

**KAMI DALAM MITOS KEPERCAYAAN SHINTO
DALAM ANIME NORAGAMI KARYA ADACHITOKA**

あだちとかの作品「ノラガミ」のアニメにおける神道信仰の

神話の神様

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana
sastra Jepang pada Program Studi Sastra Jepang STBA JIA Bekasi



INDAH NURHAYATI
043131.520134.079

	PERPUSTAKAAN STBA JIA - BEKASI
	Tgl. Terima : 27/10/17 No. Induk : S00503 Call Number : 01-JPN 0003 Hadiah / sumbangan / beli

**PROGRAM STUDI SASRA JEPANG
SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA
BEKASI**

2017

LEMBAR PERSETUJUAN

KAMI DALAM MITOS KEPERCAYAAN SHINTO DALAM ANIME NORAGAMI KARYA ADACHITOKA

あだちとかの作品「ノラガミ」のアニメにおける神道信仰の神話の神様

INDAH NURHAYATI

043131.520134.079

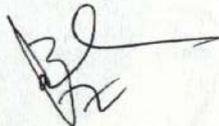
Disetujui oleh:

Pembimbing I



Aam Hamidah, M.Pd.
NIK. 43D104097

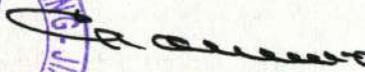
Pembimbing II



Elli Rahmawati Zuleha, S.Pd., M.Si.
NIK. 43D115160

Ketua STBA JIA




Drs. H. Sudjiyanto, M.Hum
NIK. 195906051095021004

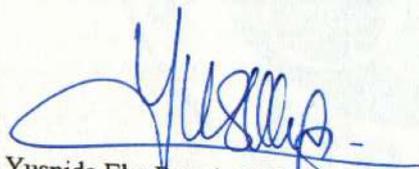
LEMBAR PENGESAHAN

Nama : INDAH NURHAYATI
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.520134.079
Judul : *KAMI* DALAM MITOS KEPERCAYAAN *SHINTO*
DALAM *ANIME* NORAGAMI KARYA
ADACHITOKA

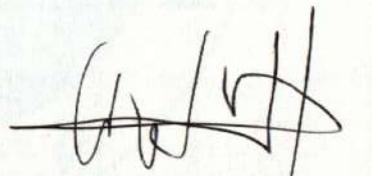
あだちとかの作品「ノラガミ」のアニメにおける神道信仰の神話の神様

Disahkan oleh:

Penguji I


Yusnida Eka Puteri, SS, M.Si
NIK. 43D199055

Penguji II


Ahmad Kurnia, S.Pd, MM.
NIK. 43D106120

Ketua STBA JIA



Drs. H. Sudianto, M. Hum

SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

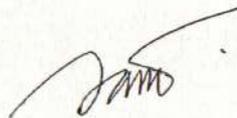
saya Pembimbing I Skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : INDAH NURHAYATI
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.520134.079
Judul Skripsi : *Kami dalam Mitos Kepercayaan Shinto dalam anime Noragami karya Adachitoka*

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 4-5 Agustus 2017, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak 10 kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan hasil skripsi yang telah dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya kepada tim penguji sidang skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, 29 Juli 2017

Pembimbing I



Aam Hamidah, M.Pd
NIK.43D104097

SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

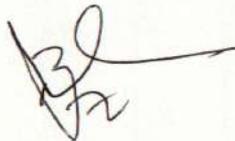
Saya Pembimbing II Skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : INDAH NURHAYATI
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.520134.079
Judul Skripsi : *Kami dalam Mitos Kepercayaan Shinto*
dalam *anime* Noragami karya Adachitoka

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 4-5 Agustus 2017, karena sudah menyelesaikan masa bimbingan sebanyak 10 kali tatap muka dan mengikuti konsultasi-konsultasi lainnya. Selanjutnya untuk kesempurnaan hasil skripsi yang telah dibuat, maka saya menyerahkan sepenuhnya kepada tim penguji sidang skripsi untuk menguji hasil skripsi mahasiswa tersebut.

Bekasi, 29 Juli 2017

Pembimbing II



Elli Rahmawati Zuleha, S.Pd., M.Si.

NIK. 43D115160

MOTO DAN PERSEMBAHAN

*Teruslah berdo'a, berusaha, dan berbuat
baik*

Persembahan:

*Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua,
suamiku tercinta Rendra Zelly Aji, dan buah hatiku tersayang
Muhammad Hilal Ramadhan*

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Indah Nurhayati
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.520134.079
Program Studi : Sastra Jepang
Judul Skripsi : *Kami dalam Mitos Kepercayaan Shinto*
dalam *anime* Noragami karya Adachitoka

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang saya buat adalah asli bukan plagiasi atau saduran. Apabila terdapat kecurangan dalam penelitian ini, maka akan menjadi tanggung jawab saya di kemudian hari.

Bekasi, 29 Juli 2017



Indah Nurhayati
NIM. 043131.520134.079

ABSTRAKSI

KAMI DALAM MITOS KEPERCAYAAN *SHINTO* DALAM ANIME

NORAGAMI KARYA ADACHITOKA

Indah Nurhayati

043131.520134.079

Negara Jepang merupakan negara yang menganut kepercayaan *Shinto* yang berintikan tentang *kami*. *Kami* dalam mitos kepercayaan *Shinto* hingga kini masih dipercaya oleh sebagian masyarakat Jepang. Bahkan sekarang cerita tentang *kami* tersebut sering dijadikan sebagai tema dalam *anime*. Seperti dalam *anime Noragami* yang alur ceritanya banyak berhubungan dengan kehidupan *kami* dalam mitos kepercayaan *Shinto*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perwujudan *kami* dan tempat tinggal *kami* dalam kepercayaan *Shinto* yang terdapat dalam *anime Noragami* karya Adachitoka, yaitu: *Tenjin*, *Izanami*, *Ebisu*, *Bishamon*, *Juroujin*, *Fukurokuju*, *Hotei*, *Benzaiten*, *Okuninushi*, *Takamagahara*, *Yomi no Kuni* dan *Ashihara no Nakatsu Kuni*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang dianalisis menggunakan teori semiotik dari Roland Barthes, dan teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan metode kepustakaan.

Kata kunci : Mitos, *Shinto*, Semiotik, *Noragami*

要旨

あだちとかの作品「ノラガミ」のアニメにおける神道信仰の神話の神様

インダー・ヌルハヤティ

Indah Nurhayati

043131.520134.079

日本は神様中心に神道を信仰する国である。現在、幾らかの日本人は神道信仰の神話における神様もまだ考えられている。その上、この神様の物語は良くアニメのテーマに成れる。例えば、ノラガミのアニメである。このアニメのストーリーは良く神道信仰の神話の神様を語る。この研究の目的はあだちとかの作品「ノラガミ」のアニメにおける神道信仰の神話の神様と神様の居場所を知るつもりである。例えば、天神、伊邪那美命、恵比寿、毘沙門、寿老人、福祿寿、布袋、弁財天、大国主命、高天原、黄泉の国と葦原中津国である。この研究ではロラン・バルトの記号論と定性的な記述を使用する。そして、データ収集テクニックは参考文献の方法によりする。

キーワード：神話、神道、記号論、ノラガミ

第一章

はじめに

A. 背景

神道は日本だけの信仰である。神道は神の道と言う意味である。故に神道信仰には神々の神話がたくさん存在している。現在、その神々の神話は良くアニメのテーマに成れる。例えば、あだちとかの作品「ノラガミ」と「ノラガミアラゴト」のアニメである。このアニメには神様と神様の居場所がたくさん見られる。

B. 背景によると、問題は：

1. あだちとかの作品「ノラガミ」のアニメにおける神道信仰の神話の神様はどのように見られますか。
2. あだちとかの作品「ノラガミ」のアニメにおける神道信仰の神話の神様の居場所はどのように見られますか。

第二章

理論的基礎

A. 神話

神話の単語はギリシャ語の“*mythos*”から由来する。意味は単語、スピーチ、神々の話である。(Danesi, 2011: 167)

B. 日本の神話

神話は神の中心、宇宙の起源、人間、国、文化の物語です。神話は、シュールレアリズムを形。宇宙などについては、非常に単純な方法で語られ、私たちは現代の世界とそれを比較するとき、それは非常に非論理的だろう。(Asoo Isoji, 1983 : 5)

C. 神

日本語で「神」は英語で「GOD」と訳されることがあるが、これは正確ではない。英語における「GOD」は唯一神であり、万物のすべて

を生み出し司る絶対神を指すことが多い。しかし、日本の神は、「唯一」でもなければ「絶対」でもない。

世界の神々のほとんどが、神は最初に生まれ世界を創造する。あるいは、唯一神でなければ、一番初めに生まれた神を最高神とすることが多い。しかし、日本の神々における最高神である天照大神は一番初めに生まれた神様ではない。(青木康, 2014: 7)

D. 記号論

記号論の単語は英語の *semiotics* から由来する。*Semiotics* は “The study of sign and symbols and of their meaning and use”。”記号の意味と使用の研究”。(Hornby, 2000:1162)

第三章

研究方法

1. 研究方法

本研究ではの著者は、定性的な記述方法を使用していた。定性調査は、調査の結果の品質を得るためにデータの深化の側面を強調し、作業の方法である。言い換えれば、定性的調査は慎重に起草説明わかりやすい単語やフレーズに頼る研究の仕組みであり、かつ体系的な研究の結果を解釈し、報告するデータの収集を開始する。(Ibrahim, 2015: 52)

著者はこの研究を行うに行った手順は次のとおりである。

1. ノラガミとノラガミアラゴトのアニメを見る。
2. 本研究に関する理論を探す。
3. データを分析する。
4. 推論する。

第四章

データ分析

この研究には、25エピソードから9データがあり。だが二つのデータ
だけ説明する

データ 1

マーカー：写真 (1) 菅原道真の詩の言葉を読んでいる祖父が現れる。写真 (2) 寺院には卒業要求がある。写真 (3) 寺院は数多くあり、いたるところに散在している。写真 (4) 祖父が場所にいる。

マーカー：図面 (1) と (2) は、天神は知識の神であり、教育の神であることを示している。彼の姿は、痩せた老人として描かれている。図 (3) は天神が非常に有名な神であることを示している。図 (1) は寺院にある天神の住居を示し、図 (4) は高円寺の天守閣神に出席している天神を描いている。

分析：神道の信念で、天神や天満は教育の神と信じられている。したがって、卒業の季節には、寺院は常に混雑している。天神は普通の人間の菅原道三ネから来た神である。彼は養殖家から来て、貴族である。知識の分野における彼の知性のために、彼は大臣として任命された。藤原家の彼に対する憎しみは彼を追放し、最終的に死んだ。死後、藤原家に不幸が激しく襲い掛かりた。藤原氏の家族も、この事件は菅原道三郎の呪いだと考えた。そこで呪いを取り除き、菅原道三ネの名を回復させるために、彼は多くの寺院を建てた。それはまた、卒業要求を与えると信じられている知識の神とみなされる、野上アニメの天神図にも描かれている。彼はまた有名な神であり、多くの礼拝寺を持っている。神道の信念の中の天神の姿は肥満の高齢者として描かれているが、ノラガミのアニメでは痩せた祖父として描かれている。天神は人間から生まれた神なので、芦原の中日国 (地) に住んでいる神がある。アニメでは、天神は寺に住んでいるとも言われていますが、高神原 (天国) で行われたデヴァの審議にも出席することができる。彼はそこに住む場所も持っていることを示している。

データ 2

マーカー：図 (1) は、1 つの場所で怖い女性の頭蓋骨を示している。図 (2) は、女性の幽霊に捕らえられた男を表している。そして図 (3) には、場所への入口ゲートが示されている。

マーカ：写真 (1) 黄泉国にある泉の姿である。図 (2) は、恵比寿を逮捕している井上紳士の男性を示している。黄泉国は読売の統治者であると解釈することができる。写真 (3) は読売の入口である。

分析：アニメのように、神話の中では、泉の国は読売の国に住んでいる女神だと言われている。泉と伊奈は神の女神のペアである。泉佐美が火の神を誕生させたとき、彼の体は燃え死んだ。彼の悲しみのため、イザナギはイザナミの後をヨミ（地下世界）に向かった。しかし、ヨミの会見の後、イザナミの体は腐ってしまった。そして、イザナミはヨミの国から食べ物を食べたので、イザナギと一緒に天国に帰ることはできない。恐ろしいイザナギはすぐにイザナミを出て、ヨミの外に出た。泉南には、シコメと呼ばれる女性の幽霊の形をした男性がいた。ノラガミアニメでは、イザナミの唯一の頭蓋骨の形も、神社神話の神話におけるイザナミの描写に対応している。そして、イザナミの男性は女性の悪魔の形で、神話のように描かれている。イザナミはもともとは天体神（尼風）でしたが、今は黄泉国に住んでいますが、これも野上アニメに描かれている。

第五章

結論と提案

A. 結論

第四章で著者の分析に基づいて、次の結論を生産した：

1. データ 1

データ 1 では、アニメノラガミ天神の実施形態では、もともと菅原道真という男だったの神である。彼は非常によく知られている知識の神である、それが日本全体に散らばった多くの寺院がある。受験シーズンは、寺院は卒業のために祈るために信者による場合には訪れた。その後、地上の寺院（葦原中国）と高野家に、天神のアニメが描かれている。

2. データ 2

データ 2では、アニメノラガミのイザナミの様子は、頭蓋骨の体にしか描かれていませんが、それは黄泉の国にあり、その支配者である。彼は他の神を上回る力を持ち、悪霊（しこめ）の形で多くの部下を持っている。

B. 提案

著者は分析し、全体としての研究を締結すると、著者は次のように有用である可能性が高い入力としていくつかの提案を伝えたかったである。

1. 日本語学習者のために、日本語を学ばなければならないだけでなく、日本に存在するさまざまな文化について学ぶ。
2. STBA 図書館 JIA のために、図書館、日本文化に関連する特製のコレクションを追加するためである。このように、JIA の学生は、洞察力も、そして彼の論文を書いている学生のために、参照を見つけることが容易になる。

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas besarnya impahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Kami dalam Mitos Kepercayaan Shinto dalam anime Noragami carya Adachitoka*”. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana pada Program Studi Sastra Jepang STBA JIA Bekasi.

