

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap negara pasti memiliki Mitologinya masing-masing, demikian pula dengan negara Jepang. Banyak *Mitologi* Jepang yang mengandung suatu konsepsi mengenai kehidupan para dewa. Pada periode awal, kepercayaan yang dimiliki masyarakat Jepang merupakan perpaduan antara pemujaan kepada gejala-gejala alam dan faham animisme. Orang Jepang menyebut spirit tersebut sebagai dewa atau *Kami*. Dapat dikatakan bahwa hampir semua hal supranatural dalam *Mitologi* Jepang dianggap sebagai dewa. (Djam'annuri, 2008). *Anime* dan manga adalah media yang dapat menyampaikan ataupun memproyeksikan apa yang hendak di perlihatkan (Shabrina, 2019). Terdapat berbagai macam simbol di dalam sebuah *Anime* dan manga, seperti budaya, kosa kata dan juga wujud karakter yang telah dimasukkan ke dalam sebuah cerita supaya dapat memberikan pemahaman yang lebih mudah bagi para pembacanya. Maka dari itu, pada *Anime* dan manga sering terdapat sebuah simbol berupa penggambaran sebuah hal ikonik yang dimiliki suatu kebudayaan ataupun individu. (Brenner, 2007).

Anime "Noragami", yang dapat diartikan sebagai "Dewa Tersesat". *Anime* ini mencakup 2 season, berjumlah 25 episode yang tayang pada tanggal 5 Januari 2014 sampai 26 Desember 2015 diadaptasi dari manga karya Adachitoka dan disutradai oleh Tamura Koutarou dengan judul yang sama., yaitu "Noragami" dan "Noragami Aragoto". *Anime* ini bercerita tentang Yato, seorang dewa kecil tanpa kuil dan tanpa banyak pengikut, yang bermimpi untuk menjadi dewa terkenal dengan jutaan pengikut. Untuk mewujudkan mimpinya, Yato bekerja sebagai "dewa yang bisa dihubungi" melalui nomor telepon yang ia sebarkan di berbagai tempat. Dengan bayaran lima yen, Yato bersedia melakukan berbagai tugas dari manusia, mulai dari mengusir roh jahat hingga membantu mencari barang hilang. Dalam perjalanannya, Yato bertemu dengan Hiyori Iki, seorang gadis SMA yang mengalami kecelakaan dan menjadi setengah arwah setelah mencoba menyelamatkan Yato dari tabrakan yang di sebabkan oleh Yato ingin

menyelamatkan kucing. Hiyori kemudian menjadi teman Yato dan berusaha untuk mendapatkan kembali tubuhnya yang normal. Yato juga bertemu dengan Yukine, arwah seorang anak laki-laki yang kemudian menjadi "Regalia" (senjata suci) milik Yato. Bersama-sama, mereka menghadapi berbagai masalah, termasuk ancaman dari roh-roh jahat dan dewa-dewa lain. Seiring berjalannya cerita, terungkap bahwa Yato memiliki masa lalu yang kelam sebagai dewa bencana, dan ia harus menghadapi konsekuensi dari masa lalunya serta musuh-musuh yang muncul dari bayang-bayang. *Anime* Noragami menggabungkan elemen aksi, petualangan, humor, dan drama dengan latar belakang mitologi Jepang.

Semiotika adalah studi tentang tanda-tanda dan simbol, serta bagaimana makna dihasilkan dan dipahami melalui mereka. Dalam konteks *Anime* Noragami, semiotika dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana makhluk mitologi Jepang direpresentasikan dan bagaimana makna tersebut dikomunikasikan kepada penonton. Skripsi ini akan menganalisis tidak hanya menampilkan makhluk mitologi Jepang sebagai elemen cerita, tetapi juga menggunakan mereka sebagai tanda-tanda dan simbol untuk menyampaikan makna yang lebih dalam terkait identitas, spiritualitas, dan hubungan antara manusia dan dewa. Simbolisme visual, dialog, dan narasi.

