

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manusia mempercayai kehidupan setelah kematian, baik itu masuk ke surga ataupun neraka maupun bereinkarnasi kembali sebagai makhluk hidup yang tinggal di bumi. Menurut Al-Ghazzali (1997), surga merupakan alam akhirat di mana roh manusia yang tinggal di dalamnya merasakan kehidupan abadi penuh suka cita, sementara neraka adalah alam akhirat di mana roh manusia dihukum berdasarkan perbuatan yang ia lakukan selama di dunia. Kedua alam tersebut saling berkaitan dengan bagaimana manusia hidup di dunia. Semakin besar kebaikan yang dilakukan, semakin besar pula peluang menuju surga. Sementara sebaliknya, apabila kejahatan yang dilakukan lebih besar, maka manusia tersebut akan masuk neraka.

Masyarakat Jepang sendiri memiliki kepercayaan mengenai kehidupan setelah kematian dalam kepercayaan Shinto. Mereka menyebut alam kematian dengan sebutan *yomi* (黄泉) yang merupakan alam terpisah dan terisolasi (Borgen, 1990:68). *Yomi* merupakan tempat bagi jiwa yang telah meninggal menetap di sana dalam kegelapan (Nakashima, 2024). Tak hanya dalam kepercayaan Shinto, masyarakat Jepang juga mengenal alam kematian melalui buddhisme. Berdasarkan buddhisme, manusia setelah meninggal akan dimasukkan ke surga dan neraka. Namun pada hakikatnya, kehidupan neraka tidaklah kekal. Hingga suatu saat, manusia akan kembali bereinkarnasi di surga maupun ke alam lainnya (Supriyanto, 2023). Perbedaan terletak pada keberadaan surga dan neraka dalam kepercayaan Buddha, dan konsep alam kematian dalam kedua kepercayaan tersebut.

Kehidupan setelah kematian pun tak luput tercantum dalam berbagai media, termasuk anime/manga. Ada dua anime menurut penulis berhubungan dengan alam kematian, yakni *Jigoku Shoujo* dan *Death Parade*. Namun bila berdasarkan alur ceritanya, *Jigoku Shoujo* menggambarkan alam kematian sebagai dunia suram di mana mereka membawa roh manusia yang telah diadili dengan

perahu kecil melintasi sungai menuju neraka. Sedangkan *Death Parade* memiliki alam kematian dengan nuansa yang lebih modern dan menggambarkan alam kematian berbentuk layaknya bar mewah.

*Jigoku Shoujo* merupakan karya dari Miyuki Eto dan Watanabe Hiroshi, dengan konsep alam kematian dan neraka di dalamnya. Mengisahkan tentang seorang gadis neraka yang dapat mengabulkan keinginan untuk membalas dendam. Di dalam animasi ini pun terdapat bentuk perwujudan neraka yang ditunjukkan secara berbeda-beda tergantung dengan dosa yang diperbuat. Akan tetapi orang yang ingin membalaskan dendamnya pun memiliki konsekuensi tersendiri. Jika ingin membawa orang ke dalam neraka dan menghukumnya, orang tersebut harus menyetujui persyaratan dari sang gadis neraka yaitu Enma Ai untuk menerima bahwa setelah waktu di dunia telah usai dirinya tidak akan pernah merasakan indahnnya surga dan akan berkelana di neraka selamanya.

Sementara pada tahun 2015, tayang anime berjudul *Death Parade* karya Tochikawa Yuzuru. Mengisahkan seorang arbiter (hakim kematian) bernama Decim yang berperan sebagai bartender di sebuah bar dalam alam setelah kematian. Setiap harinya, akan ada roh dari manusia yang telah meninggal dibawa ke dalam bar tersebut dan berpartisipasi dalam *Death Game* (デス・ゲーム) dengan mempertaruhkan jiwa mereka. Setiap waktu yang berlalu sepanjang permainan berjalan mengungkap bagaimana kehidupan para roh tersebut sebelum meninggal. Kemudian arbiter akan menilai apakah jiwa mereka akan dikirim untuk reinkarnasi atau tidak.

Penulis ingin mengeksplorasi lebih dalam tentang kehidupan setelah kematian dalam anime *Jigoku Shoujo* dan *Death Parade* serta mendeskripsikan perbandingan keduanya berdasarkan kepercayaan masyarakat Jepang. Hal ini dikarenakan kedua anime tersebut saling berkaitan dengan alam kematian dan tokoh utamanya memiliki pekerjaan yang serupa, yakni mengantarkan jiwa manusia yang telah meninggal. Penulis beranggapan jika hal ini akan membuat pembaca lebih memahami konsep alam sesudah kematian yang digambarkan dalam *Jigoku Shoujo* dan *Death Parade*.