Begitu banyak hambatan yang penulis temukan selama proses penyusunan skripsi ini, namun berkat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Drs. H. Sudjianto, M. Hum, selaku Ketua STBA JIA Bekasi.
2. Aam Hamidah, M.Pd., selaku pembimbing I. Terima kasih untuk segala kesabaran, motivasi, saran, serta kesediaannya memberikan waktu untuk berkonsultasi dalam penyusunan skripsi ini.
3. Elli Rahmawati Zuleha, S.Pd.,M.Si., selaku pembimbing II. Terima kasih untuk segala kesabaran, waktu, pikiran, dan tenaga yang telah dikerahkan dalam membantu serta memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Rainhard Oliver Hotmaan Wungkana, SS., M. Pd selaku Ketua Program Studi Sastra Jepang STBA JIA Bekasi.
5. Yusnida Eka Puteri, SS, M.Si selaku Wakil Ketua 1 (Bidang Kurikulum dan Akademik) jurusan Bahasa Jepang STBA JIA

1. Segenap Dosen dan Staff STBA JIA Bekasi.
2. Secara khusus untuk suami tercinta Rendra Zelly Aji yang selalu mendo'akan dan mendukung dari segala kebutuhan baik materi maupun non materi, serta tetap selalu mendukung dari awal sampai akhir penyusunan skripsi dan masa perkuliahan di STBA JIA Bekasi.
3. Anakku tercinta Muhammad Hilal Ramadhan yang selalu menjadi pemicu semangat untuk menyelesaikan penyusunan skripsi.
4. Ibu mertua yang selalu mendoakan dan dengan sabar dan penuh kasih sayang mengasuh putra kami sehingga penulis bisa dan terus melanjutkan masa perkuliahan dan penyelesaian skripsi ini.
10. Keluarga di Purwokerto yang saya sayangi, kedua orang tua (ayahanda Drajat Kusprianto dan ibunda NurmiraHayu), segenap keluarga, berkat do'a dan nasihat serta dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dan masa perkuliahan di STBA JIA Bekasi.
11. Endang san, Diana san, Ridho san, Riki san dan teman-teman akademik seperjuangan lainnya yang selalu membantu, memberi semangat dan masukan bagi penulisan skripsi ini.
12. Pustakawan Japan Foundation, Universitas Indonesia, Universitas Negeri Jakarta, Perpustakaan Nasional yang telah membantu penulis dalam mencari sumber dan referensi dalam penyusunan skripsi ini.
13. Penjaga fotokopi yang turut berperan dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua yang telah diberikan kepada penulis mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat berguna untuk penelitian selanjutnya.

Bekasi, 29 Juli 2017

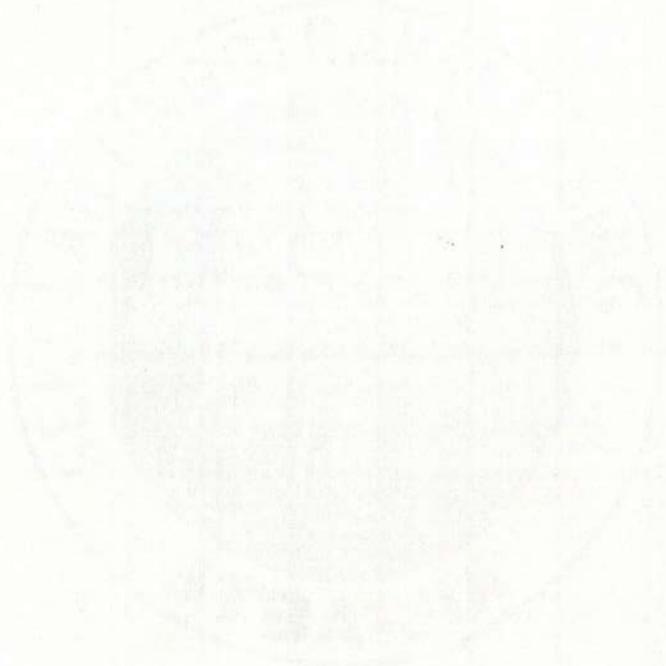
Penulis

DAFTAR BAGAN

.1 Bagan Teori Signifiant-Signifie Ferdinand de Saussure

DAFTAR GAMBAR

.1 Gambar Cover Noragami Comics *Volume 01*



DAFTAR TABEL

2.1 Tabel Teori Semiotik Roland Barthes

2.2 Tabel Contoh Penerapan Teori Semiotik Roland Barthes

4.1 Interpretasi Data

DAFTAR ISI

EMBAR JUDUL.....	i
EMBAR PERSETUJUAN.....	ii
EMBAR PENGESAHAN.....	iii
URAT KETERANGAN LAYAK UJI SIDANG.....	iv
NOTA DAN PERSEMBAHAN.....	vi
EMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAKSI.....	viii
ROSHI.....	ix
KATA PENGANTAR.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR ISI.....	xxi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
D. Definisi Operasional.....	7
E. Sistematika Penelitian.....	9

BAB II LANDASAN TEORETIS

A. Konsep Mitos	
1. Mitos.....	10
2. Mitologi Jepang.....	13
B. Hakikat <i>Kami</i>	17
C. Semiotik.....	21
D. <i>Manga</i>	28

1. Definisi Anime.....	30
2. Sejarah Anime.....	30
3. Genre Anime.....	33
. Penelitian Relevan.....	39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian.....	41
1. Waktu dan Tempat Penelitian.....	42
2. Jenis Penelitian.....	42
B. Prosedur Penelitian.....	43
1. Tahap Persiapan Penelitian.....	43
2. Tahap Pengerjaan Penelitian.....	44
3. Tahap Penyusunan Hasil Penelitian.....	45
C. Teknik Pengumpulan Data.....	45
D. Teknik Analisis Data.....	46
E. Sumber Data.....	47

BAB IV ANALISIS DATA

A. Sinopsis Anime Noragami.....	49
B. Mitos <i>Kami</i> dan Tempat Tinggal <i>Kami</i> dalam kepercayaan <i>Shinto</i> yang muncul dalam <i>anime</i> Noragami.....	52
1. <i>Kami</i> dalam kepercayaan <i>shinto</i> yang muncul pada <i>anime</i> Noragami.....	52
2. Tempat tinggal <i>kami</i> dalam kepercayaan <i>shinto</i> yang muncul pada <i>anime</i> Noragami.....	60
C. Paparan Data.....	64
D. Analisis Data.....	64
E. Interpretasi Data.....	78

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	82
--------------------	----

DAFTAR ACUAN

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP PENULIS

BAB I

PENDAHULUAN

. Latar Belakang

Jepang dikenal sebagai negara yang mendominasi dalam segala hal, baik di bidang industri, pendidikan, maupun kebudayaan. Hal ini tampak jelas dengan berajarelanya produk-produk buatan Jepang yang tersebar di seluruh dunia, standar pendidikan yang tinggi, serta budaya Jepang yang banyak digemari oleh berbagai kalangan.

Namun, meski telah menjadi negara yang sangat modern, Jepang masih mempunyai kepercayaan beragama yang kuno, yaitu *Shinto* (神道). *Shintoisme* berasal dari Jepang dan berarti "jalan para dewa". Nama ini ditetapkan pada abad keenam untuk membedakannya dari *Buddhisme* dan *Konfusianisme*, yang saat itu merupakan agama-agama pendatang. (Keene, 2010 : 176)

Di Jepang dewa disebut dengan istilah *kami* (神). Dalam bukunya Yoda dan Alt (2012: 12) mengungkapkan, *kami* merupakan dewa tetapi memiliki konsep yang berbeda dari penggunaan konsep monoteisme di Barat. *Kami* dapat digunakan untuk mengacu pada sang pencipta, tetapi juga digunakan untuk menunjukkan hampir semua dewa, atau keberadaan dunia lain. Dahulu, *kami* sering digunakan untuk menggambarkan kekuatan alam yang luar biasa.

suku-buku sejarah saja, namun dikemas lebih menarik secara kreatif oleh para seniman *mangaka* dan animator handal di Jepang.

Dengan media *manga* dan *anime*, mitologi Jepang menjadi lebih dikenal oleh masyarakat Jepang, dan bahkan menyebar luas di kalangan penyuka Jepang yang ada di seluruh dunia yang membaca atau menontonnya. Hal ini tentu menjadikan keuntungan tersendiri bagi negara Jepang, karena dengan semakin terkenalnya hal-hal berbau Jepang, akan mengundang rasa keingintahuan yang lebih tentang Jepang dan menarik lebih banyak pembelajar dan wisatawan untuk datang ke Jepang.

Salah satu *anime* yang banyak mengandung mitologi Jepang adalah *anime* berjudul *Noragami*, *anime* bergenre supernatural ini kaya akan kebudayaan Jepang seperti legenda-legenda dewa-dewi Jepang dalam praktik kepercayaan *Shinto*.

Noragami (ノラガミ) adalah sebuah serial *manga* fantasi Jepang karya Adachitoka yang memulai serialisasi di *Monthly Shōnen Magazine* pada Januari 2011. Kemudian, pada musim dingin tahun 2013 diumumkan untuk diadaptasi menjadi serial *anime* oleh Studio Bones, dan mulai ditayangkan pada tanggal 5 Januari 2014. Sedangkan *season* keduanya yang berjudul *Noragami Aragoto* diumumkan untuk diadaptasi pada 31 Maret 2015 dan mulai ditayangkan tanggal 2 Oktober 2015. (noragami.wikia.com)

Gambar 1.1 Cover Noragami Comics Volume 01



Sumber : noragami.wikia.com

Anime Noragami menceritakan tentang kehidupan seorang dewa miskin yang tidak mempunyai satu kuil pun yang selalu menggunakan baju jersey dan syal bernama “Yato”. Demi membangun kuilnya sendiri, ia menyebarkan nomor teleponnya ke seluruh kota, bahkan di dalam dinding toilet sekolah dengan memasang tarif 5 yen tiap bantuan yang diberikannya, dan menamakan dirinya “Delivery God”. Suatu hari Iki Hiyori, seorang anak SMP dari keluarga kaya, menolong Yato yang hampir mengalami kecelakaan lalu lintas, namun, justru dirinyalah yang mengalami kecelakaan tersebut. Karena kejadian itu, Iki Hiyori menjadi setengah siluman yang menyebabkan jiwanya mudah terlepas dari

mulai berteman dan mengikuti kemanapun Yato pergi. Kemudian, Yato yang sedang mencari “*shinki*” (senjata suci yang digunakan dewa) bertemu dengan seorang anak muda yang diberi nama “Yukine” untuk menjadi *shinki*-nya untuk melawan *ayakashi* (siluman). Di sisi lain, masa lalu yang disembunyikan Yato pun mulai terungkap. (noragami-anime.net)

Dalam *anime* Noragami terdapat banyak dewa-dewa yang terdapat dalam mitos Jepang, seperti *Tenjin*, *Izanami*, *Okuninushi* dan 6 dewa dari *shichifukujin* (tujuh dewa keberuntungan), yaitu dewa kebijaksanaan dan dewa panjang umur (*Juroujin* dan *Fukurokuju*), dewa kebahagiaan (*Hotei*), dewi seni dan musik (*Benzaiten*), dewa perang atau dewa pejuang (*Bishamonten*) dan dewa pelindung pelayaran (*Ebisu*). Kemudian digambarkan pula mitos tempat tinggal dewa, yaitu surga (*Takamagahara*), neraka (*Yomi no Kuni*), dan bumi (*Ashihara no Nakatsu Kuni*).

Penulis tertarik melakukan penelitian terhadap *anime* ini karena cerita dan karakter-karakter yang disajikan sangat menarik dengan disertai unsur komedi, namun juga memiliki nilai sejarah yang terkandung dalam kepercayaan beragama masyarakat Jepang. Dan penulis berharap penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang *kami* dan tempat tinggal *kami* dalam mitos kepercayaan *shinto* yang ada di Jepang dengan lebih jelas dan rinci.

b. Rumusan dan Fokus Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah perwujudan *kami* dalam mitos kepercayaan *shinto* yang terdapat dalam *anime* Noragami karya Adachitoka?
- b. Bagaimanakah perwujudan tempat tinggal *kami* dalam mitos kepercayaan *shinto* yang terdapat dalam *anime* Noragami karya Adachitoka?

2. Fokus Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah hanya pada *anime* Noragami (*season* 1 yang berjumlah 12 episode) dan Noragami Aragoto (*season* 2 yang berjumlah 13 episode) karya Adachitoka yang seluruhnya berjumlah 25 episode.

c. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui perwujudan *kami* dalam mitos kepercayaan *shinto* yang terdapat dalam *anime* Noragami karya Adachitoka.

- b. Untuk mengetahui perwujudan tempat tinggal *kami* dalam mitos kepercayaan *Shinto* yang terdapat dalam *anime* Noragami karya Adachitoka.

2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian skripsi yang dilakukan oleh penulis adalah :

- a. Memberikan informasi yang lebih mendalam khususnya tentang dewa-dewi (*kami*) dan tempat tinggal *kami* dalam mitos kepercayaan *Shinto* yang ada di Jepang bagi penulis sendiri, pembelajar bahasa Jepang, dan masyarakat umum.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

3. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan pengertian antara penulis dan pembaca dari istilah-istilah yang terdapat dalam skripsi ini, maka penulis menguraikannya dalam definisi operasional sebagai berikut :

- a. *Kami* adalah dewa tetapi memiliki konsep yang berbeda dari penggunaan konsep monoteisme di Barat. *Kami* dapat digunakan untuk mengacu pada sang pencipta, tetapi juga digunakan untuk menunjukkan hampir semua dewa, atau keberadaan dunia lain. Dahulu, *kami* sering digunakan untuk menggambarkan kekuatan alam yang luar biasa. (Yoda dan Alt, 2012 : 12)
- b. *Mitos* adalah narasi yang karakter-karakter utamanya adalah para dewa,

muasal benda-benda atau di sekitar makna benda-benda, dan settingnya adalah dunia metafisika yang dilawankan dengan dunia nyata. Pada tahap awal kebudayaan manusia, mitos berfungsi sebagai teori asli mengenai dunia. Seluruh kebudayaan telah menciptakan kisah-kisah semacam itu untuk menjelaskan asal-usul mereka. (Danesi, 2011: 167)

- c. *Shinto* adalah salah satu agama (kepercayaan masyarakat) yang dianut orang Jepang. Kegiatan peribadatnya mengutamakan pemujaan terhadap arwah nenek moyang dan alam lingkungannya. Sehingga para penganut *Shinto* mempercayai adanya banyak dewa. (Sudjianto, 2008 : 99-100)
- d. *Anime* adalah kependekan dari pengucapan *animation* dalam bahasa Inggris, yakni *animeshon* (アニメーション). Di Jepang sendiri, istilah *anime* digunakan untuk mendefinisikan semua jenis karya animasi dari negara manapun. Sementara, di luar Jepang, istilah *anime* biasanya digunakan hanya untuk mendefinisikan karya animasi yang berasal dari Jepang saja. (Dalam Japanese Station oleh Tim JS, 2015 : 73)
- e. *Noragami* (ノラガミ) adalah sebuah serial *manga* fantasi Jepang karya Adachitoka yang memulai serialisasi di Monthly Shōnen Magazine pada Januari 2011. Kemudian, pada musim dingin tahun 2013 diumumkan untuk diadaptasi menjadi serial *anime* oleh Studio Bones, dan mulai ditayangkan pada tanggal 5 Januari 2014. Sedangkan *season* keduanya yang berjudul *Noragami Aragoto* diumumkan untuk diadaptasi pada 31 Maret 2015 dan mulai ditayangkan tanggal 2 Oktober 2015.

1. Sistematika Penelitian

Penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab yang diuraikan lagi kedalam sub bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan, menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan dan fokus masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penelitian. BAB II Landasan Teoretis, dalam bab ini diuraikan teori-teori yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian ini dan contoh penelitian yang relevan. BAB III Metodologi Penelitian, berisikan tentang metode penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan sumber data. BAB IV Analisis Data, menjelaskan mengenai sinopsis *anime* Noragami, mitos *kami* dan tempat tinggal *kami* dalam kepercayaan *shinto* yang muncul dalam *anime* Noragami, paparan data, analisis data, dan interpretasi hasil penelitian. BAB V Kesimpulan, dalam bab terakhir ini membahas mengenai kesimpulan *kami* dan tempat tinggal *kami* dalam mitos kepercayaan *Shinto* yang terdapat pada *anime* Noragami karya Adachitoka dan memuat juga saran-saran bagi peneliti dan pembaca.

