

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anime merupakan budaya Jepang yang berkembang dengan dorongan yang luas serta distribusi global dan pemasaran anime yang mengiringi melewati kampanye *Cool Japan* (Suan, 2021). Anime menjadi bagian fenomena budaya yang dari waktu ke waktu dengan sederhana disebut sebagai “Kartun Jepang” (Denison, 2015). Anime mendapatkan popularitas yang signifikan di seluruh dunia, tidak hanya karena animasi visualnya yang memukau dan penyampaian cerita yang menarik, tetapi juga penggabungan unsur cerita rakyat yang menggambarkan makhluk mitologi kepercayaan masyarakat Jepang. Makhluk-makhluk mitologi ini sering kali diberikan kehidupan yang tidak biasa dan inventif di dalam anime Jepang, yang memberikan kualitas narasi yang lebih dalam dan menawan. Dengan mengeksplorasi representasi makhluk mitologi dalam anime Jepang, penulis dapat memperoleh pemahaman lebih dalam tentang bagaimana mitologi diintegrasikan ke dalam penceritaan modern. Eksplorasi ini akan menjelaskan cara imajinatif di mana makhluk mitologis ini ditata ulang dan dimasukkan ke dalam lanskap naratif anime Jepang. Hasilnya, kehadiran makhluk mitologi dalam media ini dapat direpresentasikan dengan animasi, sejarah maupun yang terdapat dalam kepercayaan agama.

Kepercayaan agama merupakan keyakinan yang mencerminkan interaksi antara spiritualitas dan dinamika masyarakat. Pandangan tentang kepercayaan sering kali tidak memiliki pengetahuan langsung yang umumnya bersumber dari sejarah, tradisi, atau sesuatu yang diyakini sebagai pedoman hidup dari masa ke masa (Antognazza, 2024). Kepercayaan atau keyakinan menyudutkan keragaman dalam isinya di berbagai tradisi yang berbeda. Klasifikasi terhadap kepercayaan tidak boleh dianggap sebagai imajinasi, sehingga setiap orang yang memiliki kepercayaan harus mempunyai pemahaman yang lebih luas tentang keyakinan itu sendiri (Burley, 2023). Dalam suatu kepercayaan terdapat prinsip yang dianggap benar tanpa adanya keraguan. Misalnya, simbol agama berupa identitas agama yang

dianut atau dipercayai oleh umatnya. Keyakinan beragama tentunya memiliki banyak aliran yang bermacam-macam. Salah satunya adalah agama Buddha di Jepang yang berbeda dengan agama Buddha India. Di negara Jepang sendiri, agama Buddha yang berasal dari tempat asalnya, tidak sama juga dengan agama Buddha yang berkembang di Cina (Mintaredja, 1994).

Buddhisme masuk ke negara Jepang pada abad keenam melewati China dan Korea. Agama Buddha di Jepang berkembang didukung oleh Shoutoko Taishi (574-622 M). Buddha dan Shinto saling berdampingan dan saling berkaitan. Semua sekolah Buddhisme di Jepang tergolong aliran Mahayana. Namun, Buddhisme di negara Jepang berbeda dengan Buddhisme aliran Mahayana lainnya dikarenakan sebagian terpengaruh dari aspek sosiokultural negara Jepang itu sendiri. Aliran Mahayana mencakup sejumlah Bodhisattva. Secara kesusastraan, *Bodhisattva* merupakan orang yang memiliki pengetahuan sempurna (Sutrisno, 1993). Pada akhir periode Heian (794-1185 M) beberapa eksistensi spiritual yang biasa disebut sebagai *Kami* (神) dalam kepercayaan Shinto dan Bodhisattva dalam agama Buddha secara resmi digabungkan untuk menciptakan satu dewa, sehingga menciptakan *Ryobu Shinto* atau Shinto ganda (Cali, 2013). Akibatnya, tidak jarang tokoh Buddha dimasukkan ke dalam kuil Shinto dan beberapa kuil Shinto dikelola oleh biksu Buddha. *Izumo Taisha* (出雲大社) merupakan salah satu kuil yang menggabungkan kepercayaan dari agama Buddha yakni *Daikokuten* (大黒天) dengan dewa Shinto *Ōkuninushi* (大国主), dewa ini umum disebut dengan panggilan *Daikoku-sama* (大黒様) yang diyakini dapat membawa kemakmuran dan kekayaan. Selain itu dalam agama Buddha di Jepang terdapat sosok yang diyakini sebagai pelindung yaitu *Idaten* (韋駄天).