Tanda dan Simbolisme Makhluk Mitologi, Yato sebagai Dewa Perang: Yato, karakter utama, adalah dewa perang yang kurang dikenal dan berjuang untuk mendapatkan pengikut. Dalam semiotika, Yato dapat dilihat sebagai tanda yang mewakili dewa-dewa yang dilupakan dalam dunia modern. Warna pakaian Yato yang cenderung gelap dan senjatanya, Regalia (shinki), menjadi simbol perjuangannya dan sifatnya sebagai dewa perang.

Shinki sebagai Simbol Ikatan Spiritual: Shinki dalam Noragami adalah roh manusia yang telah meninggal dan dijadikan senjata oleh dewa. Dalam semiotika, shinki dapat dipahami sebagai simbol hubungan antara manusia dan dewa, serta representasi dari kekuatan spiritual yang diberikan oleh kepercayaan kepada roh. Bentuk shinki yang berubah menjadi senjata juga menandakan fungsi mereka sebagai pelindung dan alat untuk menjaga keseimbangan antara dunia manusia dan dunia roh.

Semiotik dalam Visual dan Narasi, Visual Representasi Ayakashi: Ayakashi dalam Noragami sering digambarkan sebagai makhluk gelap dan menakutkan, yang mencerminkan aspek negatif dari dunia roh. Secara semiotik, ayakashi bisa dilihat sebagai kode untuk hal-hal yang tidak murni, gangguan spiritual, atau ancaman bagi dunia manusia. Bentuk mereka yang amorf dan sering kali tidak teratur mencerminkan ketidakstabilan dan kekacauan yang mereka bawa.

Penggunaan Cahaya dan Kegelapan: Kontras antara cahaya dan kegelapan sering digunakan dalam Noragami untuk menandakan perbedaan antara dunia manusia dan dunia dewa atau roh. Cahaya biasanya dikaitkan dengan kehadiran dewa atau shinki, sedangkan kegelapan sering kali menandakan ancaman dari ayakashi. Ini menciptakan kode visual yang jelas bagi penonton tentang moralitas dan kekuatan spiritual.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan diatas maka penulis berharap untuk dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai makhluk mitologi (mitos) dalam kemasyarakatan Jepang, penelitian ini dilihat dari serial *Anime*. Maka dari penulis, mengambil judul penelitian “Representasi makhluk mitologi Jepang Dalam serial *Anime* Noragami Karya Adachi dan Tokashiki (adachitoka).

1.2 Penelitian Relevan

Sebelum melakukan penelitian penulis sudah meriset penelitian dahulu yang dapat menambah topik dan wawasan pada penelitian ini.

1. Penelitian oleh Imam Utomo (2018) Universitas Darma Persada dengan judul *Analisis Pengaruh Mitos Youkai Kappa Dalam Anime GEGEGE NO KITARO Tahun 2018 Terhadap Kepercayaan Masyarakat Jepang*. metode dan teori yang digunakan, Studi Literatur Tinjauan literatur mengenai mitos Kappa dan representasi Youkai dalam budaya populer Jepang, termasuk *Anime*. Menganalisis episode-episode dari *Anime* GeGeGe no Kitaro tahun 2018 yang melibatkan karakter Kappa. Menelaah bagaimana media, dalam hal ini *Anime*, dapat membentuk atau mengubah kepercayaan dan nilai-nilai dalam masyarakat. Teori Pemahaman Sosial ini untuk memahami bagaimana penonton memproses informasi yang diberikan melalui *Anime* dan bagaimana hal ini dapat

mempengaruhi kepercayaan mereka terhadap mitos Kappa. Mengidentifikasi bagaimana Kappa digambarkan, baik secara visual maupun naratif, serta pesan-pesan yang disampaikan mengenai Youkai tersebut. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Kappa adalah salah satu makhluk *Mitologi* yang mempunyai pengaruh kuat pada Masyarakat Jepang sehingga Ketika orang menemukan Sungai mengingat Kembali legenda kappa seperti tsuchinko.