BAB II

LANDASAN TEORETIS

Setiap penelitian memerlukan teori sebagai landasan untuk menyelesaikan suatu masalah. Oleh karena itu, perlu adanya kerangka teori yang berisi tentang teori-teori yang berkesinambungan dan sesuai dengan masalah penelitian sehingga dapat menerangkan atau memberikan gambaran dari sudut mana penelitian akan disorot. Untuk meneliti tentang *kami* dan tempat tinggal *kami* dalam mitos kepercayaan *shinto* dalam *anime* Noragami karya Adachitoka, penulis menganalisis dengan pendekatan semiotik. Oleh sebab itu, peneliti akan menjelaskan tentang konsep mitos, mitologi Jepang, hakikat *kami*, semiotik, *manga*, *anime*, dan penelitian yang relevan.

A. Konsep Mitos

1. Mitos

Tiap-tiap negara memiliki mitos yang hidup dan berkembang di negaranya masing-masing. Baik yang hingga kini masih dipercaya maupun yang tidak. Begitu pula dengan Jepang, disana terdapat mitos mengenai penciptaan negara Jepang dan mitos tentang dewa-dewa.

Kata mitos berasal dari bahasa Yunani "*mythos*" yang berarti kata, ujaran, kisah tentang dewa-dewa. Sebuah mitos adalah narasi yang karakter-

plotnya berputar di sekitar asal-muasal benda-benda atau di sekitar makna benda-benda, dan settingnya adalah dunia metafisika yang dilawankan dengan dunia nyata. Pada tahap awal kebudayaan manusia, mitos berfungsi sebagai teori asli mengenai dunia. Seluruh kebudayaan telah menciptakan kisah-kisah semacam itu untuk menjelaskan asal-usul mereka. (Danesi, 2011: 167)

Ahimsa Putra dalam Sobur (2013: 222) juga mengungkapkan, biasanya, mitos atau dongeng sering dianggap sebagai cerita yang “aneh”, yang sulit kita pahami maknanya atau terima kebenarannya karena kisah di dalamnya irasional (tidak masuk akal), atau tidak sesuai dengan apa yang kita temui sehari-hari. Akan tetapi, mitos juga sering dijadikan sebagai sumber kebenaran, menjadi alat pembenaran, dan sudah banyak menghasilkan berbagai macam teori.

Dalam pengertian yang lebih luas, mitos berarti cerita-cerita anonim mengenai asal mula alam semesta dan nasib serta tujuan hidup: penjelasan-penjelasan yang diberikan oleh suatu masyarakat kepada anak-anak mereka mengenai dunia, tingkah laku manusia, citra alam, dan tujuan hidup manusia, lambang-lambang kebaikan dan kejahatan, hidup dan kematian, dosa dan penyucian, firdaus dan akhirat. Singkatnya, mitos ialah sebuah cerita yang memberikan pedoman dan arah tertentu kepada sekelompok orang. (van Peursen, 1988: 37 dalam Sobur, 2013: 225)

Karakter-karakter mitos terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu: antropomorfis dan teriomorfis. Antropomorfis adalah dewa dan dewi yang

menyerupai manusia, walaupun mereka memiliki kekuatan supranatural. Para dewa-dewi tersebut lahir, jatuh cinta, saling berkelahi satu sama lain, dan secara umum berperilaku seperti manusia, para penyembah mereka. Sedangkan, teriomorfis adalah beberapa kelompok makhluk mitos lainnya yang terdiri atas dewa-dewi yang menyerupai binatang. Karakter-karakter manusia juga dapat memainkan peranan penting dalam mitos. Banyak mitos menjelaskan setting tempat tinggal para setan, dewa dan dewi, atau roh-roh makhluk yang telah mati. Kebanyakan tempat tersebut adalah langit, puncak gunung, atau bawah tanah. (Danesi, 2011: 169-170)

Pada abad ke-20 ini, para antropolog semakin menyadari pentingnya peran mitos dalam masyarakat. Beberapa ahli menegaskan bahwa mitos lebih dari sekedar cerita budaya primitif; faktanya, mitos memuat inti pusat nilai-nilai dan kepercayaan dari suatu kebudayaan sehingga bersifat religius. Penelitian para ahli menghasilkan kesimpulan bahwa setiap masyarakat diikat oleh sebuah sistem mitos, dan mitos ini mempertahankan hubungan-hubungan sosial dalam masyarakat dan menjadi dasar untuk keabsahannya (Grenz, 2001: 74 dalam Sobur, 2013: 225). Oleh karena itu, mitos tidak dapat dianggap sebagai khayalan semata yang tidak dapat terbukti kebenarannya.

Selain itu mitos juga merupakan sistem komunikasi, sebab ia membawakan pesan. Mitos tidak hanya berupa pesan yang disampaikan dalam bentuk verbal (kata-kata lisan ataupun tulisan), namun juga dalam berbagai bentuk lain atau campuran antara bentuk verbal dan nonverbal. Misalnya

digunakan untuk menyampaikan pesan. (Sobur, 2013: 224) Begitu pula dengan *anime* yang dapat digunakan sebagai media menyampaikan pesan. Seperti dalam *anime* Noragami yang ceritanya berisikan tentang banyak mitos tentang dewa-dewa di Jepang.

2. Mitologi Jepang

Sobur menyatakan (2013: 230), dalam mitologi suatu suku bangsa, biasanya terdapat dongeng-dongeng suci mengenai penciptaan alam, penciptaan dan persebaran manusia oleh dewa-dewa dalam religi asli (religi yang belum dipengaruhi oleh salah satu agama dunia yang besar seperti Islam, Katolik, Buddha, atau Hindu) suku bangsa bersangkutan. Dongeng-dongeng seperti itu biasanya penuh dengan peristiwa-peristiwa ajaib yang jauh dari fakta sejarah.

Sesuai dengan yang dipaparkan oleh Sobur di atas, karena kepercayaan *shinto* bukan merupakan salah satu dari agama besar, melainkan kepercayaan yang hanya ada di Jepang, jadi masyarakatnya masih mempercayai adanya mitos-mitos tentang para dewa dan tempat tinggal para dewa.

Mitos atau mitologi dalam bahasa Jepang disebut dengan *shinwa* (神話). *Shinwa* berasal dari kesusastraan yang disampaikan secara lisan (*Kooshoo Bungaku*) bersamaan dengan *densetsu* 伝説 (legenda), dan *setsuwa* 説話 (dongeng).

Shinwa, *densetsu* dan *setsuwa* saat ini tertinggal dalam bentuk tulisan,

dimuat dalam buku *Fudoki* yang terdapat di beberapa daerah seperti daerah Hitachi (sekarang bernama Propinsi Ibaraki), Harima (sekarang bernama Propinsi Hyoogo), Izumo (sekarang bernama Propinsi Ooia) dan Hizen (sekarang adalah daerah yang ada di antara Propinsi Saga dan Propinsi Nagasaki).

Shinwa (神話) adalah cerita yang berintikan pada dewa, mengenai asal mula terjadinya alam semesta, manusia, negara, dan kebudayaan. Ia berbentuk surrealis. Tentang terjadinya alam semesta dan lain-lainnya diceritakan dengan cara yang sangat sederhana, dan bila kita bandingkan dengan dunia modern dewasa ini, akan menjadi sangat tidak logis. (Asoo Isoji, 1983 : 5)

Mitologi Jepang umumnya terdapat pada bagian pendahuluan *Kojiki*, catatan tentang dewa-dewi pada *Nihonshoki* dan pada *Koogoshuui*. Buku *Koogoshuui* ini timbul setelah zaman Heian (tahun ke-2 pemerintah Kaisar Daidoo, 807). Buku *Kojiki* dan *Nihonshoki* disusun atas perintah Kaisar Tenmu (673-686). *Kojiki* terdiri dari 3 jilid yaitu permulaan, tengah dan akhir, ditulis oleh Oo no Yasumaro berdasarkan cerita yang disampaikan oleh Hieda no Are pada tahun ke-5 pemerintahan Kaisar Wadoo (712). Sedang *Nihonshoki* terdiri atas 30 jilid dengan tambahan 1 jilid daftar silsilah yang dijadikan satu, disusun di bawah pimpinan Pangeran Toneri pada tahun ke-4 pemerintahan Kaisar Yooroo (720). Ada juga pendapat yang mengatakan bahwa *Nihonshoki* lebih dahulu selesai ditulis dari *Kojiki*.

Selaras dengan hal di atas, Danandjaja dalam bukunya yang berjudul *Folklor Jepang* juga mengungkapkan, bahwa mitologi Jepang pada umumnya bersumberkan pada dua sumber tertulis, yaitu *Kojiki* (berasal dari 712 M dan merupakan catatan mengenai hal-hal kuno), dan *Nihon Shoki* (720 M; merupakan *chronicle* Jepang, dan juga terkenal dengan nama *Nihongi*). Karya-karya ini dibuat atas perintah kekaisaran, dan berasal dari berbagai naskah yang dikumpulkan dari beberapa generasi penguasa Dinasti Yamato, dan beberapa generasi keluarga berkuasa lainnya. Dinasti Yamato sendiri baru berkuasa sejak abad ke-7 M.

Sumber-sumber lain yang digunakan untuk menyusun mitologi Jepang yaitu *Kogo Shuui* (807 M) karya Imbe no Hironari, yang mengandung mite (mitos) dan legenda yang diwariskan keluarga Imbe; dan sumber-sumber dari *Fudoki*, diantaranya yang paling lengkap adalah *Izumo no Kuni Fudoki* (733 M); dan *Shoki Nihongi* (797 M); antologi puisi dari abad ke-8 *Man'yooshuu* (koleksi dari 10 ribu generasi atau koleksi dari 10 ribu daun); dan *Norito*, atau liturgi keagamaan dari keraton, yang dikumpulkan pada akhir abad ke-19 di dalam buku *Engi Shiki* (prosedur-prosedur dari era Engi). (Danandjaja, 1997: 70-71).

Nihonshoki ditulis dengan menggunakan huruf Kanji dan isinya objektif, sedangkan *Kojiki* penyampaiannya lebih bersifat subjektif, bahasanya hidup, penulisannya diusahakan menurut bahasa asli Jepang dan umumnya lebih bercorak kesusastraan.

Mitologi KiKi (*Kojiki* dan *Nihonshoki*) menceritakan tentang asal-usul alam semesta, terbentuknya daratan, lahirnya para dewa-dewi, terjadinya negara Jepang dan keagungan keluarga Kaisar. Buku ini ditulis pada masa Kaisar memegang kekuasaan mutlak, sehingga jalan ceritanya pun disusun demikian rupa untuk membuktikan kepada rakyat betapa besar dan mulianya keluarga Kaisar. Beberapa petikan dari cerita-cerita KiKi ini menceritakan bahwa keluarga Kaisar selalu dihormati dan diagungkan sejak terbentuknya alam semesta.

Mitologi Jepang ini mempunyai susunan yang lengkap karena cerita mengenai para dewa saling berhubungan satu sama lain. Mitologi berasal dari buah khayalan dan cerita orang-orang dulu, yang timbul karena adanya kontak peristiwa antara alam dengan manusia. Cerita aslinya mungkin lebih hidup dan sederhana dibandingkan dengan cerita-cerita yang tertinggal sekarang.

Jepang yang dikisahkan di dalam *Kojiki* dan *Nihon Shoki*, dapat dibagi menjadi tiga siklus. Siklus pertama adalah siklus *Takamagahara* (dataran tinggi di surga), yang mengisahkan timbulnya para dewa, sewaktu diciptakannya surga dan dunia (penguasa *Takamagahara* adalah dewi yang bernama *Amaterasu Oomikami*). Siklus kedua adalah siklus *Izumo* (sekarang merupakan prefektur *Shimane*), daerah di mana dewa *Susanoo no Mikoto* turun dari *Takamagahara* (keturunannya bernama *Ookunikushi no Mikoto* menguasai daerah ini, dan kemudian menyerahkannya kepada dewi *Amaterasu Oomikami*). Ketiga, yaitu siklus *Tsukushi* (kini pulau *Kyushu*, daerah di mana

wilayah Ashihara no Nakatsukuni (tanah Jepang, yang juga disebut sebagai Utsushi no Kuni atau tanah yang dihormati, dan dari sanalah cicit dari Ninigi, kaisar legendaris Jinmu, meninggalkan daerah itu menuju ke Yamato (kini prefektur Nara).

Berhubung siklus-siklus *Takamagahara*, *Izumi* dan *Tsukushi* merupakan garis bersambung dari generasi para dewa melalui Amaterasu sampai Kaisar Jinmu, maka siklus mereka berdua sering disebut dengan nama gabungan Siklus *Yamato*.

B. Hakikat *Kami*

Kami (神) adalah dewa tetapi memiliki konsep yang berbeda dari penggunaan konsep monoteisme di Barat. *Kami* dapat digunakan untuk mengacu pada sang pencipta, tetapi juga digunakan untuk menunjukkan hampir semua dewa, atau keberadaan dunia lain. Dahulu, *kami* sering digunakan untuk menggambarkan kekuatan alam yang luar biasa. (Yoda dan Alt, 2012 : 12)

Aoki Yasushi (2014: 7) dalam bukunya yang berjudul *Nihon no Kamisama* mengungkapkan :

日本語で「神」は英語で「GOD」と訳されることがあるが、これは正確ではない。英語における「GOD」は唯一神であり、万物のすべてを生み出し司る絶対神を指すことが多い。しかし、日本の神は、「唯一」でもなければ「絶対」でもない。

世界の神々のほとんどが、神は最初に生まれ世界を創造する。あるいは、唯一神でなければ、一番初めに生まれた神を最高神とすることが多い。しかし、日本の神々における最高神である天照大御神は一番初めに生まれた神様ではない。

no subete o umidashi tsukasadoru zettai shin o sasu koto ga ooi. Shikashi, nihon no kami wa, [yuitsu] demo nakereba [zettai] demo nai."

"Sekai no kamigami no hotondo ga, kami wa saisho ni umare sekai o souzousuru. Aruiwa, yuitsu shin de nakereba, ichiban hajime ni umareta kami o saikou shin to suru koto ga ooi. Shikashi, nihon no kamigami ni okeru saikou shin de aru amaterasu oomikami wa ichiban hajime ni umareta kamisama dewa nai."

Yang artinya : "Kadang-kadang Tuhan yang dalam bahasa Jepang disebut "kami" diterjemahkan "GOD" dalam bahasa Inggris, tetapi itu tidak tepat. "GOD" dalam artian Tuhan yang dimaksud dalam bahasa Inggris sering mengacu pada satu tuhan yang mutlak yang menciptakan dan mengatur seluruh kehidupan. Sedangkan, "kami" dalam artian Tuhan di Jepang, adalah "dewa", yang tidak hanya ada satu dan tidak mutlak."

