhadapan dengan ayahnya sendiri, yaitu Kaido.

Yamato melawan Kaido karena Yamato menginginkan semua orang yang berada di negara *Wano* memiliki kebebasan untuk hidup, hal ini sesuai seperti peran dari *Ooguchi no makami* dalam mitologi Jepang, dalam kepercayaan tersebut, *Ooguchi no makami* adalah sosok penjaga kuil yang memberikan kesejahteraan dan kemakmuran untuk setiap orang yang berada di daerah tersebut.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, penelitian ini akan membahas lebih dalam tentang bagaimana karakteristik makhluk mitologi Jepang yang berada dalam anime *One Piece* Episode *Wano* dengan makhluk mitologi Jepang yang dipercaya oleh masyarakat Jepang.

## 1.2 Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai bahan perbandingan untuk penelitian ini. Berikut adalah beberapa sumber penelitian yang relevan dengan penelitian ini:

1. Skripsi dengan judul *Perkembangan Kepercayaan Masyarakat Jepang Terhadap Sosok Mitologi Kitsune Pada masa Sekarang (Masa Heisei)* yang ditulis oleh Tri Angga Tody dari Universitas Darma Persada yang dibuat pada tahun 2018. Penelitian ini menjelaskan tentang sosok makhluk mitologi *Kitsune* dalam kepercayaan masyarakat Jepang pada masa heisei, Skripsi ini berfokus pada perkembangan kepercayaan masyarakat Jepang terhadap sosok *Kitsune* pada masa heisei. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian yang dibuat

oleh Tri Angga Tody adalah sama-sama meneliti tentang sosok mitologi Jepang yaitu *Kitsune*. Hasil penelitian dari Tri Angga Tody menunjukkan bahwa sosok Mitologi *Kitsune* telah menjadi kepercayaan masyarakat Jepang sejak abad ke-4 sampai masa heisei. Metode penelitian yang digunakan oleh Tri Angga Tody adalah metode historis. Kemudian perbedaan penelitian ini dengan yang dibuat oleh Tri Angga Tody terletak pada fokus pembahasannya. Fokus pembahasan dari penelitian yang dibuat oleh Tri Angga Tody lebih membahas tentang perkembangan kepercayaan masyarakat Jepang terhadap sosok mitologi *Kitsune* pada masa heisei, sedangkan fokus penelitian penulis adalah analisis terhadap sosok makhluk mitologi Jepang *Kitsune* dalam anime *One Piece* pada episode *Wano*.

2. Jurnal dengan judul *Kappa: Makhluk Mitologis penjaga sungai dalam cerita rakyat Jepang* yang ditulis oleh Ida Ayu Laksmi Sari dari Universitas Udayana yang dirilis pada tanggal 26 Juni 2020. Jurnal ini mengkaji tentang sosok Kappa sebagai salah satu mitologi Jepang yang dipercaya sebagai penjaga sungai. Jurnal ini berfokus terhadap wujud kapa, tempat mereka yang dipercayai hadir, dan eksistensi kapa. Persamaan dengan penelitian yang akan penulis buat adalah sama-sama membahas bagaimana karakteristik dari sosok mitologi Kappa, sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan penulis buat adalah, penulis melihat karakteristik dari mitologi Jepang beserta yang terdapat dalam anime *One Piece* episode *Wano*.
3. Artikel dengan judul EMPAT MAKHLUK MITOLOGI PENJAGA JEPANG yang ditulis oleh Delevin Natasha dalam website [student-activity.binus.ac.id](http://student-activity.binus.ac.id) yang dirilis pada tanggal 4 April 2020. Artikel ini mengkaji tentang empat makhluk penjaga yang dipercaya oleh masyarakat Jepang, artikel ini berfokus pada empat makhluk penjaga arah mata angin yang ada di Jepang. Persamaan dengan penelitian

yang akan dibuat oleh penulis adalah sama-sama membahas bagaimana karakteristik dari satu sosok mitologi Jepang, yaitu *Seiryu* yang merupakan sosok naga, sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan penulis buat adalah, penulis membahas bagaimana karakteristik dari *Seiryu* yang terdapat pada kekuatan Kaido dalam anime *One Piece* episode Wano.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini :

1. Karakteristik makhluk mitologi Jepang direpresentasikan dalam anime *One Piece* episode Wano.
2. Mengenal karakteristik makhluk mitologi Jepang dalam anime *One Piece* pada episode Wano.
3. Mengetahui peranan apa saja yang digunakan dari referensi makhluk mitologi Jepang pada anime *One Piece* episode Wano.
4. Menganalisis karakteristik makhluk mitologi Jepang yang terdapat pada kitab *Kojiki* dan *Nihonshoki*.
5. Mengetahui karakteristik yang terdapat pada setiap makhluk mitologi Jepang sesuai dengan kepercayaan masyarakat Jepang.

### **1.4 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah representasi makhluk mitologi Jepang yang ada di Anime *One Piece Episode Wano*.

### **1.5 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang ada di atas, berikut adalah rumusan masalah:

1. Bagaimana makhluk mitologi Jepang direpresentasikan dalam anime

*One Piece episode Wano?*

2. Apa saja makhluk mitologi Jepang yang muncul dalam anime *One Piece* episode Wano, dan bagaimana karakteristik mereka diadaptasi dalam cerita?

## 1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah di atas, berikut adalah tujuan dari penelitian yang akan dibuat oleh penulis:

1. Menganalisis makhluk mitologi Jepang direpresentasikan dalam anime *One Piece episode Wano*.
2. Mengetahui apa saja makhluk mitologi Jepang yang muncul dalam anime *One Piece episode Wano* beserta dengan karakteristik yang diadaptasi dalam cerita episode tersebut.

## 1.7 Landasan Teori

### 1.7.1 Representasi

Representasi menurut Stuart Hall, seorang ahli teori budaya asal Inggris adalah proses melalui tanda-tanda dipilih dan diatur untuk menciptakan makna dalam budaya tertentu, representasi adalah cara kita untuk memahami dunia sekitar kita dan mengkomunikasikan ide-ide kepada orang lain (Hall, 1997). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, representasi adalah perbuatan mewakili, keadaan mewakili, dan mewakilkan. Berdasarkan pernyataan diatas, penulis menyimpulkan bahwa representasi adalah sebuah cara yang mewakili kita untuk memahami dunia sekitar kita kepada orang lain.

### 1.7.2 Mitos

Menurut Roland Barthes mitos adalah sebuah pesan yang ingin disampaikan oleh yang menemukan mitos dan bukanlah konsep, gagasan, atau sebuah objek. Mitos merupakan sebuah cara untuk mengutarakan pesan. Konotasi adalah

tingkat tanda yang menjelaskan hubungan antara tanda dan pemberi tanda yang memberikan makna tidak eksplisit atau tidak langsung.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mitos merupakan cerita tentang dewa yang hidup pada zaman dahulu yang mengandung penafsiran tentang asal-usul alam, manusia, dan negara yang mengandung makna mendalam dan diungkapkan secara gaib.

Menurut artikel dalam Bahasa Jepang, yang ditulis pada website kotobank.jp, definisi mitos diceritakan pada kisah-kisah dengan tingkat kesakralan tertentu yang diturunkan secara lisan, seperti yang tertulis pada artikel dibawah ini :

“原始人・古代人・未開社会人などによって、口伝や筆記体で伝えられた、多少とも神聖さを帯びた物語で、宇宙の起源、超自然の存在の系譜、民族の太古の歴史物語を含むもの。その起源は、自然現象を擬人的に解釈しようとしたことや、人類に共通な無意識・下意識の欲求を投影したことにある。たとえば、ギリシア神話や、日本の「古事記」にある神話のたぐい。(銀鈴, 1904).”