Persamaan penelitian Imam Utomo dengan penulis adalah sama-sama membahas makhluk *Mitologi* Jepang yang ada dalam sebuah serial *Anime*. Perbedaan penelitian Imam Utomo dengan penulis adalah pada pokok pembahasannya, Penelitian Imam Utomo membahas *Anime GEGEGE NO KITARO* dan pengaruh youkai Kappa terhadap Masyarakat Jepang, sedangkan penulis membahas *Serial Anime Noragami* Dewa *Mitologi* dan Makhluk lainnya.

2. Penelitian oleh Chrisna Yuda Tama Heryana (2022) Universitas Komputer Indonesia dengan judul *Perwujudan Kepercayaan Masyarakat Jepang Terhadap Dewa Ebisu*. metode dan teori yang digunakan semiotika Dimana melakukan pendekatan dan analisis terhadap pengaruh ebisu kepada Masyarakat Jepang Persamaan penelitian Chrisna Yuda dengan penulis adalah sama-sama membahas *Mitologi* Dewa Ebisu yang dimana Dewa Ebisu adalah salah satu dari Tujuh Dewa Keberuntungan. Perbedaan dengan penulis adalah penulis membahas *Mitologi* dari *Serial Anime Noragami* jadi tidak hanya berfokus kepada Dewa Ebisu tetapi kepada *Mitologi* lain yang ada di dalam *Serial Anime Noragami*.
3. Penelitian oleh Ni Luh Putu Natalia Arik Yudiawati (2013) Universitas Udayana dengan judul *Mitologi Jepang Dalam Komik Naruto Karya Masashi Kishimoto*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan hampir setiap karakter dan kekuatan pada komik tersebut merepresentasikan *Mitologi* Jepang. Dengan metode kepustakaan, kemudian dilanjutkan dengan teknik catat atau tulis. Metode penganalisisan data yang digunakan adalah metode deskriptif analisis, sedangkan metode penyajian hasil analisis data yang digunakan adalah metode informal. Dan teori antropologi sastra untuk mengetahui mitologi Jepang yang

terdapat di dalamnya. Persamaan penelitian Ni Luh dengan penulis adalah sama-sama membahas *Mitologi* Jepang. Perbedaan dengan penulis adalah material untuk penelitian ini yang berbeda.

1.3 Identifikasi Masalah

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

1. Mitos Tujuh Dewa Keberuntungan di masyarakat Jepang modern.
2. Unsur *Mitologi* Jepang yang terdapat dalam *Anime Noragami*.
3. Simplifikasi dan pengubahan elemen-elemen dari mitologi Jepang.
4. Kurangnya Representasi Penuh Mitologi Jepang.
5. Adaptasi yang Terlalu Berbeda dari Sumber Mitologi.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan kepada dewa dan makhluk *Mitologi* pada 2 season dari 2014 hingga 2015 25 episode Serial *Anime Noragami*

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana makhluk mitologi Jepang direpresentasikan dalam serial *Anime Noragami*?
2. Bagaimana *Noragami* menyimpang dari mitologi Jepang asli dalam representasi makhluk-makhluk mitologi tersebut?

1.6 Tujuan Penelitian

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

1. Mengidentifikasi dan menganalisis cara-cara makhluk mitologi Jepang direpresentasikan dalam serial *Anime* Noragami.
2. Membandingkan representasi makhluk mitologi dalam Noragami dengan mitologi asli Jepang.

1.7 Landasan Teori

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan secara singkat definisi dari *representasi, Anime, Mitologi*.

1.7.1 Representasi

Menurut Hall (2005: 18-20), representasi adalah kemampuan untuk menggambarkan atau membayangkan. Representasi menjadi penting mengingat budaya selalu dibentuk melalui makna dan bahasa, dalam hal ini, bahasa adalah salah satu wujud simbol atau salah satu bentuk representasi. Hall (1997: 15) membagi representasi ke dalam tiga bentuk; Representasi reflektif, Representasi intensional, dan Representasi konstruksionis. Representasi reflektif adalah bahasa atau berbagai simbol yang mencerminkan makna. Representasi intensional adalah bagaimana bahasa atau simbol mengejawantahkan maksud pribadi sang penutur. Sementara representasi konstruksionis adalah bagaimana makna dikonstruksi kembali 'dalam' dan 'melalui' bahasa.