"Konsep Tuhan yang dipercaya oleh kebanyakan orang adalah Tuhanlah yang pertama kali ada dan menciptakan dunia atau kalau Dia bukan Tuhan Yang Maha Esa, Tuhan yang pertama kali ada itu dianggap sebagai Tuhan. Tetapi tidak demikian dengan Jepang, antara dewa-dewa yang paling kuat, Dewi Amaterasu, bukanlah dewa yang pertama kali lahir."

Berbeda dengan Tuhan di negeri Barat, dewa di Jepang, melakukan hal-hal seperti makan, menyukai tarian, menikah, melahirkan anak-anak dan tinggal di surga yang disebut *Takamagahara*. Hal itu bukanlah sesuatu yang aneh. Karena, bila dibandingkan dengan Tuhan dimanapun, dewa di Jepang merupakan Tuhan yang paling mirip seperti manusia tingkah lakunya.

Dalam bukunya yang berjudul *Nihon no Kamisama*, Aoki Yasushi (2014: 8) mengungkapkan bahwa terdapat delapan juta dewa di Jepang. Tetapi, sebenarnya tidak demikian, hal tersebut dikatakan karena memang jumlahnya yang sangat banyak. Seperti yang tertera dalam buku *Kojiki* dan *Nihon Shoki* yang memuat tentang mitos asal mula Jepang, tertulis begitu banyak dewa, sehingga seolah-olah tak terhitung jumlahnya.

Bahkan dalam *Kojiki* dan *Nihonshoki* terdapat dewa yang hanya tertulis

terlahir hanya dengan adanya dewa yang melakukan suatu hal kecil saja. Misalnya, saat Dewa Izanagi melakukan upacara penyucian setelah kembali dari *Yomi no Kuni* atau neraka, banyak dewa yang terlahir dari sana.

Hal yang membuat dewa di Jepang sangat banyak juga berhubungan dengan alam dan karakteristik orang Jepang. Meskipun bila dilihat dari karakteristik bangsanya Jepang terkenal mempunyai karakteristik yang pemalu, tetapi Jepang sangat terbuka untuk menerima hal-hal yang berasal dari negara asing.

Jika mulanya, seperti pada abad pertengahan di Eropa, agama suatu negara telah ditentukan oleh pemimpin negara tersebut yang bertindak untuk mengubah atau mengganti suatu agama, Jepang adalah bangsa dengan kesadaran tentang penggantian agama yang rendah, Jepang tidak membuang apa yang sudah ada sejak awal dengan tetap mempertahankannya, dan menerima pengaruh-pengaruh atau hal-hal dari luar yang dianggapnya baik.

Oleh karenanya, saat tahun baru, orang Jepang mengunjungi kuil Shinto, saat menyelenggarakan upacara pernikahan mereka menggelarnya di gereja, dan melakukan upacara kematian di kuil Buddha. Apabila dilihat dari arah seorang penganut agama tertentu yang taat, maka ia akan melihat Jepang memiliki kebudayaan beragama yang sulit untuk dipercaya.

Berbagai agama dari negara asing seperti Buddha, Konfusianisme atau Konghucu, Kristen dan lain-lain masuk satu per satu, membuat Tuhan atau Dewa

terhitung lagi. Oleh karena itulah Jepang dijuluki sebagai *Yaoyorozu no Kami* atau negara dengan jumlah dewa yang tak terhingga. (Aoki Yasushi, 2014: 8-9)

Walaupun berjumlah sangat banyak, hanya beberapa *kami* yang cukup menonjol, yaitu:

Amaterasu, Dewi Matahari, adalah *kami* yang utama karena ia penguasa surga. *Amaterasu* diyakini telah mengajar orang Jepang tentang bagaimana menanam padi dan membuat tenunan dengan mesin tenun. Dia dipuja sebagai leluhur karena dipercayai bahwa ia telah mengirim cucu laki-lakinya, *Ninigi*, untuk mendirikan silsilah kekaisaran negara.

Tenman dipuja sebagai Dewa Pendidikan dan banyak tempat pemujaan untuknya sangat populer di kalangan pelajar yang berdoa di sana supaya lulus ujian.

Hachiman semula adalah Dewa Petani, tetapi kemudian pada abad ke-12 ia menjadi Dewa Perang dan Prajurit. Ada tiga tempat pemujaan besar yang digunakan untuk memuja *Hachiman* di Jepang, yaitu di Usa, Kyoto, dan Kamakura.

Dewa Padi, *Inari*, dihubungkan dengan kesuburan dan kemakmuran. Patung serigala dari batu, utusannya, biasanya ditempatkan di pintu masuk tempat pemujaan (Keene, 2010: 176-177).

C. Semiotik

Ernst Cassirer dalam Taufiq (2016: iii), berkata:

“...man lives in a symbolic universe. Language, myth, art and religion are parts of universe. They are varied threads which weave the symbolic net, the tangled web of human experience. All human progress in thought and experience refines upon and strengthens this net...Hence, instead of defining man as an animal rationale, we should define him as an animal symbolicum. By doing so we can designate his spesific difference, and we can understand the new way open to man - the way to civilization.”

Cassirer mengungkapkan bahwa manusia hidup di alam semesta yang simbolis. Bahasa, mitos, kesenian, dan agama adalah bagian-bagian dari alam semesta. Semua itu merupakan benang-benang yang membentuk jaring simbolis, jaring kusut pengalaman manusia. Segenap kemajuan manusia dalam berpikir dan berpengalaman memperhalus serta memperkuat jaringan ini....Daripada mendefinisikan manusia sebagai makhluk rasional -karena “rasio” sangat tidak memadai untuk memahami bentuk-bentuk kehidupan budaya manusia- maka kita akan mendefinisikannya sebagai *animal symbolicum* (makhluk simbolis). Dengan begitu kita dapat menjelaskan perbedaan khususnya dan memahami jalan baru ke arah peradaban (manusia).

Untuk mengkaji masalah simbol-simbol (tanda), dirumuskanlah ilmu semiotika, yaitu ilmu yang mengkaji tanda. Objek semiotika adalah segala sesuatu yang dianggap sebagai tanda, yang ada di semesta raya ini.

Semiotika berasal dari bahasa Inggris *semiotics*. *Semiotics* menurut Hornby (2000:1162) adalah “*The study of sign and symbols and of their meaning and use*” (kajian tanda-tanda dan simbol-simbol, juga makna dan penggunaannya). Kata *semiotics* diambil dari bahasa Yunani *semeion*, yang berarti tanda (van Zoest, 1993: 1) atau *seme* yang berarti penafsir tanda (Cobley & Jansz, 2002: 4). (dalam Taufiq, 2016 : 1)

Menurut Umberto Eco dalam Ratna (2007: 117) semiotika dikaitkan

segala sesuatu yang secara signifikan dapat menggantikan sesuatu yang lain, sedangkan sesuatu yang lain tidak harus eksis atau hadir secara aktual. Dalam hubungan inilah Eco menyebutkan semiotika sebagai ilmu untuk mempelajari segala sesuatu yang dapat digunakan untuk berbohong. Sebaliknya dapat dikatakan apabila segala sesuatu tidak dapat digunakan untuk berbohong, untuk berdusta, maka segala sesuatu itu bukanlah tanda.

Sedangkan ahli semiotika, logika, dan matematika Charles Sanders Peirce, mengungkapkan bahwa semiotika adalah studi tentang tanda dengan mempertimbangkan berbagai aspek yang berkaitan dengannya, seperti: fungsi-fungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda yang lain, proses pengiriman dan penerimanya, dan sebagainya.

Terdapat dua aliran besar di bidang semiotik, yakni strukturalis yang bersumber pada Ferdinand de Saussure dan pragmatis yang bersumber pada Charles Sanders Peirce. Perbedaan dasar antara semiotik struktural dan semiotik Pragmatik adalah bahwa yang pertama melihat tanda dan pemaknaannya dalam rangka struktur (dalam pengertian de Saussure), sedangkan pada yang kedua tanda dan pemaknaannya dilihat sebagai suatu proses kognitif yang dikaitkan dengan pencerapan suatu realitas. Pada yang pertama sistem tanda dan pemaknaannya dilihat dalam suatu paradigma dikotomis (hubungan antara dua hal), sedangkan pada yang kedua sistem tanda dan pemaknaannya dilihat dalam suatu paradigma trikotomis (suatu proses yang terdiri atas tiga tahap yang disebut "semiosis"). (Hoed, 2007: ix,x)

Karena dalam penelitian kali ini penulis menggunakan teori semiotik Roland Barthes yang merupakan pengembangan dari teori Ferdinand de Saussure, maka peneliti hanya akan menjelaskan semiotik struktural Ferdinand de Saussure dan Roland Barthes saja.

1. Ferdinand de Saussure

Ferdinand de Saussure (1916), melihat tanda sebagai pertemuan antara bentuk (yang terdapat dalam kognisi seseorang) dan makna (atau isi, yakni yang dipahami oleh manusia pemakai tanda). De Saussure menggunakan istilah *signifiant* (*signifier*, Ing.; penanda, Ind.) untuk segi bentuk suatu tanda, dan *signifié* (*signified*, Ing.; petanda, Ind.) untuk segi maknanya. Dengan demikian, de Saussure dan para pengikutnya (antara lain Roland Barthes) melihat tanda sebagai sesuatu yang menstruktur (proses pemaknaan berupa kaitan antara penanda dan petanda) dan terstruktur (hasil proses tersebut) di dalam kognisi manusia.

Dalam teori de Saussure, *signifiant* bukanlah bunyi bahasa secara konkret, tetapi merupakan citra tentang bunyi bahasa (*image acoustique*). Dengan demikian, apa yang ada dalam kehidupan kita dilihat sebagai “bentuk” yang mempunyai “makna” tertentu. Masih dalam pengertian de Saussure, hubungan antara bentuk dan makna tidak bersifat pribadi, tetapi sosial, yakni didasari oleh “kesepakatan” (konvensi) sosial. Karena sifatnya yang mengaitkan dua segi, penanda dan petanda, teori tanda de Saussure juga disebut bersifat *dikotomis* dan struktural.

De Saussure memperkenalkan empat konsep penting yang masing-masing ditampilkan secara dikotomis, yaitu:

a. *langue* vs. *parole*,

Bahasa manusia bukan sekadar tata nama. Bahasa tidak sekadar terdiri atas kata-kata yang “menamai” benda atau hal yang ada di dunia ini. Bahasa merupakan suatu sistem, dan struktur yang abstrak, yang berada dalam kognisi warga masyarakat (diketahui secara kolektif). Sistem dan struktur itu terdapat dalam “*langue*” yang dalam praktik kehidupan masyarakat dijadikan acuan untuk melakukan komunikasi dengan bahasa. Penerapan “*langue*” dalam kehidupan bermasyarakat itu disebut “*parole*”. Konsep “*langue-parole*” ini membentuk suatu struktur budaya bahasa yang kemudian menjadi acuan bagi teori strukturalisme dalam memahami gejala sosial, budaya, dan alam.

b. *sintagmatik* vs. *paradigmatik*,

Konsep ini menyangkut sifat relasi (hubungan) antarkomponen dalam struktur dan sistem. Relasi sintagmatik adalah relasi antarkomponen dalam struktur yang sama, sedangkan relasi paradigmatik adalah relasi antara komponen dalam suatu struktur dan komponen lain di luar struktur itu (yang terakhir ini sifatnya asosiatif).

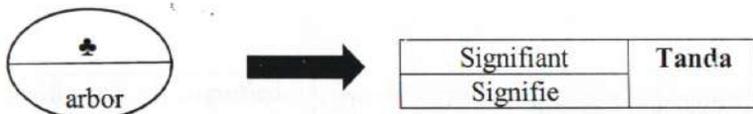
c. *sinkroni* vs. *diakroni*,

Dalam analisis struktural, de Saussure mengemukakan bahwa kita

waktu dan ruang tertentu, atau secara diakronis, yakni dengan melihat perkembangannya dari satu lapisan waktu ke lapisan waktu yang lain. Namun, perlu dicatat bahwa pandangan sinkronis merupakan dasar bagi analisis diakronis.

d. *signifiant vs. signifie*.

Bagi de Saussure, bahasa terdiri atas sejumlah tanda yang terdapat dalam suatu jaringan sistem dan dapat disusun dalam sejumlah struktur. Setiap tanda dalam jaringan itu memiliki dua sisi yang tak terpisahkan seperti “dua halaman pada selembar kertas”. De Saussure memberikan contoh kata *arbor* dalam bahasa Latin yang berarti ‘pohon’. Kata ini adalah tanda yang terdiri atas dua segi yakni /*arbor*/ dan ♣ (konsep pohon).



2.1 Bagan Teori Signifiant-Signifie Ferdinand de Saussure

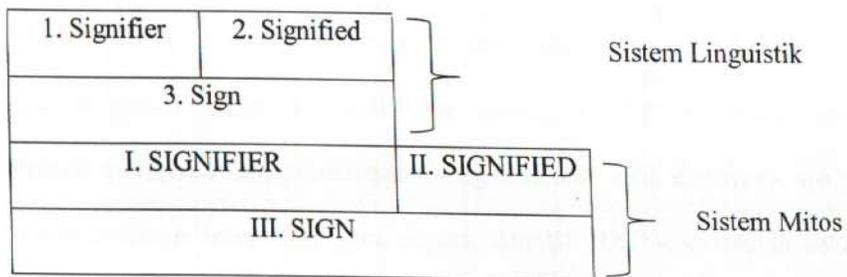
2. Roland Barthes

Semiotik dalam perkembangannya menjadi perangkat teori yang digunakan untuk mengkaji kebudayaan manusia. Barthes, dalam karyanya (1957) menggunakan pengembangan teori tanda de Saussure (penanda dan petanda) sebagai upaya menjelaskan bagaimana kita dalam kehidupan bermasyarakat didominasi oleh konotasi. Konotasi adalah pengembangan segi petanda (makna atau isi suatu tanda) oleh pemakai tanda sesuai dengan sudut

kebudayaan kita menjadi seperti “wajar”, padahal itu mitos belaka akibat konotasi yang menjadi mantap di masyarakat.

Barthes beranggapan bahwa sistem semiologi Saussure (*signifier-signified*) hanya merupakan sistem semiologi tahap pertama. Ia merasa perlu untuk membentuk sistem semiologi tingkat kedua. Sistem pertama ia sebut sistem linguistik dan sistem yang kedua disebut mitis (mitos). Untuk menghasilkan sistem mitis, sistem semiologi tingkat kedua mengambil seluruh sistem tanda tingkat pertama sebagai I. SIGNIFIER, sedang II. SIGNIFIED-nya diciptakan oleh pembaca mitos.

Berikut ini skema sistem mitos Barthes:



2.1 Tabel Teori Semiotik Roland Barthes

Tujuan Barthes menciptakan teori semiologinya adalah untuk melakukan kritik ideologi atas budaya massa. Oleh karena itu, si pembaca mitos harus mencari ideologi yang ada di balik mitos tersebut. Salah satu faktor yang membantu pencarian ideologi tersebut ialah “sejarah”. Jadi, sistem

berbeda dengan sistem linguistik yang hanya menggunakan pendekatan sinkronis.