## 1.2 Penulisan yang Relevan

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis jelaskan, ada beberapa penulisan yang relevan dengan topik yang akan penulis bahas, yaitu:

Penelitian pertama adalah skripsi berjudul *Kepercayaan Shinto dalam Perspektif Media: Kematian dan Ritual Pengorbanan Manusia Kepercayaan Shinto dalam Seri Game Fatal Frame* oleh Annisa Cahya Febriana (2022) dari UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penelitian tersebut menggunakan metode analisis deskriptif dengan objek seri game *Fatal Frame*. Persamaan dengan penelitian pada bagaimana kepercayaan Shinto mempengaruhi perspektif media hiburan seperti anime, terutama dalam pembahasan konsep kematian. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan terletak di subjek utamanya, Annisa membahas bagaimana kematian dan ritual pengorbanan manusia dilakukan dalam perspektif Shinto. Menurut Annisa, kematian dalam kepercayaan Shinto terkadang disebut sebagai hal yang tabu dan kotor namun melekat dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, ia juga membahas mengenai *hitobashira* dan ritual penenangan entitas supernatural.

Penelitian kedua adalah skripsi berjudul *Komparasi Makna Kehidupan dan Kematian dalam Pandangan Umat Hindu dan Buddha* oleh Muhammad Irsyad Thariq (2022) dari UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. Metode penelitian yang dilakukan berupa penelitian lapangan dan kepustakaan. Persamaan dengan penelitian milik penulis mengenai pembahasan mengenai konsep kematian berdasarkan kepercayaan Buddha. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak di subjek utamanya. Muhammad Irsyad membahas perbedaan perspektif kehidupan setelah kematian menurut kepercayaan Hindu dan Buddha. Menurut Muhammad Irsyad, kepercayaan Buddha memiliki konsep bahwa tujuan dari kehidupan adalah mencapai *nibbana*, yang merupakan ketiadaan. Untuk mencapainya, manusia harus melakukan perbuatan yang menjauhi nafsu duniawi sehingga ia dapat kembali ke alam spiritual tak bertepi. Sedangkan apabila masih memiliki karma, maka manusia akan bereinkarnasi untuk menyelesaikan karma yang ia lakukan di kehidupan sebelumnya.

Penelitian ketiga adalah artikel ilmiah berjudul *The Contemporary Japanese View of Life and Death as Seen through the Depictions of Reincarnation in Another World* oleh Akiko Komura (2023) dari Universitas Comenius. Metode penelitian yang dilakukan menggunakan survei dan studi kasus. Persamaan terdapat pada bagaimana pandangan masyarakat Jepang terhadap konsep kematian berdasarkan kepercayaan Buddha. Perbedaan penelitian pada bagian bagaimana kehidupan setelah kematian (khususnya reinkarnasi) menurut kepercayaan Buddha dan bagaimana perbedaan konsepnya pada media anime. Berdasarkan artikel tersebut, reinkarnasi ke dalam dunia lain/*isekai* (異世界) memiliki konsep yang sama seperti *samsara* setelah kematian dalam ajaran Buddha. Namun, Buddha memiliki pandangan negatif mengenai reinkarnasi karena mereka memiliki tujuan hidup sebaik-baiknya agar menjauhi nafsu duniawi termasuk lahir kembali sebagai manusia. Sedangkan anime bertema *isekai* memiliki makna reinkarnasi secara positif karena tokoh utamanya dapat memperbaiki kehidupan dan memenuhi impian mereka sebelumnya.

Penelitian keempat adalah skripsi berjudul *Wujud Neraka dalam Jigoku Hen Karya Akutagawa Ryunosuke* oleh Ita Mustikasari (2014) dari Universitas Airlangga. Metode penelitian yang dilakukan adalah deskripsi kualitatif. Persamaan dengan penelitian milik penulis pada pembahasan mengenai konsep neraka menurut kepercayaan Buddha. Perbedaan pada subjek penelitiannya, yaitu Ita membahas tentang deskripsi neraka berdasarkan *jigoku zoushi* yang merupakan penggambaran neraka berdasarkan kepercayaan Buddha dan membandingkannya dengan *jigoku hen* karya Akutagawa Ryunosuke. Ita menyimpulkan ketertarikan Akutagawa Ryunosuke terhadap cerita-cerita mistis memberikan pengaruh pada karyanya. Terdapat lima unsur yang muncul dalam *jigoku hen* dan dapat direpresentasikan sebagai perwujudan gambaran spiritual dari neraka. Lima unsur tersebut adalah penjaga neraka, api, pendosa, makhluk neraka dan perwujudan dosa.