Idaten (韋駄天) yang merupakan pelindung di biara-biara Zen (Sujung, 2021). Perwujudan *Idaten* (韋駄天) sendiri biasa ditampilkan sebagai penjaga dari tempat ibadah umat Buddha, namun dalam kitab agama Buddha di Jepang sendiri tidak pernah dijelaskan. Biara Tiongkok menempatkan *Idaten* (韋駄天) pada posisi penting di aula empat Dewa pelindung, tetapi di Jepang ia ditempatkan di kuil kecil yang terhubung dengan ruang makan para biksu (Suzuki, 2005). Secara gambar,

simbol, dan representasi visual Idaten (韋馱天) di negara Jepang kurang terlihat dan jumlahnya relatif kecil jika dibandingkan dengan negara Cina dan Korea.

Perkembangan kepercayaan terhadap Idaten (韋馱天) di Jepang selama periode Kamakura (1185-1333) dikarenakan adanya umat Buddha Zen yang berinteraksi langsung dengan agama Buddha dari Tiongkok pada waktu itu di mana biksu asal Tiongkok bernama *Lanxi Daolong* tiba di Jepang pada tahun 1246 yang menjadi kunci penyebaran Idaten (韋馱天) di tempat ibadah dengan mengajarkan agama Buddha Chan kepada umat Buddha Zen dan memperkenalkan konsep penjaga kuil kepada umat Buddha Zen di Jepang (Nishitani, 2024). Biksu Buddha bernama Shunjō pertama kali yang membawa lukisan Idaten (韋馱天) dari Tiongkok ke Jepang setelah 12 tahun mempelajari Vinaya. Pada abad ke-13 tokoh bernama Tankai mendapatkan pujian secara resmi karena memperkenalkan pemujaan Idaten (韋馱天) ke Jepang. Tankai membawa patung Buddha pertama beserta gigi peninggalan *Bailianjiao-si* pada tahun 1255 dan pada patung Buddha tersebut terdapat patung kecil di antaranya Idaten (韋馱天) dengan relief berbentuk stupa yang konon menyimpan relief gigi sang Buddha dan dua pelindungnya yaitu Idaten (韋馱天) dan *gatsugai chōja* (月蓋長者) (Sujung, 2021).

Terdapat istilah populer di Jepang “Berlari seperti Idaten” ungkapan tersebut merujuk pada legenda tentang kematian Buddha di mana ketika sang Buddha terbaring di dalam peti matinya, ketika iblis datang mencuri gigi sang Buddha dengan kecepatan yang luar biasa Idaten (韋馱天) yang mengetahui itu segera mengejar iblis lalu mengambil kembali gigi sang Buddha yang telah dicuri iblis dan mengembalikan ke tempat semula (Yuka, 2014). Wujud Idaten (韋馱天) digambarkan sebagai sosok yang gagah karena selain memiliki kecepatan yang luar biasa ketika berlari, ia juga digambarkan memegang senjata dan mengenakan baju dan helm yang terbuat dari besi (Claudia, 2012). Dalam anime Jepang dengan judul *Kamiarizuki no Kodomo* terdapat sosok dewa Idaten (韋馱天) yang memiliki kecepatan berlari yang luar biasa. Figur utama Idaten (韋馱天) tersebut bernama Kanna Hayama.

Tokoh Dewa Idaten (韋駄天) bernama Kanna Hayama dalam anime *Kamiarizuki no Kodomo* digambarkan memiliki keahlian berlari cepat layaknya dengan Idaten (韋駄天) dalam agama Buddha di Jepang. Tokoh Kanna Hayama dalam anime *Kamiarizuki no Kodomo* mengenakan gelang, jika dilihat wujud gelang yang dikenakan Kanna Hayama merupakan *omamori*. *Omamori* dikenal sebagai wujud sebuah jimat yang dipercayai sebagai pelindung atau penjaga dengan perpaduan tradisi jimat Buddha dan jimat Shinto. Namun, *omamori* dari *jinja* dan *otera* memiliki perbedaan yakni *omamori* dari kuil Shinto diyakini disinggahi oleh roh para dewa dan *omamori* dari kuil Buddha cenderung mengandung banyak doa (Rahmah, 2019). Jenis *omamori* yang dikenakan Kanna adalah *magatama*. Wujud *magatama* yakni busur yang diidentifikasi dengan permata melengkung. *Magatama* mempunyai tiga tanda kebesaran dengan melambangkan tiga pasang Kami dan Buddha dengan kombinasi relik Buddha (Busshari) dan permata pengabul keinginan (Cintamani) (Rambelli, 2002). Relik Buddha ini merupakan bentuk asli *kunitokotachi no mikoto* (国常立尊) yakni dewa yang terdapat dalam agama Shinto. Dengan kata lain, *magatama* merupakan benda suci yang dapat direduksi ke permata, yang juga merupakan representasi kosmos sebelum pemisahan langit dan bumi (Rambelli, 2002).