Barthes memberikan contoh pengungkapan mitos dengan mengambil contoh gambar sampul majalah Paris-Match. Dalam sampul tersebut terlihat seorang serdadu kulit hitam yang sedang memberi hormat pada tricolor (sebutan lain untuk bendera Prancis yang memiliki tiga warna). Sebagai semiotika tingkat pertama, gambar itu terdiri dari *signifier* (foto seorang serdadu kulit hitam yang sedang memberi hormat pada tricolor) dan *signified* (serdadu sebenarnya yang dirujuk oleh foto itu), dan *sign* (kesatuan antara foto dengan rujukannya).

Bagi Barthes yang merupakan orang Prancis asli, foto tersebut tidak hanya berarti "serdadu kulit hitam yang sedang memberi hormat pada tricolor". Menurutnya, foto serdadu kulit hitam yang sedang memberi hormat pada tricolor adalah sebagai I. SIGNIFIER, sedang II. SIGNIFIED-nya adalah Prancis merupakan imperium besar sehingga seluruh anak negerinya, apa pun warna kulitnya, tetap setia pada negara, dan III. SIGN-nya adalah seluruh sistem tentang kebesaran Prancis atau mitos kebesaran Prancis (Sunardi, 2002: 104-105). Dengan demikian, ideologi yang dikandung dalam foto serdadu tersebut adalah ideologi imperialisme (penjajahan). Pengetahuan tentang imperialisme Prancis ini hanya didapat lewat sejarah.

Foto serdadu kulit hitam yang sedang memberi hormat pada tricolor dalam Paris Macth	Foto serdadu kulit hitam yang sedang memberi hormat pada tricolor alam realitas
(I)	
Foto serdadu kulit hitam yang sedang memberi hormat pada tricolor	Kebesaran Prancis (ideologi imperialis)
(II)	

2.2 Tabel Contoh Penerapan Teori Semiotik Roland Barthes

D. Manga

Manga adalah sebutan komik dalam bahasa Jepang. Definisi komik menurut Danesi (2011: 180-181) adalah narasi yang diceritakan melalui sejumlah gambar yang diatur di dalam garis-garis horizontal, strip, atau kotak, yang disebut *panels*, dan dibaca seperti teks verbal dari kiri ke kanan. Komik biasanya menggambarkan petualangan satu karakter atau lebih dalam rangkaian waktu yang terbatas. Dialog direpresentasikan oleh kata-kata yang dilingkari di dalam balon, yang dikeluarkan dari mulut atau kepala karakter yang berbicara. Sebagian besar gerakan diilustrasikan melalui penggunaan garis dari berbagai ukuran. Dan maknanya diilustrasikan oleh garis, simbol, dan kata.

Sedangkan, Sudjianto (2008: 60) juga mengungkapkan, *manga* adalah komik, rangkaian gambar sederhana yang menentengahkan humor, lelucon, atau hal-hal lain yang menarik. Atau, sejenis cerita disertai gambar yang mengandung sarkasme, ironi, sindiran, atau kritikan terhadap manusia dan masyarakat atau lingkungan sekitarnya.

Selain *manga* yang menekankan aspek hiburan, terdapat juga *manga* yang mengandung nilai-nilai pendidikan. Sebab di antara *manga-manga* tersebut banyak juga yang berisi pelajaran tertentu (seperti kesehatan, sejarah, matematika, ekonomi, dan sebagainya) untuk mempermudah pengertian dan pemahaman bidang tersebut. Bahkan tidak sedikit karya sastra klasik yang sudah dibuat dalam bentuk *manga* seperti *Genji Monogatari* dan sebagainya.

Perkembangan *manga* dalam industri media cetak terus meningkat. Lebih dari 10.000 judul *manga* yang beredar di Jepang, beberapa di antaranya memasuki pasar di berbagai dunia termasuk Indonesia.

Kegemaran membaca *manga* di Jepang tidak dibatasi dengan perbedaan jenis kelamin, usia, status sosial, dan sebagainya. *Manga* dibaca baik oleh pria, wanita, anak-anak, remaja, orang dewasa, pelajar, mahasiswa, para karyawan, atau kelompok masyarakat lainnya.

Di dalam kehidupan sehari-hari, *manga* tidak hanya mengacu pada karya-karya tulis. Film-film kartun atau animasi yang sering ditayangkan dalam televisi pun digolongkan ke dalam kelompok *manga*. Dengan kata lain, industri *manga*

dapat dikembangkan menjadi industri film animasi baik dalam bentuk animasi televisi berseri ataupun versi layar lebar. (Sudjianto, 2008 : 60)

E. Anime

1. Definisi Anime

Anime merupakan kependekan dari pengucapan *animation* dalam Bahasa Inggris, yakni *animeshon* (アニメーション). Di Jepang sendiri, istilah *anime* digunakan untuk mendefinisikan semua jenis karya animasi dari negara manapun. Sementara, di luar Jepang, istilah *anime* biasanya digunakan hanya untuk mendefinisikan karya animasi yang berasal dari Jepang saja. (Dalam Japanese Station oleh Tim JS, 2015 : 73)

2. Sejarah Anime

Awal mula perkembangan *anime* di Jepang, dimulai sekitar tahun 1907-1911. Diawali dengan ditemukannya sebuah gambar bergerak berdurasi tiga detik berjudul Katsudao Shasin yang digunakan untuk keperluan pribadi atau tidak ditayangkan secara komersil. Barulah, di tahun 1917, *anime* berjudul Imokawa Mukuzo Genkapon no Maki karya Oten Shimokawa ditayangkan secara komersil untuk kali pertama di Jepang. Selain itu, masih ada dua karya yang juga dianggap sebagai pionir dalam perkembangan industri *anime* di Jepang, yaitu Nakamura Gatana (1917) karya Jun'ichi Kouchi dan Urashima Tarou karya Seitaro Kitayoma.

Namun semua *anime* yang sudah disebutkan di atas tadi, masih berupa

barulah seorang animator Jepang bernama Kenzuko Masaoka membuat *anime* pertama dengan dialog suara, yang diberi judul *Onna no Yo no Naka*. Pada masa ini jugalah, mulai dikenal teknik pembuatan *anime* dengan *cel-animation* atau cara tradisional membuat animasi dengan menggambar setiap detail gerakan pada sebuah kertas. *Anime* pertama yang seluruhnya dibuat dengan teknik *cel-animation* 1934 dengan judul *The Dance of Chagamas*.

Cerita *anime* pada era 1930-an pun tidak semata-mata dibuat sebagai hiburan saja. Pada masa Perang Dunia II, *anime* di Jepang juga digunakan sebagai alat propaganda oleh pemerintah dan militer. Ceritanya pun menjadi semakin konservatif, seiring dengan masuknya budaya Barat. Pada masa ini, tercipta dua judul *anime* dengan durasi 74 menit, *Momotaro no Umiwashi* dan *Momotaro Umi no Shinpei*, yang menceritakan tentang keperkasaan angkatan laut Jepang saat berhasil menghancurkan pangkalan perang Amerika di Pearl Harbour.

Industri *anime* di Jepang sempat merasakan masa-masa yang sulit. Apalagi, setelah Jepang kalah pada Perang Dunia II. Tahun 1948, perlahan, industri *anime* di Jepang mulai bangkit, sebuah studio anime TOEI Animation co., ltd., didirikan. Diproduksilah sebuah *anime* pertama dengan durasi yang panjang dan memiliki gambar berwarna. *Anime* tersebut diberi judul *Hakujaden (The Tale of The White Serpent)* karya Taiji Yabushita (1958).

Setelah melalui perjalanan panjang, pada tahun 1960 sebuah film animasi berhasil tayang perdana di televisi Jepang. *Anime* dengan judul *Mitsu*

no Hanashi ini, merupakan sebuah antologi (kumpulan karya-karya sastra) yang terdiri dari tiga cerita dongeng. Barulah setahun kemudian, mulai ditayangkan sebuah serial *anime* Otogi Manga no Calendar yang berhasil bertahan selama hampir tiga tahun, yang terbagi menjadi dua season dalam penayangannya; "Instant History" (1961-1964) dan "Otogi Manga no Calendar" (1962-1964).

Serial *anime* Astro Boy! merupakan *anime* yang menceritakan mengenai petualangan Atom si robot bocah yang mulai ditayangkan secara rutin di televisi Jepang pada tahun 1963. Hal itu merupakan catatan besar dalam sejarah *anime* Jepang. *Anime* tersebut juga menjadi salah satu yang paling hits di masanya. Astro Boy! diciptakan oleh seorang jenius di bidang *anime* yang mendapat julukan The Father of Manga; Osamu Tezuka. Diproduksi oleh studio yang didirikannya sendiri dengan nama Mushi Production.

Perkembangan *anime* di Jepang pada tahun 1970 mulai memasuki sebuah fase yang berbeda. Mulai muncul serial *anime* bergenre *mecha* (salah satu genre *science-fiction* yang menceritakan tentang mesin atau robot yang dikendalikan manusia), atau *anime* dengan cerita yang berpusat pada robot dan mesin. Beberapa judul *anime* legendaris yang muncul pada era ini antara lain Ashita no Joe (1970), Heidi, Girl of the Alps (1974), Mazinger Z (1972-1974), Space Battleship Yamato (1974-1975), Mobile Suit Gundam (1979-1980), serta Doraemon (1973).

Tahun 1980 merupakan tanda dimulainya “Golden Age of Anime” dan juga untuk kali pertamanya muncul subkultur Jepang yang disebut dengan *otaku*. Pada masa inilah mulai muncul judul-judul *anime* yang mungkin kita masih kenal sampai sekarang, sebut saja *Nausicaa of the Valley of the Wind* (1984) karya animator Hayao Miyazaki, pendiri Ghibli Studio yang terkenal dengan *anime-animenya* yang sarat akan pesan moral, *Captain Tsubasa* (1983) karya Yoichi Takahashi, dan *Dragon Ball* (1986) karya Akira Toriyama. (Tim JS, 2015:)

3. Genre *Anime*

Secara umum genre berarti pembagian tipe-tipe, bentuk, kategori atau klasifikasi tertentu dari *anime* yang memiliki kesamaan bentuk, latar, tema, suasana dan lainnya. Maksudnya, bahwa disetiap *anime* itu memiliki cerita yang terfokus pada hal tertentu. Dalam sebuah *anime*, bisa terdapat lebih dari satu genre cerita, misalnya, *anime* *Noragami* yang bergenre *fantasy*, *supernatural* dan *comedy*.

Di bawah ini akan dijelaskan mengenai jenis-jenis genre, beserta pengertian dan contohnya.

a) *Action*

Genre *anime* yang berhubungan dengan kekerasan, pertempuran, perkelahian, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan laga atau aksi, seperti *Sword Art Online*, *Naruto*, *One Piece*.

Genre *anime* yang mengisahkan perjalanan, petualangan, dan penjelajahan karakter yang biasanya bertujuan untuk menggapai ambisi atau menyelesaikan misi. Contohnya: Fairy Tail, Hunter x Hunter, Dragon Ball.

c) *Comedy*

Genre *anime* yang bertujuan untuk membuat penonton tertawa karena lawakan atau tingkah laku yang konyol oleh tokoh-tokohnya. Misalnya Gintama, Baka to Test to Shoukanjuu, Crayon Shinchan, dan Tensei Bakabon.

d) *Slice of life*

Genre *anime* yang mengisahkan tentang drama kehidupan yang sarat akan pesan moral. Misalnya, Gin no Saji, Clannad, dan Non non Byori.

e) *Fantasy*

Genre *anime* ini menampilkan sebuah cerita penuh imajinatif. Hal-hal yang tidak pernah ada di dunia nyata dapat kita temui dalam *anime* bergenre ini. Biasanya menceritakan legenda kuno atau kisah fantasi lainnya. Contohnya, Noragami, Sword Art Online, Shakugan no Sana.

f) *Romance*

Genre *anime* yang mengisahkan percintaan romantis, seperti Clannad dan Amagami SS.

g) *Horror*

Genre *anime* ini menceritakan hal-hal yang menyeramkan dan menakutkan, yang berisi tentang hal gaib. Seperti Shiki, Another, Ghost Hount dan Blood-C.

h) *Martial Arts*

Genre *anime* yang berhubungan dengan seni bela diri (karate, judo, dan lain-lain). Misalnya Naruto.

i) *Mystery*

Genre *anime* yang menceritakan tentang sebuah misteri dan tokoh utamanya ditujukan untuk menyelesaikan misteri. Contoh: Hyouka dan Steins Gate.

j) *School Life*

Genre *anime* yang alur ceritanya lebih sering terjadi di sekolah. Misalnya, Danshi Koukousei no Nichijou.

k) *Sports*

Genre *anime* yang temanya adalah olahraga seperti basket, voli, sepak bola, dan sejenisnya. Contoh : Kuroko no Basuke dan Haikyuu!!.

l) *Supernatural*

Genre *anime* yang ceritanya berisi tentang kekuatan-kekuatan dan kejadian luar biasa yang tidak dapat dijelaskan, serta melanggar hukum fisika. Misalnya, *Noragami*.

m) *Game*

Genre *anime* yang ceritanya terfokus pada permainan seperti permainan kartu, video game, dan permainan lainnya. Biasanya di genre ini permainan yang dimainkan tidak melibatkan permainan olahraga, dan permainannya mengandung unsur kekerasan. Contohnya: *No Game No Life!*

n) *Sci-Fi*

Genre *anime* yang bercerita mengenai fiksi ilmiah berdasarkan khayalan sang animator yang digabungkan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sedang berkembang atau yang akan muncul di masa depan. Dalam genre ini biasanya bumi akan diceritakan ratusan tahun jauh ke masa depan, atau menceritakan kehidupan di luar angkasa. Contoh: *Gundam Series*, *Guren Logan*, dan *Code Geas*.

o) *Bishoujo*

Genre *anime* yang didominasi oleh karakter-karakter wanita cantik atau lucu. Contoh: *Sailormoon* dan *Kill La Kill*.

u) *Ecchi*

Genre *anime* yang satu ini biasanya menyajikan konten yang cenderung vulgar. Karakter dalam *anime* bergenre ini digambarkan secara erotis dengan adegan-adegan yang menjurus hampir ke hubungan seksual.

v) *Hentai*

Genre *anime* yang satu ini menyajikan konten seksual yang diperuntukkan bagi para penonton yang sudah dewasa. Berbeda dengan *ecchi* yang hanya menunjukkan sisi erotis secara *softcore*, *hentai* menyajikan tontonan yang dikemas secara *hardcore* dan hampir tidak ada sensor sama sekali.

Saat ini, di Jepang sendiri, *anime* sudah jadi salah satu industri yang memegang peranan penting dalam perekonomian. Tidak main-main, pemerintah Jepang rela menggelontorkan dana hingga 500.000 USD melalui Kementerian Kebudayaan sebagai dana pendidikan dan pengembangan *anime*. Hal ini dilakukan agar anak-anak Jepang mampu dan terus kreatif dalam memberikan sumbangsih terhadap perkembangan *anime* di dunia.