### 1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Penggambaran kehidupan setelah kematian dalam anime *Jigoku Shoujo* dan *Death Parade* yang memperlihatkan adanya perbedaan antara neraka Shinto dan Buddha
2. Pengaruh kepercayaan Shinto dan Buddha dalam media hiburan Jepang dengan adanya modifikasi yang terkadang tidak sesuai dengan kenyataan yang sebenarnya

### 1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah penulis jelaskan, penelitian ini dibatasi pada kehidupan setelah kematian manusia dalam anime *Jigoku Shoujo* dan *Death Parade* yang memperlihatkan adanya perbedaan antara neraka Shinto dan Buddha.

### 1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah penulis jelaskan, rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggambaran konsep kehidupan setelah kematian manusia dalam anime *Jigoku Shoujo* dan *Death Parade*?
2. Apakah penggambaran kehidupan setelah kematian dalam anime *Jigoku Shoujo* dan *Death Parade* memiliki kesamaan dan perbedaan dengan kepercayaan Shinto dan Buddha di Jepang?

### 1.6 Tujuan Penulisan

Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui penggambaran dan perbandingan konsep kehidupan setelah kematian manusia dalam anime *Jigoku Shoujo* serta *Death Parade* berdasarkan kepercayaan masyarakat Jepang yaitu Shinto dan Buddha.

## **1.7 Landasan Teori**

Berdasarkan topik penelitian yang dijalankan, penulis memilih konsep teori Representatif oleh Stuart Hall, kehidupan setelah kematian, kepercayaan Shinto dan Buddha, dan kajian pustaka mengenai anime sebagai landasan teori dalam penelitian ini.

### **1.7.1 Teori Representatif Stuart Hall**

Menurut Stuart Hall (1997), representasi adalah proses dinamis di mana makna diciptakan dan dipertukarkan dalam masyarakat melalui berbagai sistem tanda, termasuk bahasa, gambar, dan simbol. Proses ini tidak pernah netral atau pasif, melainkan selalu melibatkan seleksi, penekanan, dan pengabaian elemen-elemen tertentu dari realitas. Setiap representasi membawa sudut pandang tertentu, baik secara sadar maupun tidak, yang dipengaruhi oleh konteks budaya, sejarah, dan relasi kekuasaan yang melingkupinya. Dengan demikian, apa yang dilihat sebagai "kenyataan" sebenarnya adalah hasil dari konstruksi sosial yang kompleks, bukan cerminan objektif dari dunia itu sendiri.

Pemahaman kritis tentang representasi sangat penting untuk mengurai bagaimana makna diproduksi dan bagaimana dampaknya terhadap kehidupan sosial. Dengan menyadari bahwa setiap representasi bersifat parsial dan politis, manusia dapat mengembangkan kemampuan untuk membaca teks-teks budaya secara lebih mendalam, mengidentifikasi bias-bias yang tersembunyi, dan membongkar mekanisme kekuasaan yang bekerja di baliknya. Pada saat yang sama, kesadaran ini membuka peluang untuk menciptakan representasi alternatif yang lebih inklusif dan memberdayakan, yang dapat berkontribusi pada transformasi sosial ke arah yang lebih adil dan setara.

### **1.7.2 Konsep Kehidupan Setelah Kematian**

Kehidupan setelah kematian (terkadang disebut juga akhirat atau alam baka) adalah konsep tentang suatu alam, atau alam itu sendiri (baik bersifat fisik maupun transendental), yang di dalamnya suatu bagian esensial dari kesadaran atau

identitas seorang individu berlanjut keberadaannya setelah kematian tubuhnya (Nopriani, 2013).

Menurut Langan dalam S. Ade (2025), kematian bukanlah akhir dari segalanya, melainkan sebuah transisi menuju suatu bentuk eksistensi yang berbeda. Ia berpendapat bahwa ketika tubuh fisik manusia mati, kesadaran manusia berpindah ke dimensi lain yang lebih tinggi. Dengan kata lain, kematian hanyalah penghentian sementara dari hubungan manusia dengan tubuh fisik yang ditempati selama hidup di dunia.