Berdasarkan data di atas, penelitian lebih mendalam mengenai Idaten (韋駄天) yang terdapat dalam anime *Kamiarizuki no Kodomo* karya Takana Shirai, dilakukan karena ingin mengetahui dan menguraikan perbedaan tentang Dewa Idaten (韋駄天) dalam anime *Kamiarizuki no Kodomo* dengan Idaten (韋駄天) sebagai agama Buddha.

1.2 Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang relevan serta turut mengilhami penelitian ini beberapa di antaranya dijelaskan pada paparan tulisan berikut:

1. Artikel ilmiah dari Chirsna Yuda Tama Heryana (2023) dengan judul *Manifestasi Kepercayaannya Masyarakat Jepang terhadap Dewa Ebisu* dari Universitas Komputer Indonesia. Penelitian ini berfokus pada Dewa

Ebisu dalam kepercayaan masyarakat Jepang, dan mengetahui latar belakang variasi penggambaran Dewa Ebisu dengan bentuk adaptasi zaman. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian ini mengemukakan perwujudan dan sifat Dewa Ebisu dalam anime berbeda dengan mitologi masyarakat Jepang. Persamaan penelitian Heryana dengan penelitian penulis sama-sama menggunakan anime *Kamiarizuki no Kodomo* sebagai subjek penelitian. Perbedaan penelitian Heryana dengan penelitian penulis adalah objek penelitian yang digunakan dalam penelitian Heryana yaitu dewa *Ebisu* sebagai manifestasi kepercayaan masyarakat Jepang, sedangkan penelitian penulis yaitu tentang representasi *Idaten* (韋駄天).

2. Skripsi karya Rafli Adi Pratama (2022) dengan judul *Representasi Shinto dalam Anime Noragami* dari Universitas Darma Persada. Penelitian ini berfokus pada perbedaan tentang ajaran Shinto yang ditampilkan berbeda dengan yang aslinya. Metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis deskriptif. Hasil penelitian ini bahwa kepercayaan Shinto merupakan kepercayaan tentang dewa, makhluk gaib, dan arwah dengan praktik persembahan dan doa. Persamaan penelitian Pratama dengan penelitian penulis adalah sama-sama meneliti mengenai representasi. Perbedaan penelitian Pratama dengan penelitian penulis adalah penelitian tersebut membahas tentang kepercayaan Shinto, sedangkan penelitian penulis tidak menekankan tentang kepercayaan Shinto saja namun juga agama Buddha di Jepang.
3. Skripsi Muhamamad Gunawan (2022) dengan judul *Shinme dalam Tanpen Hokushu Shogun to Sannen Kyodai no Isha* karya Miyazawa Kenji dari Universitas Andalas. Penelitian ini berfokus pada *Shinme* sebagai sebuah tradisi bagi masyarakat Jepang yang menganut kepercayaan Shinto dengan menggambarkan ciri dan karakteristik hewan mitologi. Penelitian ini menggunakan teori sosiologi sastra dan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif analisis. Perbedaan dalam penelitian ini adalah

subjek penelitian yang berbeda baik judul hingga media yang digunakan. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa *tanpen* tersebut berkaitan dengan makhluk mitologi kepercayaan Shinto. Penggambaran Shinme sebagai sebutan untuk kuda yang dipersembahkan sebagai tunggangan bagi para dewa.