Salah satu dukungan pemerintah Jepang terhadap perkembangan *anime*, yaitu dengan diadakannya Tokyo Anime Festival. Ajang tahunan selama dua hari yang menjadi wadah bagi para penggemar *anime*, *manga*, dan *video games* dari beberapa negara untuk dapat bertemu dan memajukan industri animasi hingga ke berbagai belahan dunia. (Tim JS, 2015: 73-83)

F. Penelitian Relevan

Penelitian tentang mitologi Jepang di STBA JIA memang sudah pernah ada, namun masih sangat jarang ditemukan. Di tempat lain juga mungkin penelitian yang serupa telah ada. Oleh karena itu dalam penelitian ini, penulis merujuk kepada dua penelitian yang berhubungan dengan mitologi Jepang.

Penelitian yang pertama berjudul “Mitologi Jepang dalam *anime Naruto* karya Masashi Kishimoto” oleh Ade Riyani pada tahun 2016. Dalam penelitian tersebut, Riyani menganalisis mengenai mitologi Jepang yang terdapat dalam *anime Naruto*. Dalam penelitiannya, Riyani membahas mengenai jurus-jurus yang terdapat dalam *anime Naruto* yang merefleksikan dewa-dewa dalam mitologi Jepang, yaitu jurus *Izanagi*, jurus *Izanami*, jurus *Amaterasu*, jurus *Susano'o* dan jurus *Tsukuyomi*. Selain itu, ia juga membahas mengenai hewan kepercayaan masyarakat Jepang dan tokoh dalam dongeng Jepang yang terdapat pada *anime Naruto*. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif analisis. Sedangkan teori yang digunakan adalah teori semiotik dari Roland Barthes.

Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis, yaitu sama-sama membahas mengenai mitologi Jepang dengan menggunakan teori semiotik Roland Barthes. Namun, objek yang digunakan berbeda, jika Riyani menggunakan *anime Naruto* sebagai objeknya, penulis menggunakan *anime Noragami*. Kemudian, dalam penelitian ini penulis lebih terfokus pada perwujudan *kami* dan tempat tinggal *kami* dalam kepercayaan

Penelitian berikutnya yang dijadikan sebagai bahan tinjauan pustaka oleh penulis yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ni Made Putri Wisundari yang berjudul “*Kami dan Youkai dalam komik Kamisama Hajimemashita karya Suzuki Julietta*” pada tahun 2015. Dalam penelitian tersebut, Wisundari menganalisis mengenai perwujudan *kami* dan *youkai* dalam kepercayaan agama *Shinto*. *Kami* yang terdapat pada komik *Kamisama Hajimemashita* yaitu *Tochigami* (dewa tanah), *Raijin* (dewa petir), *Fuujin* (dewa angin), *Ookuninushi no Kami* (dewa kemakmuran), *Izanami* (dewa penguasa alam kematian) dan *Ikusagami* (dewa perang). Selain menganalisis tentang *kami*, Wisundari juga membahas mengenai *youkai* dan mitos-mitos *kami* dan *youkai* yang ada di dalam komik. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif analisis dan metode informal dengan menggunakan teori antropologi sastra dan semiotik dari Marcel Danesi.

Penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wisundari memiliki kesamaan, yaitu membahas mengenai perwujudan *kami* dan mitos-mitos *kami*. Sedangkan perbedaannya adalah pada media dan objek yang diteliti. Lebih lanjut lagi peneliti banyak menganalisis mengenai *Shichifukujin* (dewa-dewa keberuntungan) yang ada dalam *anime* *Noragami* karya Adachitoka dengan menggunakan teori semiotik Roland Barthes.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam sebuah penelitian diperlukan adanya metodologi penelitian untuk menguji apakah suatu metode relevan atau sebaliknya harus ditinggalkan dan dengan demikian menentukan metode lain yang sesuai dengan objeknya. (Ratna, 2010: 42) Metodologi penelitian meliputi metode penelitian (termasuk didalamnya waktu dan tempat penelitian dan jenis penelitian), prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan sumber data yang akan dipaparkan secara menyeluruh di bawah ini.

A. Metode Penelitian

Metode berasal dari bahasa Latin '*methodos*', yang berasal dari akar kata *meta* dan *hodos*. *Meta* berarti menuju, melalui, mengikuti, sesudah, sedangkan *hodos* berarti jalan, cara, arah.

Ratna (2015: 34) juga mengungkapkan, dalam pengertian yang lebih luas metode dianggap sebagai cara-cara, strategi untuk memahami realitas, langkah-langkah sistematis untuk memecahkan rangkaian sebab akibat berikutnya. Sebagai alat, sama dengan teori, metode berfungsi untuk menyederhanakan masalah, sehingga lebih mudah untuk dipecahkan dan dipahami.

Jadi, secara umum metode dapat diartikan sebagai jalan yang digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah.

Dalam penelitian ini, untuk menginterpretasikan *kami* dan tempat tinggal *kami* dalam mitos kepercayaan *shinto* dalam *anime* Noragami karya Adachitoka, penulis menggunakan teori semiotik dari Roland Barthes.

1. Waktu dan Tempat Penelitian

a. Waktu Penelitian

Pada penelitian ini waktu yang digunakan selama 6 (enam) bulan, mulai bulan Januari 2017 sampai Juli 2017.

b. Tempat Penelitian

Tempat dilakukan pengerjaan penelitian ini adalah di perpustakaan kampus STBA JIA dan perpustakaan *The Japan Foundation*.

2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis dalam meneliti *kami* dan tempat tinggal *kami* dalam kepercayaan *Shinto* dalam *anime* Noragami adalah penelitian kualitatif.

Menurut Ibrahim (2015: 52) yang dimaksud dengan pendekatan kualitatif adalah cara kerja penelitian yang menekankan pada aspek pendalaman data demi mendapatkan kualitas dari hasil suatu penelitian. Dengan kata lain, pendekatan kualitatif (*qualitative approach*) adalah suatu mekanisme kerja penelitian yang mengandalkan uraian deskriptif kata, atau kalimat, yang disusun secara cermat dan sistematis mulai dari menghimpun data hingga menafsirkan dan melaporkan hasil penelitian.

Ibrahim juga menyebutkan, penelitian kualitatif mempunyai beberapa ciri-ciri yaitu, bersifat deskriptif, naratif melalui uraian kata, naturalistik/alamiah, holistik, kontekstual, mendalam, imperatif dan subjektif, dengan logika induktif dan lain-lain (Ibrahim, 2015: 53).

B. Prosedur Penelitian

Dalam sebuah penelitian diperlukan adanya prosedur penelitian agar dalam proses pengerjaannya menjadi tidak acak dan sistematis. Prosedur penelitian merupakan tahapan atau urutan kegiatan yang harus dilalui dan memuat pokok-pokok pikiran yang terkait dengan aktivitas apa saja yang harus dilakukan (Siswantoro, 2005: 83). Maka dari itu, dalam penyusunan penelitian ini, penulis membagi prosedur penelitiannya menjadi 3 (tiga) tahapan berikut.

1. Tahap Persiapan Penelitian

Pada tahap ini yang pertama kali dilakukan oleh penulis adalah menentukan tema yang akan dijadikan sebagai judul penelitian, kemudian dilanjutkan dengan penyusunan latar belakang masalah, menentukan rumusan dan fokus masalah, menetapkan tujuan dan manfaat penelitian, menuliskan definisi operasional dan terakhir membuat sistematika penulisan.

Setelah semuanya tersusun rapi, selanjutnya penulis mengajukannya dalam bentuk proposal penelitian kepada dosen pembimbing untuk dirundingkan agar memperoleh persetujuan.

2. Tahap Pengerjaan Penelitian

Pada tahap kedua ini, penulis melakukan beberapa proses kegiatan yang berkaitan dengan penelitian yaitu:

a. Menonton *anime* Noragami

Untuk menentukan *kami* dan tempat tinggal *kami* yang terdapat pada *anime* Noragami, penulis menonton *anime* Noragami dan Noragami Aragoto yang seluruhnya berjumlah 25 episode. Sehingga diperoleh data yang akurat untuk diidentifikasi.

b. Mengumpulkan teori

Penulis mengumpulkan dan mendalami teori dari berbagai referensi yang berkaitan dengan judul penelitian yaitu, teori tentang mitos, hakikat *kami*, semiotik dan teori penunjang lainnya.

c. Menganalisis data

Setelah semua teori terkumpul dan data telah teridentifikasi dengan baik, proses selanjutnya adalah menganalisis data. Proses analisis data ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah diperoleh sesuai dengan fakta-fakta yang ada pada teori tentang *kami* dan tempat tinggal *kami* dengan menggunakan pendekatan semiotik penanda dan petanda dari Roland Barthes sehingga tujuan dari penelitian dapat terselesaikan.

3. Tahap Penyusunan Hasil Penelitian

Setelah proses pengerjaan penelitian selesai, penulis melakukan tahap penyusunan hasil penelitian yang terdiri atas: menyusun data dalam bentuk narasi, menganalisis data, menginterpretasikan data, dan menarik kesimpulan akhir dari penelitian.

C. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu pekerjaan yang penting dan sangat menentukan dalam suatu penelitian. Karena tanpa adanya data yang memadai, penelitian tidak dapat terus dilanjutkan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis menggunakan studi kepustakaan dalam proses pengumpulan datanya.

Yang dimaksud dengan studi kepustakaan dalam Ibrahim (2015: 37) adalah kegiatan melakukan kajian dan analisis terhadap bahan-bahan yang bersumber dari kepustakaan (buku, laporan hasil penelitian, laporan hasil pengabdian, catatan manuskrip dan sebagainya).

Sedangkan menurut Mardalis (2014: 28) studi kepustakaan diartikan sebagai kegiatan mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan bermacam-macam material yang terdapat di ruangan perpustakaan, seperti: buku-buku, majalah, dokumen, catatan dan kisah-kisah sejarah dan lain-lainnya yang dapat dijadikan landasan dasar dan alat utama bagi pelaksanaan penelitian.

Dalam penelitian ini, studi kepustakaan yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Mencari buku-buku dan referensi yang terkait dengan penelitian. Dalam hal ini, peneliti mencarinya ke perpustakaan, baik perpustakaan di dalam kampus (perpustakaan STBA JIA), maupun perpustakaan di luar kampus, antara lain perpustakaan Japan Foundation, perpustakaan Universitas Indonesia (UI), perpustakaan Universitas Negeri Jakarta (UNJ), dan Perpustakaan Nasional. Namun, selain perpustakaan peneliti juga mencari sumber melalui internet, toko buku, dan toko buku *online*.
2. Setelah menemukan buku-buku yang berhubungan dengan penelitian, peneliti membeli, meminjam atau memfotokopi buku tersebut untuk dipelajari lebih lanjut.
3. Setelah membaca keseluruhan buku maupun sumber referensi lainnya, peneliti menentukan mana saja data yang paling sesuai dengan penelitian untuk diambil sebagai sumber data.
4. Terakhir, peneliti mengolah kembali data yang telah diperoleh dengan menggunakan kalimat sendiri, sehingga didapat data yang dapat menguatkan penelitian.

D. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis deskriptif. Menurut Hadari Nawawi dalam Siswantoro (2007: 56), yang dimaksud dengan teknik analisis deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subjek atau objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta

Mardalis (2014: 26) juga menambahkan bahwa, teknik analisis deskriptif adalah teknik penelitian dimana peneliti tidak menguji hipotesa atau tidak menggunakan hipotesa, melainkan hanya mendeskripsikan informasi apa adanya sesuai dengan variabel-variabel yang diteliti.

Adapun dalam menganalisis datanya, peneliti melukiskan variabel variabelnya satu per satu sesuai dengan fakta-fakta yang diambil dari data atau sumber informasi yang akurat. Dan digunakan pula teori semiotik dari Roland Barthes dalam teknik analisisnya dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Menentukan potongan gambar dalam *anime* yang dijadikan sebagai data.
2. Menentukan penanda pada tiap-tiap data.
3. Menentukan petanda pada tiap-tiap data.
4. Menganalisis data berdasarkan penanda dan petanda yang ada dengan menggunakan teori sistem mitos semiotik dari Roland Barthes.

E. Sumber Data

Menurut Ibrahim (2015: 69-70) yang dimaksud dengan sumber data adalah subjek penelitian dari mana data diperoleh. Terdapat dua jenis sumber data, yaitu sumber data utama (primer) dan sumber data tambahan (sekunder).

Sumber data utama (primer) adalah sumber data yang dapat memberikan informasi, fakta dan gambaran peristiwa yang diinginkan dalam penelitian atau sumber pertama dimana sebuah data dihasilkan. Dalam penelitian ini, sumber data utama yang digunakan penulis adalah *anime* Noragami (*season 1*) dan Noragami

Sedangkan, sumber data tambahan adalah segala bentuk dokumen, baik dalam bentuk tertulis maupun foto. Atau sumber data kedua sesudah sumber data primer. Meskipun disebut sebagai sumber kedua (tambahan), dokumen tidak bisa diabaikan dalam suatu penelitian, terutama dokumen tertulis seperti buku, majalah ilmiah, arsip, dokumen pribadi dan dokumen resmi.

Sumber data tambahan dalam penelitian ini yaitu buku *Nihon no Kamisama, Japanese Mythology, Izanami x Izanagi, The Anime Companion : What's Japanese in Japanese Animation?, How Like A God: Deification in Japanese Religion*, dan *A Popular Dictionary of Shinto*. Skripsi berjudul *Mitologi Jepang dalam anime Naruto* karya Masashi Kishimoto oleh Ade Riyani, dan Jurnal berjudul *Kami dan Youkai* dalam komik *Kamisama Hajimemashita* karya Suzuki Jullieta.

BAB IV

ANALISIS DATA

Bab ini menjelaskan tentang analisis *kami* dan tempat tinggal *kami* dalam mitos kepercayaan *shinto* dalam *anime* Noragami yang ditelaah dengan menggunakan teori semiotik dari Roland Barthes. Namun, sebelum peneliti menganalisis tentang *kami* dan tempat tinggal *kami* dalam mitos kepercayaan *shinto* dalam *anime* Noragami, akan dipaparkan terlebih dahulu sinopsis dan mitos *kami* dan tempat tinggal *kami* yang terdapat dalam *anime* Noragami.