### **1.7.3 Kepercayaan Masyarakat Jepang**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kepercayaan adalah sistem yang mengatur tata keimanan (kepercayaan) dan peribadatan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, serta tata kaidah yang berhubungan dengan pergaulan manusia dan lingkungannya. Kepercayaan merupakan pedoman tiang kehidupan manusia. Adapun dua kepercayaan yang sebagian besar dianut oleh masyarakat Jepang menurut Reader (1991:23), akan dibahas sebagai berikut.

#### **1.7.3.1 Shinto**

Shinto (神道) atau yang dapat diterjemahkan “jalan para dewa” (Toshio, 1981). Menurut Cartwright (2017), fleksibilitas tentang Shinto menjadi salah satu alasan kepercayaan ini berumur panjang. Shinto telah menjadi satu dengan budaya Jepang secara umum sehingga hampir tidak dapat dipisahkan. Akibatnya, Shinto menjadi bagian dari karakter orang Jepang terlepas dari apakah individu tersebut mengaku memiliki kepercayaan atau tidak.

Ada dua sumber utama yang merupakan pondasi dari kepercayaan Shinto, yakni *Kojiki* (古事記) dan *Nihon Shoki* (日本書紀) (Stuart, 1994:2), Perbedaan paling mendasar dari kedua literatur tersebut terletak pada cara penulisannya. *Kojiki* ditulis dalam kombinasi huruf Jepang kuno dan Tionghoa klasik, sementara *Nihon Shoki* ditulis dalam bahasa Tionghoa klasik yang merupakan bahasa untuk penulisan dokumen resmi pada jamannya (Bock, 1978:504). Menurut Mulyadi (2017), agama Shinto merupakan perpaduan antara animisme dengan pemujaan

terhadap fenomena alam yang mempercayai bahwa segala sesuatu memiliki ruh/spirit. Semua ruh dan spirit tersebut memiliki daya kuasa yang berpengaruh terhadap kehidupan dan disebut sebagai “Kami”.

Hubungan antara *Kami* dengan manusia tidak bersifat vertikal, melainkan bersifat horizontal layaknya hubungan antara orang tua dengan anak, atau antara nenek moyang dengan keturunannya. Dalam hal ini, diyakini bahwa “manusia adalah putra *Kami*”. Ungkapan ini memiliki dua macam arti. Pertama, kehidupan manusia berasal dari *Kami*, sehingga dianggap suci. Kedua, kehidupan sehari-hari adalah pemberian dari *Kami* (Juita, 2023:176).

### 1.7.3.2 Buddha

Kepercayaan Buddha masuk ke Jepang melalui Korea pada abad ke-6 M. Walaupun terdapat masa-masa penuh konflik, kepercayaan Buddha dapat berakar dan berkembang di Jepang (Mulyadi, 2017:17). Menurut *Nihon Shoki*, kepercayaan Buddha secara resmi diperkenalkan ke Jepang pada tahun 538 atau 552 Masehi ketika Raja Baekje, seorang raja dari sebuah kerajaan di Korea, mengirimkan teks dan gambar Buddha kepada Kaisar Jepang. Namun, klan Mononobe, yang merupakan pengawas ritual kepercayaan Shinto di istana, menentang kepercayaan Buddha karena dianggap sebagai pengaruh asing yang dapat membuat marah *Kami* (神).

Setelah itu, Jepang mengalami konflik mengenai masuknya kepercayaan Buddha. Namun berkat dukungan dari Pangeran Shōtoku (聖徳太子) dan klan Soga pada periode Heian, kepercayaan baru tersebut menang dan mulai menyebar (Brown, 1993:170) Bentuk-bentuk pengabdian yang populer muncul, seperti pemujaan terhadap Buddha Amida dan surga Tanah Suci di mana siapa pun dapat terlahir kembali melalui keyakinan yang tulus. Pengaruh Buddha terlihat meresap ke dalam sastra, seni, dan masyarakat (Marra, 1991).

### 1.7.4 Anime

Anime (アニメ) adalah gaya animasi Jepang yang diproduksi menggunakan teknologi komputer dan dikenal dengan gaya visual yang unik. Walaupun di luar Jepang kata “anime” merujuk sebagai animasi asal negeri sakura tersebut, anime sendiri didefinisikan sebagai animasi oleh masyarakat Jepang terlepas seperti apa gaya penggambarannya (Ashcraft, 2021). Menurut Power (2009), salah satu tokoh paling terkenal dalam sejarah anime adalah Tezuka Osamu. Sebagai pionir dalam dunia anime/manga, Osamu mendapatkan berbagai macam julukan, yakni “Ayah dari Manga” (マンガの父), “Wali dari Manga” (マンガの教父) dan “Dewa dari Manga” (マンガの神様). Keberhasilannya dalam menciptakan manga ternama, *Astro Boy*, membawa perjalanan animasi Jepang ke tahap mendunia seperti sekarang ini.