*“Genshi hito kodaibito mikai shakai hito nado ni yotte, kuden ya hikki-tai de tsutae rareta, tashō tomo shinsei-sa o obita monogatari de, uchū no kigen, chō shizen no sonzai no keifu, minzoku no taiko no rekishi monogatari o fukumu mono. Sono kigen wa, shizen genshō o gijin-teki ni kaishaku shiyō to shita koto ya, jinrui ni kyōtsūna muishiki kaishiki no yokkyū o tōei shita koto ni aru. Tatoeba, Girishia shinwa ya, Nihon no `kojiki' ni aru shinwa no tagui.”*

“Kisah-kisah dengan tingkat kesakralan tertentu diturunkan secara lisan atau kursif oleh orang-orang primitif, orang-orang kuno, orang-orang biadab, dll, termasuk asal-usul alam semesta, garis keturunan makhluk gaib, dan kisah-kisah sejarah kuno orang-orang. Asalnya terletak pada upaya untuk menginterpretasikan fenomena alam secara antropomorfis, dan alam memproyeksikan keinginan bawah sadar dan bawah sadar yang umum bagi umat manusia. Misalnya, mitos Yunani dan jenis mitos di Kojiki Jepang.” (Ginsuzu, 1904).

Berdasarkan kutipan di atas, penulis menyimpulkan bahwa Mitos



menggambarkan bahwa kisah-kisah dengan tingkat kesakralan tertentu, yang sering kali diturunkan melalui lisan oleh berbagai kelompok masyarakat seperti orang primitif kuno. Kisah tersebut mencakup beberapa aspek seperti asal usul alam semesta, keturunan makhluk halus, dan sejarah kuno. Asal mula kisah tersebut sering dikaitkan dengan upaya manusia untuk menjelaskan fenomena alam dengan cara memproyeksi keinginan manusia yang tidak disadari ke dalam sejarah.

### **1.8 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif analisis. Menurut (Sugiyono, 2017) deskriptif analisis adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk kesimpulan yang lebih luas. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi Pustaka dengan sumber data yang berasal dari buku-buku teks, Jurnal ilmiah, *e-book* dan sebagainya. Dengan metode ini penulis dapat menjelaskan makhluk mitologi yang terdapat pada anime *One Piece* episode Wano dengan proses 14 hari dengan menonton anime *One Piece* episode Wano dengan total 30 episode.

### **1.9 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini terdapat dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Dalam penelitian ini, penulis menemukan manfaat dari segi teori, diantaranya adalah:

- a. Menambah pemahaman tentang mitologi Jepang.
- b. Menjelaskan pengaruh budaya dan sejarah dalam anime.

#### **2. Manfaat Praktis**

Dalam penelitian ini, penulis menemukan manfaat dari segi praktis, diantaranya adalah:

- a. Meningkatkan pemahaman terhadap karya seni dan budaya Jepang.
- b. Meningkatkan pemahaman tentang nilai-nilai budaya.

### 1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika penyusunan skripsi ini merupakan rangkai singkat dari 4 bab yang bertujuan untuk mempermudah pembaca untuk memahami materi pada penelitian dibuat, berikut adalah bagiannya:

**Bab I Pendahuluan**, pada bab penelitian ini akan membahas tentang latar belakang anime *One Piece Episode Wano*, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

**Bab II Tinjauan Pustaka**, pada bab II penelitian ini akan menjelaskan apa yang dimaksud dengan mitologi, makhluk mitologi, dan anime *One Piece*

**Bab III Analisis dan Representasi**, pada bab III penelitian ini akan menganalisis terhadap makhluk mitologi yang terdapat pada anime *One Piece episode Wano*

**Bab IV Simpulan**, pada bab IV penelitian ini, akan membuat kesimpulan terhadap keseluruhan hasil dari penelitian ini.