A. Sinopsis Anime Noragami

Noragami (ノラガミ) adalah sebuah serial *manga* fantasi Jepang karya Adachitoka yang memulai serialisasi di Monthly Shōnen Magazine pada Januari 2011. Kemudian, pada musim dingin tahun 2013 diumumkan untuk diadaptasi menjadi serial *anime* oleh Studio Bones, dan mulai ditayangkan pada tanggal 5 Januari 2014. Sedangkan *season* keduanya yang berjudul Noragami Aragoto diumumkan untuk diadaptasi pada 31 Maret 2015 dan mulai ditayangkan tanggal 2 Oktober 2015. (noragami.wikia.com)

Anime Noragami menceritakan tentang kehidupan seorang dewa miskin yang tidak mempunyai satu kuil pun yang selalu menggunakan baju jersey dan syal bernama "Yato". Demi membangun kuilnya sendiri, ia menyebarkan nomor teleponnya ke seluruh negeri. Dia memiliki kemampuan untuk memanggil tuhan-tuhan yang telah meninggal dan mereka akan datang untuk membantu dia. Dia juga memiliki kemampuan untuk memanggil tuhan-tuhan yang telah meninggal dan mereka akan datang untuk membantu dia.

yang diberikannya, dan menamakan dirinya “Delivery God”. Suatu hari Iki Hiyori, seorang murid SMP dari keluarga kaya, menolong Yato yang hampir mengalami kecelakaan lalu lintas. Namun malangnya, justru dirinya yang mengalami kecelakaan tersebut. Karena kejadian itu, Iki Hiyori menjadi setengah siluman yang menyebabkan jiwanya mudah terlepas dari tubuhnya. Dan untuk dapat mengembalikan keadaan tubuhnya seperti semula, ia mulai berteman dan mengikuti kemanapun Yato pergi. Kemudian, Yato yang sedang mencari “*shinki*” (senjata suci yang digunakan dewa) bertemu dengan seorang arwah anak muda yang diberi nama “Yukine” untuk menjadi *shinki*-nya untuk melawan *ayakashi* (siluman yang dapat mempengaruhi manusia untuk berbuat kejahatan atau membawa bencana). Di sisi lain, masa lalu yang disembunyikan Yato pun mulai terungkap. (noragami-anime.net)

Dalam *Noragami season 1*, ceritanya berkisar tentang aktifitas Yato sebagai “delivery god” yang menerima pekerjaan apa saja dengan memasang tarif 5 yen (nilai yang biasa diberikan orang Jepang saat berdoa di kuil). Diceritakan bahwa *shinki* milik Yato yang bernama Tomone, ingin berhenti menjadi *shinki* Yato karena tidak tahan hidup seperti gelandangan dengan dewa yang tidak mempunyai kuil. Oleh karena itu, Yato harus mencari pengganti Tomone, karena dewa yang tidak memiliki *shinki* akan kesulitan saat melawan *ayakashi*.

Ketika Yato menerima pekerjaan untuk mencari kucing yang hilang bernama Ue-sama, ia melihat kucing tersebut berada di tengah jalan raya. Saat berusaha menangkapnya, ia hampir tertabrak oleh bus yang sedang melintas.

Yato melihat kejadian tersebut dan tanpa berpikir panjang langsung berlari ke tengah jalan dan berusaha menyelamatkan Yato. Namun, justru Hiyori lah yang akhirnya tertabrak bus tersebut. Karena kejadian tersebut, jiwa Hiyori sering terlepas dari tubuhnya, dan menjadikan ia 'setengah siluman'.

Setelah kejadian itu, Yato berjanji pada Hiyori untuk mengembalikan tubuhnya seperti semula. Dan sejak itulah Hiyori sering tersangkut masalah yang berhubungan dengan dunia roh bersama Yato.

Yato akhirnya berhasil memperoleh *shinki* baru yang olehnya dinamai Yukine atau Sekki (namanya saat akan digunakan sebagai senjata berupa *katana*), ia adalah seorang roh remaja laki-laki yang masih labil.

Seiring berjalannya waktu, pekerjaan demi pekerjaan dilakukan oleh Yato, hingga suatu hari ia menerima pekerjaan dari Tenjin-*sama* (dewa pengetahuan) dan berseteru dengan salah satu *shichifukujin* atau tujuh dewa keberuntungan Bishamon (dewa perang) yang mempunyai dendam masa lalu dengannya.

Pada *season* ini diceritakan pula perjuangan Yato dalam mempertahankan *shinki*-nya Yukine yang hampir membuat dirinya mati karena ulah Yukine yang sering melakukan hal-hal negatif yang berdampak pada Yato. Hal tersebut terjadi karena jiwa *shinki* dan tuannya terhubung. Sehingga, apabila *shinki* tersebut melakukan hal buruk akan memberikan dampak negatif berupa kutukan pada dewa itu sendiri.

Sedangkan pada *season* kedua yang berjudul Noragami Aragoto, ceritanya

diceritakan pula saat Yato menjalankan perintah ayahnya untuk membantu Ebisu (salah satu dari *shichifukujin*, dewa perikanan) saat pergi ke *Yomi no Kuni* (neraka) untuk mengambil sikat bayangan yang dimiliki oleh Izanami (dewi kematian) yang menjaga *Yomi no Kuni*.

Dalam *season* ini juga muncul *Okuninushi* dan 4 dewa dari *shichifukujin* lainnya seperti dewa kebijaksanaan dan dewa panjang umur (*Juroujin* dan *Fukurokuju*), dewa kebahagiaan (*Hotei*), dewi seni dan musik (*Benzaiten*). Dan digambarkan pula tempat tinggal para dewa yang terdapat dalam *anime* tersebut seperti *Takamagahara* (surga), *Yomi no Kuni* (neraka) dan *Ashihara no Nakatsu Kuni* (bumi).

B. Mitos *Kami* dan Tempat Tinggal *Kami* dalam kepercayaan *Shinto* yang muncul dalam *anime* *Noragami*

1. *Kami* dalam kepercayaan *shinto* yang muncul pada *anime* *Noragami*:

a) *Tenjin* (天神)

Sugawara Michizane (845-903) dikenal sebagai dewa pengetahuan. Ia berasal dari keluarga berbudaya dari kalangan bangsawan tingkat menengah. Karena bakatnya yang luar biasa dalam bidang pendidikan, ia akhirnya diangkat menjadi menteri.

Munculnya Michizane menimbulkan kekhawatiran besar pada keluarga Fujiwara yang mendominasi politik istana saat itu. Karena dipandang sebagai saingan, mereka merencanakan kejatuhan Michizane dan berhasil menarik Kaisar Daigo ke dalam perangkapnya. Hasilnya

Michizane diasingkan ke Dazaifu di Kyusu di Enki (901), di mana dia meninggal karena penyakit dua tahun kemudian.

Segera setelah itu, serangkaian bencana mulai menimpa keluarga Fujiwara yang merencanakan pengusiran Michizane dari jabatan tersebut. Berbagai fenomena alam yang tidak biasa dan kematian Tokihira semakin menguatkan bahwa hal ini merupakan akibat dari perbuatan mereka terhadap Michizane. Akhirnya, mereka mengatur untuk mengembalikan nama dan kehormatan Michizane dan melunakkan murka rohnya.

Dalam periode tersebut juga dibangun kuil-kuil sebagai penghormatan pada roh individu yang memiliki dampak kuat terhadap negara dan masyarakat (termasuk Sugawara Michizane). Mereka digolongkan sebagai dewa-dewa tradisional, dan kuil-kuil mulai dibangun di tempat-tempat yang berbeda di seluruh Jepang.

Setelah rohnya berbicara melalui sebuah nubuat, dari pertengahan abad kesepuluh, sebuah festival di distrik Kitano, Kyoto diadakan untuk memperingati Sugawara Michizane. Hal inilah yang menjadi asal mula kuil Kitano Tenman-gu yang telah bertahan sampai pada hari ini.

Roh Michizane yang dulu dipercaya menyimpan dendam atas musuh-musuhnya, kini mengalami transformasi menjadi tuhan yang menerima doa dan permohonan orang-orang. Bayangan mengerikan dari hantu pendendam itu sudah menghilang. Nama *Tenman Tenjin Michizane*

kini dikenal sebagai dewa yang menganugerahkan berkatnya pada semua pemohon, dari kaisar sampai orang biasa. (Hiroo, 2016: 93-95)

Saat ini, *Tenman* dipuja sebagai Dewa Pendidikan dan banyak tempat pemujaan untuknya sangat populer di kalangan pelajar yang berdoa di sana supaya lulus ujian. (Keene, 2010: 177)

b) *Izanami* (伊邪那)

Dalam siklus mitos yang tercatat dalam *Kojiki* dan *Nihongi*, *Izanagi* dan *Izanami* merupakan pasangan dewa generasi ketujuh dan merupakan pasangan dewa yang melahirkan tanah Jepang dan orang-orangnya. *Izanami* meninggal ketika melahirkan dewa api dan menjadi dewi di dunia bawah (*yomi*). Dengan bantuan praktek sihir, *Izanagi* mencoba untuk mengikutinya ke dunia bawah dimana ia menemukan tubuh *Izanami* telah membusuk. Karena ketakutan, *Izanagi* kabur meninggalkan *Izanami*. Setelah lolos dari pengejaran *Izanami*, ia menempatkan batu karang di antara dunia orang hidup dan orang mati. Kemudian ia melakukan upacara penyucian di sebuah sungai. Dan selama pemurniannya tersebut, dewa lahir dari bagian tubuhnya dan dari pakaiannya, termasuk *Amaterasu* dari mata kirinya dan *Susano* dari hidungnya. (Bocking, 1996: 67)

c) *Ebisu* (惠比寿)

Ebisu merupakan salah satu dari *shichifukujin* (tujuh dewa

Namanya berarti “orang asing” atau “barbar”. Ebisu biasanya digambarkan membawa pancing ikan air tawar laut (*tai*) dan mengenakan *kimono*, *hakama*, dan topi tinggi yang disebut *kazaori eboshi*. Bahkan ada bir Jepang yang dinamai menurut namanya dengan menggunakan transliterasi kuno Yebisu. (Poitras, 2010: 25)

Ebisu juga disebut sebagai dewa kemakmuran yang sangat populer yang diperkirakan berasal dari laut membawa berkah dari negara yang jauh. Dia berhubungan erat dengan *Daikoku* (salah satu *shichifukujin* lainnya). Dalam komunitas nelayan, *Ebisu* dikaitkan dengan hasil tangkapan yang bagus, sementara di pedesaan dia adalah dewa sawah (*ta no kami*) dan di kota sekitar abad ke-12 dan seterusnya menjadi pelindung pasar dan pedagang. *Ebisu* umumnya dikenali sebagai nelayan yang gemuk, berwajah tersenyum, berjenggot, memegang pancing dan ikan laut besar. Dia juga dikenal sebagai pelindung pedagang dan nelayan. (Bocking, 1996: 24)

d) *Bishamon* (毘沙門)

Bishamon adalah salah satu dari *shichifukujin*. *Bishamon* digambarkan bersenjata dan menggunakan baju besi. Dia adalah salah satu penjaga Budha dan harus melindungi kebajikan dan ajaran Budha serta melawan kejahatan. (Poitras, 2010: 11)

Bishamon atau *Bishamonten* berasal dari India (Sanskrit:

otoritas. Menurut pengetahuan Budha ia tinggal di lapisan keempat Gunung Sumeru, gunung di pusat dunia, dan melindungi kuartier utara dan tempat khotbah Sang Budha. Dia dikenal sebagai pejuang yang sengit dengan baju besi, penuh dengan tombak di satu tangan dan “menara harta karun” atau pagoda di sisi lain. Sedangkan, penganut Budha di Cina menganggap *Bishamon* sebagai dewa kekayaan. (Bocking, 1996: 10)

e) *Jurojin* (寿老人)

Jurojin adalah dewa panjang umur dan merupakan salah satu dari *shichifukujin*. Dia selalu ditunjukkan bersama dengan burung bangau, kura-kura atau rusa, yang merupakan penggambaran hewan berumur panjang. Dia memiliki janggut putih dan umumnya membawa *shaku*, tongkat suci atau tongkat yang diikatkan gulungan yang berisi kebijaksanaan dunia. *Jurojin* juga menyukai sake, tapi hanya secukupnya, dan bukan seorang pemabuk. (Piggot, 1969: 59)

f) *Fukurokuju* (福祿寿)

Salah satu dari *shichifukujin*. Namanya menunjukkan kebahagiaan (*fuku*), kekayaan (*roku*), dan umur panjang (*ju*). *Fukurokuju* mewakili umur panjang dan dikatakan sebagai inkarnasi kutub selatan. Dia digambarkan berkepala botak dengan kumis panjang. Dikatakan bahwa buku suci yang diikatkan ke tongkatnya berisi tentang hidup setiap orang di bumi. *Fukurokuju* biasa diiringi rusa hitam (legenda kuno mengatakan

seekor rusa menjadi hitam jika berumur lebih dari 2.000 tahun). (Poitras, 2010: 30)

Fukurokuju merupakan dewa yang populer dalam kepercayaan *Taoisme*. Dia diyakini sebagai pertapa Tiongkok dinasti Sung dan digambarkan sebagai pria tua kecil dengan kepala botak panjang. Dia kadang dikawal oleh burung bangau, rusa, atau kura-kura dan membawa buku ajaran suci yang diikat ke tongkatnya, mirip dengan Jurojin. (Bocking, 1996: 30)

Dalam suatu sumber juga dikatakan bahwa *Fukurokuju* (atau *Fukurokujin*) memiliki kepala yang sangat panjang dan sempit dan keberuntungan yang ia tentukan menggabungkan umur panjang dan kebijaksanaan. Tubuhnya sangat pendek dan kepalanya sering terlihat lebih panjang dari kakinya. (Piggot, 1969: 59)

g) *Hotei* (布袋)

Pengucapan Cina “Pu-tai”, yang merupakan nama orang Cina dari seorang biksu Budha abad ke-10. Nama *Hotei* diterjemahkan secara harfiah sebagai “kantong hempen”. *Hotei* juga dikenal di Barat sebagai “Budha yang tertawa”, dan dia sering digambarkan dengan karung pengemis besar. Sejarah *Hotei* adalah seorang pendeta Ch’an (yaitu Zen) bernama Ch’i-tz’u di provinsi Chekiang yang sangat dihormati oleh rakyat. Setelah kematiannya ia dimuliakan sebagai inkarnasi Sang Budha

menggunakan Maitreya. Di Jepang dia dianggap salah satu *shichifukujin*. (Poitras, 2010: 48)

Hotei adalah seorang penganut Budha yang taat. Sosoknya digambarkan dengan perut yang besar, dan pakaiannya melorot di bawah perut besarnya. Namun, hal tersebut tidak melambangkan keserakahan. Sebaliknya, ini adalah simbol kepuasan dan sifat baik, dan perut yang menonjol diyakini merupakan simbol dari jiwa besar *Hotei*. Dia memiliki kekayaan batin, khas seseorang yang telah berhasil mendapatkan ketenangan melalui kebijaksanaan dalam agama Budha. (Piggot, 1969: 58)

Dia juga sering dikenal sebagai dewa yang ceria dan puas dan sering ditunjukkan bersama dengan anak-anak. Seperti biasa, dia digambarkan dengan perut telanjang besar dan ekspresi ramah. Dan dia dianggap memiliki watak yang baik hati dan selalu bersedia melakukan tindakan kebaikan. (Piggot, 1969: 49,58)

h) *Benzaiten* (弁財天)

Benten atau *Benzaiten* awalnya adalah dewi sungai, lambat laun ia menjadi dewa kebijaksanaan, penguasa pengetahuan, dan seni. Lalu, *Benten* terkenal sebagai dewi uang. *Benten* adalah salah satu dari *shichifukujin*. (Poitras, 2010: 10)

Awalnya, *Benten* adalah Saraswati, dewa asal Hindu yang diperkenalkan ke Jepang melalui agama Budha dan berhubungan dengan

memberikan umur panjang, kefasihan, kebijaksanaan dan kemenangan militer serta memberikan perlindungan dari bencana alam. Lambangnya adalah *biwa* (kecapi) dan dia sering diwakili dengan gulungan ular, diyakini berdiri untuk kecemburuan, yang membuat pasangan yang tidak menikah mengunjungi tempat asalnya bersama-sama, dia memiliki nama *shinto ichikishima hime no mikoto* tapi seringkali baik imam maupun pemuja membedakannya dengan kuil *Shinto* atau Budha. (Bocking, 1996: 10)

Benten merupakan satu-satunya dewi di antara *shichifukujin*. Dia berhubungan dengan laut dan banyak tempat pemujaannya berada di laut atau di pulau-pulau. Perkumpulan *shichifukujin* ini sering ditampilkan dalam gambar dan arca, saat dia berkuda atau ditemani seekor ular laut atau naga. Dia juga mewakili seni dan mempunyai tingkah laku feminim. Dikatakan bahwa alat musik favoritnya adalah *biwa*, instrumen senar yang tidak berbeda dengan bentuk mandolin. (Piggot, 1969: 59)

i) *Okuninushi* (大国主命)

Okuninushi tinggal di pulau Izumo di Ashihara no Nakatsukuni. *Okuninushi* atau *Ohonamuchi* merupakan cucu *Susanou* dari anaknya yang bernama *Ameno Fuyuginu*. Sebagai putra paling muda dari delapan puluh bersaudara, ia selalu ditindas oleh saudara-saudaranya.