Menurut MacWilliams (2008), anime merupakan salah satu kunci kesuksesan Jepang yang bahkan menjadi budaya tersendiri. Bahkan anime sendiri tak luput menjadi salah satu ikon keunikan Jepang yang tidak bisa lepas dari masyarakatnya. Itulah mengapa anime sebagian besar masih menggunakan bahasa Jepang dalam peredarannya walaupun sudah mendunia. Namun hal tersebut tidak menjadi masalah, dan tetap menjadi bagian dari kepopuleran budaya Jepang.

## 1.8 Jenis dan Metode Penulisan

Berikut jenis dan metode penulisan yang penulis gunakan dalam penelitian ini.

### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, yakni metode penelitian yang bertujuan menggambarkan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fenomena tertentu, dengan menekankan pada pemahaman makna daripada angka. Metode ini digunakan untuk menganalisis data berupa teks, gambar, film, atau dokumen yang membutuhkan interpretasi mendalam.

### B. Sumber Data

- 1) Data Primer: Anime *Jigoku Shoujo* dan *Death Parade*

- 2) Data Sekunder: Literatur Akademik, Jurnal, dan Buku tentang Kepercayaan Jepang

### **C. Metode Pengumpulan Data: Studi Pustaka**

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi pustaka, yakni metode pengumpulan data dengan memanfaatkan berbagai sumber tertulis, baik cetak maupun digital, yang relevan dengan topik penelitian. Sumber berupa buku, artikel ilmiah, jurnal, skripsi/tesis/disertasi sebelumnya, dokumen resmi, hingga sumber daring yang kredibel.

### **D. Metode Analisis**

Metode analisa yang digunakan adalah komperatif (membandingkan kedua anime) dan mengkaitkannya dengan teori/jurnal yang membahas tentang alam kematian berdasarkan kepercayaan masyarakat Jepang.

## **1.9 Manfaat Penulisan**

Manfaat penulisan tentang perbandingan alam sesudah kematian dalam anime *Jigoku Shoujo* dan *Death Parade* yang dibuat oleh penulis adalah sebagai berikut.

### **A. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kajian budaya dan sastra Jepang, khususnya dalam:

- 1) Memperkaya kajian teori representasi Stuart Hall dalam konteks media populer Jepang, dengan memberikan contoh konkret penerapannya pada karya anime bertema kematian.
- 2) Menambah referensi akademik mengenai perbandingan konsep kehidupan setelah kematian menurut kepercayaan Shinto dan Buddha, yang direpresentasikan dalam media modern.
- 3) Memberikan perspektif interdisipliner yang menggabungkan studi budaya, agama, dan media, sehingga dapat digunakan sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya di bidang kajian Jepang maupun studi representasi media.

### **B. Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat secara praktis, yaitu:

- 1) Bagi mahasiswa dan peneliti, sebagai referensi dan sumber data untuk penelitian yang berkaitan dengan representasi budaya Jepang, konsep kematian, maupun analisis media anime.
- 2) Bagi masyarakat umum dan penggemar anime, untuk meningkatkan pemahaman terhadap nilai-nilai budaya, simbolisme, dan pesan moral yang terkandung dalam *Jigoku Shoujo* dan *Death Parade*.

### **1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi**

Bab I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah, tinjauan pustaka, identifikasi masalah, pembatasan masalah, asumsi, perumusan masalah, tujuan penulisan, landasan teori, metode penulisan, manfaat penulisan dan sistematika penyusunan.

Bab II KAJIAN PUSTAKA, berisi Teori Representasi Stuart Hall, kajian pustaka mengenai perihal kehidupan setelah kematian menurut Shinto dan Buddha yang menunjang kebutuhan penulis berdasarkan topik yang akan dibahas.

Bab III KEHIDUPAN MANUSIA SETELAH KEMATIAN DALAM ANIME *JIGOKU SHOUJO* DAN *DEATH PARADE*, berisi alur cerita dari *Jigoku Shoujo* dan *Death Parade* serta penjabaran kehidupan setelah kematian yang tergambar dalam *Jigoku Shoujo* dan *Death Parade* dikaitkan dengan kepercayaan Shinto dan Buddha. Penulis juga menganalisa perbedaan dan persamaan keduanya sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditulis pada bab sebelumnya.

Bab IV SIMPULAN, merupakan bab penutup berisi kesimpulan hasil penulisan pada bab-bab sebelumnya.