4. Artikel ilmiah dari Nadiah Fairuz Azzahrah (2016) dengan judul *Representasi Anak-anak melalui Tokoh Utama dalam Anime Spirited Away* dari Universitas Airlangga. Penelitian ini berfokus pada representasi anak-anak melalui tokoh utama dalam anime *Spirited Away* yang bertujuan untuk memahami bagaimana anak-anak digambarkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode semiotik dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan representasi anak-anak memiliki keterkaitan dengan mitologi Jepang. Persamaan penelitian Azzahrah dengan penelitian penulis sama-sama meneliti tentang representasi. Perbedaan penelitian Azzahrah dengan penelitian penulis adalah objek penelitian yang digunakan dalam penelitian Azzahrah yaitu tokoh utama anak-anak dalam mitologi Shinto, sedangkan penelitian penulis yaitu representasi Idaten (韋駄天).

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan di atas, adapun identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Perbedaan sosok Idaten (韋駄天) dalam anime *Kamiarizuki no Kodomo* karya Takana Shirai dengan sosok Idaten (韋駄天) dalam agama Buddha.
2. Representasi sosok Idaten (韋駄天) dalam anime *Kamiarizuki no Kodomo* karya Takana Shirai yang merupakan gabungan antara kepercayaan Shinto dan agama Buddha.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah representasi sosok Idaten yang ada di anime *Kamiarizuki no Kodomo* karya Takana Shirai.

1.5 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penggambaran sosok Idaten (韋駄天) dalam anime *Kamiarizuki no Kodomo* karya Takana Shirai?
2. Bagaimana sosok Idaten (韋駄天) dalam agama Buddha?
3. Seperti apa perbedaan sosok Idaten (韋駄天) dalam anime *Kamiarizuki no Kodomo* karya Takana Shirai yang sesuai dan yang tidak sesuai agama Buddha?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat maka peneliti menentukan tujuan penelitian berupa:

1. Untuk mengetahui sosok Idaten (韋駄天) dalam anime *Kamiarizuki no Kodomo* karya Takana Shirai
2. Untuk mengetahui Idaten (韋駄天) menurut agama Buddha di Jepang
3. Untuk mengetahui perbedaan Idaten (韋駄天) dalam anime *Kamiarizuki no Kodomo* dan menurut agama Buddha di Jepang

1.7 Landasan Teori

Setiap proses pengembangan sebuah penelitian diperlukannya teori serta kajian pustaka. Oleh sebab itu dipilihlah beberapa landasan teori dan kajian pustaka yang relevan dengan penelitian ini.

1.7.1 Representasi

Menurut Stuart Hall (1997) mendefinisikan representasi sebagai proses produksi makna melalui tanda-tanda yang dipilih untuk menciptakan makna pada budaya, dengan kata lain representasi merupakan memahami dunia sekitar kita dengan cara kita untuk mengkomunikasikan ide-ide kepada orang lain (Hall, 1997). Hall memandang jika, representasi tidak mencerminkan realitas tetapi juga membentuk makna atau realitas itu sendiri. Representasi budaya mengacu pada bagaimana cara menyampaikan, menginterpretasi dan menciptakan simbol-simbol melalui berbagai media, seperti gambar, bahasa, dan teks. Hall menekankan bahwa representasi bersifat dinamis. Jadi, representasi adalah kemampuan untuk menggambarkan atau membayangkan melalui budaya yang terbentuk dari gambar, teks, dan bahasa (Hall, 1997). Makna dan interpretasi terhadap simbol dan tanda dalam representasi dapat bergeser sejalan dengan dinamika sosial dan budaya (Sholichah, 2023). Dengan demikian, representasi merupakan proses dinamis yang terus berkembang untuk menggambarkan sekaligus memahami dunia sekitar kita kepada orang lain.

1.7.2 Konsep Idaten (韋駄天) di Agama Buddha Jepang

Idaten (韋駄天) merupakan bagian dari kepercayaan umat Buddha di Jepang yang diyakini sebagai penjaga kuil atau tempat ibadah untuk melindungi Buddha. Arsitektur bangunan kuil umat Buddha di Jepang, dipengaruhi oleh budaya Tiongkok. Terdapat sebuah gerbang dalam (中門) yang disebut *Tennō-den* atau *Miroku-mon* dan kaligrafi di tengah yang biasanya dikaitkan dengan *Yin-Yuan* yang merupakan tiga karakter istilah gunung, kegembiraan, dan keindahan (Claudia, 2012). Pada bagian tengah bangunan ini berfungsi sebagai tempat menampung Buddha Maitreya yang sedang menyambut pengunjung kuil dan di bagian belakang terdapat Idaten (韋駄天) yang menghadap patung Buddha yang diyakini untuk melindungi Buddha (Claudia, 2012).