Menurut Fiske (2004:282). 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.

Berdasarkan uraian di atas, representasi adalah sesuatu ada untuk mengulang sesuatu yang menggambarkan objek, orang, maupun fisik.

1.7.2 Anime

Menurut Rayna Denison (2015: 2), *Anime* adalah format media lokal (Jepang) dan bagian dari fenomena budaya yang lebih luas yang mencakup sebagian besar dunia, *Anime* dianggap dan dikonsumsi di Jepang dengan cara yang sangat berbeda dibandingkan dengan pasar internasional. 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. Menurut Aghnia (dalam Ihsan, 2016) menyatakan bahwa *Anime* adalah animasi khas Jepang, biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, ditujukan pada beragam jenis penonton.

Berdasarkan uraian 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 *Anime* merupakan salah satu budaya Jepang yang terkenal di dunia.

1.7.3 Mitologi

Menurut Harsojo (1988), *Mitologi* merupakan suatu sistem kepercayaan yang dimiliki oleh sekelompok manusia, yang berdiri atas sebuah landasan yang

menjelaskan cerita-cerita yang bersifat suci di masa lalu. Menurut Danandhaha (2002), *Mitologi* merupakan sebuah cerita prosa rakyat yang ceritanya dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh empunya cerita. Tokoh yang terdapat pada *Mitologi* biasanya adalah dewa ataupun mahluk setengah dewa. Latar dari peristiwa terjadi di dunia lain, atau dapat dikatakan terjadi bukan di dunia yang kita kenal sekarang, dan terjadi pada masa lampau. Karena hal tersebut itu, dalam suatu *Mitologi* seringkali ada tokoh pujaan yang dipuji dan atau sebaliknya, ditakuti.

Menurut Merriam (1981) Webster Dictionary, mitos adalah sebuah cerita yang dipercaya sebagai sebuah hasil dari imajinasi dan kebenarannya tidak dapat dibuktikan. Mitos menjadi sebuah cerita yang dipercaya oleh hanya beberapa orang tanpa menyeluruh dan mejadi keyakinan banyak orang. Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa *Mitologi* adalah sebuah cerita yang terjadi dimasa lalu yang masyarakat percayai dan dianggap memiliki kebenaran dan membuatnya masih dipercaya sampai zaman yang akan datang. Namun ada juga yang merasa *Mitologi* hanya sekedar imajinasi liar belaka.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan data primer dari *Anime* Norgami yang berjumlah 25 episode. Penulis akan meneliti bagaimana karakter-karakter ini digambarkan secara visual (desain karakter, warna, simbolisme) dan bagaimana narasinya dibangun (alur cerita, dialog, interaksi dengan karakter lain). Pertama penulis akan menonton *Anime* Noragami untuk memahami lebih dalam permasalahan dan jalannya cerita. Kemudian, penulis akan menggunakan metode analisis deskriptif untuk menganalisis perbedaan maupun persamaan dengan mitologi aslinya.

1.9 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini sekiranya dapat memberikan :

1. Manfaat teoretis, Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi para akademisi dan peneliti berikutnya dalam

penulisan karya ilmiah yang ingin mengkaji lebih mendalam lagi tentang budaya Jepang khususnya *Mitologi* Jepang.

2. Manfaat praktis, Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber Pemahaman Lebih Mendalam tentang Mitologi Jepang: Penelitian ini dapat memperkaya pemahaman tentang mitologi Jepang, khususnya bagaimana elemen-elemen mitologis ini dipresentasikan dan diadaptasi dalam media modern seperti *Anime*.

1.10 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, berisikan tentang latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II *Mitologi* Dalam *Serial Anime Noragami*. Bab ini menjelaskan gambaran umum tentang *Mitologi* dan Tujuh Dewa Keberuntungan secara keseluruhan dalam *Serial Anime Noragami*.

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

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