Ritual yang dilakukan umat Buddha di Jepang dikenal sebagai *idaten fūkyō* (韋駄天風經) secara rutin dilakukan di Biara *Sōtō Zen* (曹洞禪) pada hari ketiga setiap bulan (Sujung, 2021). Sujung (2021) menjelaskan aturan kemurnian menurut

Keizan yang ada dalam ritual mendasarkan *Dharani* yang disebut menakjubkan, menguntungkan dan menghilangkan rintangan. Dalam ritual ini Idaten (韋駄天) dipanggil sebagai pelindung untuk mencegah bencana, memberikan keberuntungan biara dan para biarawan.

1.7.3 Konsep Kostum Menurut *Mise en Scene*

Menurut Himawan Pratista dalam bukunya yang berjudul “Memahami Film” istilah *Mise En Scene* adalah segala hal yang terlihat dalam film (Pratista, 2017). Istilah ini dapat mengindikasikan pengendalian sutradara atas apa yang terlihat dalam sebuah film. Penggambaran suatu kejadian yang terdapat dalam film sebagian besar terlihat karena terdapat perencanaan, namun sutradara juga terbuka dengan sesuatu yang tidak direncanakan.

Mise En Scene dalam penelitian ini berfokus pada bagian kostum. Dalam aspek kostum sering kali disusun dengan latar. Karena umumnya sutradara film ingin menonjolkan tokohnya. Kostum dapat mendukung menekankan karakter pada tokoh. Sutradara film juga mencocokkan kostum sesuai latar karena kostum mendukung pada keseluruhan perkembangan naratif film (Bordwell, 1997).

1.8 Metode Penelitian

Penulis menggunakan metode penelitian dengan jenis penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif. Metode ini acap kali disebut juga dengan naturalistik sebab penelitiannya umum dilakukan dalam kondisi alamiah (*natural setting*) (Sugiyono, 2009). Kondisi alamiah metode kualitatif erat hubungannya dengan ilmu-ilmu sosial yang mana metode ini dapat mengumpulkan dan menganalisis data berupa fenomena, kata, kejadian dan perbuatan manusia secara gambling tanpa diperlukannya menghitung atau menguantifikasikan data yang telah diperoleh (Afrizal, 2009). Penelitian deskriptif kualitatif ini dipilih sebab dapat dipergunakan untuk menggambarkan hingga mendeskripsikan hasil rekayasa manusia di mana titik utama analisisnya mengenai karakteristik, kualitas, dan ketertarikan antar satu dan lainnya (Sukmadinata, 2011). Dari penjabaran di atas metode ini paling tepat digunakan untuk menganalisis subjek penelitian berupa

karya sastra sehingga metode inilah yang dipilih untuk menganalisis maupun merepresentasikan Idaten (韋駄天) dalam anime *Kamiarizuki no Kodomo*.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi wawasan dan referensi mengenai agama Buddha dan dewa-dewa di dalamnya, terutama Idaten (韋駄天) yang diyakini sebagai kepercayaan umat Buddha di Jepang.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menunjukkan adanya representasi Idaten (韋駄天) yang berbeda dalam anime *Kamiarizuki no Kodomo* yang berbeda dengan apa yang diajarkan dalam agama Buddha.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika penyusunan pada penelitian ini adalah:

- a. BAB I PENDAHULUAN, berupa latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan skripsi.
- b. BAB II KAJIAN PUSTAKA, berupa Representasi, Idaten (韋駄天), Konsep Idaten (韋駄天) dalam agama Buddha di Jepang, Konsep Kostum dalam *mise en scene*, Sinopsis anime *Kamiarizuki no Kodomo*, Tokoh dalam anime *Kamiarizuki no Kodomo*
- c. BAB III REPRESENTASI IDATEN (韋駄天) DALAM ANIME KAMIARIZUKI NO KODOMO, berupa Penggambaran tokoh Kanna Hayama sebagai sosok Idaten dalam anime *Kamiarizuki no Kodomo*, Sosok Idaten dan kemampuannya dalam anime

Kamiarizuki no Kodomo, Representasi Idaten dalam anime *Kamiarizuki no Kodomo*, Perbedaan sosok Idaten dalam agama Buddha dan anime *Kamiarizuki no Kodomo*, Konsep kostum Idaten melalui *mise en scene*, Hasil analisis perbandingan representasi Idaten

- d. BAB IV SIMPULAN, berupa simpulan dan saran dari hasil penelitian