Terdapat sebuah legenda tentang *Okuninushi* dan seekor kelinci.

Yagami. Dalam perjalanan menuju Inaba, mereka bertemu dengan seekor kelinci yang terluka, namun saudara-saudara *Okuninushi* justru mengerjai dan memperparah luka dari kelinci tersebut. Namun, berbeda dengan saudara-saudaranya *Okuninushi* membantu mengobati luka yang diderita kelinci tersebut. Ternyata, kelinci itu merupakan jelmaan dewa, dan merestui *Okuninushi* untuk menikahi Putri Yagami. Sehingga, *Okuninushi*-lah yang berhasil menikah dengan Putri Yagami. (WP, 2010: 36-39)

2. **Tempat tinggal kami dalam kepercayaan *shinto* yang muncul pada anime Noragami:**

a) *Takamagahara* (高天原)

Dalam hierarki suci *Shinto*, *Takamagahara* atau *Takamanohara* adalah tempat kediaman surgawi, di atas dunia tempat manusia tinggal. *Takamagahara* disebut juga Dataran Tinggi Surga. Dunia dimana *Amatsukami* (dewa langit) turun. (Poitras, 2010: 130)

Ini adalah wilayah atas dalam kosmologi evolusioner yang secara vertikal terdiri dari surga yang tinggi, dunia manusia, dan yomi, alam bawah dan kematian. Meski *takamagahara* merupakan tempat suci, namun wilayahnya tidak berbeda jauh dari dunia manusia. Dalam *takamagahara* terdapat sawah, rumah, tanah, binatang dan gua tempat Amaterasu menyembunyikan dirinya. Gagasan tersebut tersebar luas sejak era Meiji, bahwa kaisar diturunkan dari dewa *takamagahara* yang berasal dari

mitologi *Kojiki* dan *Nihongi*. Sedangkan, dalam kosmologi tradisional, pemujaan kuil atas apa yang benar-benar mengacu pada dewa yang hidup di dunia ini atau berasal dari pegunungan (*yama no kami*), di atas cakrawala atau di bawah laut (*tokoyo, marebito, ryuuguu*). (Bocking, 1996: 195)

Takamagahara adalah dunia surgawi tempat tinggal dewa-dewa Jepang. Dunia dimana sebelum para dewa dilahirkan. Dewa yang pertama kali lahir adalah *Ameno Minakanushi no Kami*, kemudian setelah itu secara berturut-turut dewa yang lain pun lahir. Dewa yang tinggal di *Takamagahara* disebut *Amatsu Kami* (dewa langit), sedangkan yang tinggal di *Ashihara no Nakatsu Kuni* disebut dengan *Kunitsu Kami* (dewa bumi). Kemudian, diciptakanlah Kepulauan Jepang oleh dewa langit *Izanagi no Mikoto* dan *Izanami no Mikoto*. Dan lagi, ketika *Izanagi* melakukan upacara penyucian setelah kembali dari *yomi no kuni*, lahirlah Tiga Dewa Utama Shinto, dewa terkuat *Amaterasu Oomikami*, *Tsukiyomi no Mikoto*, dan *Susanou no Mikoto*.

Di *takamagahara*, terdapat berbagai macam tempat, misalnya *Amano Iwato* (Gerbang Gua Batu Surgawi). Karena takut akan tingkah laku kasar dari *Susanou no Mikoto*, *Amaterasu Oomikami* (Dewa Matahari) bersembunyi di *Amano Iwato*, karenanya, dunia diselimuti oleh kegelapan dan semakin sering terjadi bencana.

Dewa-dewa disana pun berkumpul di suatu tempat bernama *Amano Yasugawara* untuk membahas tindakan yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut. Mereka memanfaatkan kemampuannya masing-masing dan bersatu untuk bekerja-sama. Akhirnya, *Amano Iwato* pun terbuka, dan cahaya kembali menerangi dunia.

Dan lagi, di *takamagahara* pun terdapat ladang yang disebut *Yuniwa*. Ladang persawahan ini diberikan kepada cucu *Amaterasu Oomikami, Ninigi no Mikoto* dan dibawa ke *Ashihara no Nakatsu Kuni* (bumi). (Yasushi, 2014: 10-11)

b) *Yomi no Kuni* (黄泉国)

Menurut penafsir *kokugaku*, dalam *Nihongi* dan *Kojiki*, *Yomi* berarti dunia bawah dan tanah orang mati, sumber kejahatan dan polusi. *Yomi* dihuni oleh *magatsuhi no kami* (dewa bencana), roh jahat dan merupakan tempat dimana *Izanami* pergi setelah kematiannya. Awalnya, *yomi* merujuk ke makam atau tempat mayat dibangun oleh penguasa Jepang prasejarah.

Gagasan bahwa *yomi* adalah tujuan akhir kita, orang yang mati akan pergi ke *yomi* yang diteliti oleh Norinaga, kini hanya sedikit orang Jepang mempercayainya. Kebanyakan pemakaman (*sasai*) dilakukan menurut ritual Budha dan yang mati akan menjadi roh leluhur. (Bocking, 1996: 225)

Dikatakan bahwa, dewa-dewa yang telah mati, akan menuju dunia setelah kematian (*yomi no kuni*), dan jika mereka memakan makanan *yomi no kuni*, maka mereka akan berubah menjadi sosok orang mati.

Dari *yomi no kuni*, menuju kembali ke bumi terdapat bukit terakhir yang disebut *Yomotsu Hirasaka*. Dalam mitos Jepang digambarkan *Ne no Kuni* (根の国) dan *Yomi no Kuni* merupakan dua dunia yang sama, sedangkan negeri bawah tanah juga disebut dengan negeri seberang laut. Diceritakan pula bahwa *Ookuninushi no Mikoto* menikah dengan putri *Susanou no Mikoto* yang bernama *Suseri Hime* di *Ne no Kuni*. (Yasushi, 2014: 11)

c) *Ashihara no Nakatsu Kuni* (葦原中国)

Ashihara no Nakatsu Kuni dianggap sebagai wilayah Jepang di dunia nyata yang berada di antara *takamagahara* dan *yomi no kuni*. Dalam mitologi Jepang, diceritakan, dibuatlah Negeri Izumo oleh *Ookuninushi no Mikoto*, lalu ia mewariskannya pada keturunan dewa *Amaterasu Oomikami*, yaitu cucunya yang bernama *Ninigi no Mikoto*. Berkat ekspedisi timur yang dilakukan oleh keturunan *Ninigi no Mikoto*, Kaisar *Jinmu* terbentuklah kesatuan negara Jepang.

Di dalam mitologi Jepang, khususnya di dunia, Negeri Izumo dan Negeri Hyuga merupakan dua negeri yang penting. Negeri Izumo merupakan tempat diturunkannya *Susanou no Mikoto* saat diusir dari *takamagahara*. Ketika cucu dari *Susanou no Mikoto*, *Ookuninushi no*

Hikona no Mikoto, ia membangun negeri yang sekarang dikenal dengan Kuil Izumo, yang kemudian diserahkan pada *Amaterasu Oomikami*.

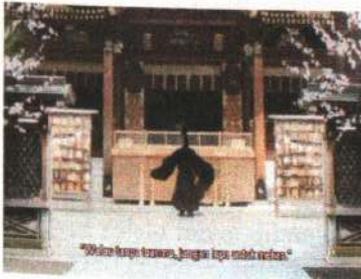
Negeri Hyuga adalah tempat diturunkannya keturunan tuhan *Ninigi no Mikoto*, yang sekarang dipercaya berada di sekitar Prefektur Miyazaki (Kyushu). Keturunan *Ninigi no Mikoto*, *Kaisar Jinmu*, berangkat dari Negeri Hyuga dan menaklukkan negeri-negeri sampai ke wilayah Kumano. Dan di Kuil Kashihara ia dinobatkan sebagai kaisar pertama Jepang. (Yasushi, 2014: 11)

C. Paparan Data

Dalam penelitian ini, penulis menemukan 9 data yang akan diidentifikasi ke dalam *kami* dan tempat tinggal *kami* dalam mitos kepercayaan *shinto* yang terdapat dalam *anime* *Noragami* dan *Noragami Aragoto*. Kemudian penulis akan menganalisis data tersebut menggunakan teori semiotik dari Roland Barthes.

D. Analisis Data

Data 1



(1)



(2)



(3)



(4)

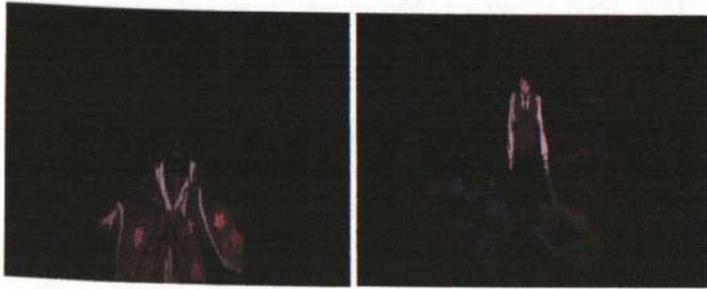
Penanda : Gambar (1) Seorang kakek muncul sambil membacakan kutipan puisi Sugawara Michizane. Gambar (2) Kuil dipenuhi dengan permohonan kelulusan. Gambar (3) Kuil yang berjumlah sangat banyak dan tersebar dimana-mana. Gambar (4) Seorang kakek sedang berada di suatu tempat.

Petanda : Dalam potongan gambar (1) dan (2) menunjukkan bahwa Tenjin merupakan Dewa Pengetahuan atau Dewa Pendidikan. Sosoknya digambarkan sebagai seorang kakek tua yang bertubuh kurus. Pada gambar (3) menunjukkan bahwa Tenjin merupakan dewa yang sangat terkenal. Gambar (1) menunjukkan tempat tinggal Tenjin, yaitu di kuil dan gambar (4) menggambarkan Tenjin sedang menghadiri musyawarah dewa di *Takamagahara*.

Analisis : Dalam kepercayaan shinto, Tenjin atau Tenman dipercaya sebagai dewa pendidikan. Oleh karena itu, saat musim kelulusan, kuilnya selalu ramai dikunjungi. Tenjin adalah dewa yang berasal dari manusia biasa yang bernama Sugawara Michizane. Ia berasal dari keluarga berbudaya dan merupakan *hanasawan*. Karena kecerdasannya

Kebencian keluarga Fujiwara terhadapnya membuat ia diasingkan dan akhirnya meninggal. Setelah ia meninggal, kemalangan datang bertubi-tubi pada keluarga Fujiwara. Keluarga Fujiwara pun menganggap bahwa kejadian tersebut merupakan kutukan dari Sugawara Michizane. Sehingga untuk menghilangkan kutukan tersebut dan mengembalikan nama baik Sugawara Michizane, mereka membangun banyak kuil untuknya. Hal ini juga digambarkan pada tokoh Tenjin di *anime* Noragami, dimana ia dianggap sebagai dewa pengetahuan yang dipercaya dapat mengabulkan permohonan kelulusan. Ia juga merupakan dewa yang terkenal dan memiliki banyak kuil pemujaan. Sosok Tenjin dalam kepercayaan Shinto digambarkan sebagai seorang laki-laki tua bertubuh gemuk, sedangkan dalam *anime* Noragami ia digambarkan sebagai kakek bertubuh kurus. Karena Tenjin merupakan dewa yang berasal dari manusia biasanya, ia termasuk dewa yang tinggal di *Ashihara no Nakatsu Kuni* (bumi), tepatnya di kuil miliknya. Dalam *anime* juga diceritakan bahwa Tenjin tinggal di kuil miliknya, namun ia juga dapat menghadiri musyawarah dewa yang diadakan di *Takamagahara* (surga). Hal itu menandakan bahwa ia juga memiliki tempat tinggal disana.

Data 2



(1)

(2)



(3)

Penanda : Gambar (1) memperlihatkan sesosok tengkorak berpakaian wanita yang menakutkan di suatu tempat. Gambar (2) menggambarkan seorang laki-laki yang tertangkap oleh hantu wanita. Dan pada gambar (3) menggambarkan sebuah gerbang pintu masuk ke suatu tempat.

Petanda : Gambar (1) Sosok Izanami yang berada di *Yomi no Kuni*. Gambar (2) menunjukkan anak buah dari Izanami menangkap Ebisu. Hal tersebut dapat diartikan bahwa Izanami merupakan penguasa di *Yomi no Kuni*. Dan gambar (3) merepresentasikan sebuah pintu masuk

Analisis : Seperti halnya dalam *anime*, dalam mitos pun diceritakan Izanami merupakan dewi yang tinggal di *Yomi no Kuni*. Izanami dan Izanagi merupakan pasangan dewa dewi langit (*amatsukami*). Ketika Izanami melahirkan dewa api, tubuhnya terbakar dan akhirnya meninggal. Karena kesedihannya Izanagi pergi menyusul Izanami ke *yomi* (dunia bawah). Namun, setelah bertemu dengan Izanami di *yomi*, tubuh Izanami telah membusuk, dan karena Izanami telah memakan makanan dari negeri *yomi*, ia tidak dapat kembali ke surga bersama Izanagi. Izanagi yang ketakutan, langsung pergi meninggalkan Izanami dan keluar dari *yomi*. Izanami mempunyai anak buah yang berwujud hantu wanita yang dijuluki *shikome*. Dalam *anime* *Noragami*, wujud Izanami yang hanya berupa tengkorak juga sesuai dengan penggambaran Izanami dalam mitos kepercayaan shinto. Dan anak buah Izanami yang berwujud setan perempuan juga digambarkan seperti dalam mitosnya. Meskipun awalnya Izanami merupakan dewa langit (*amatsukami*), kini ia tinggal di *Yomi no Kuni*, hal ini pun digambarkan dalam *anime* *Noragami*.

Data 3



(1)

(2)



(3)

Penanda : Gambar (1) menggambarkan seorang laki-laki yang menggunakan *hakama*. Gambar (2) menggambarkan anak kecil sedang memancing ikan di laut. Gambar (3) Seorang lelaki sedang berada di suatu ruangan.

Petanda : Gambar (1) dan (2) menggambarkan sosok Ebisu. Gambar (3) merepresentasikan tempat tinggal Ebisu.

Analisis : Dalam mitos kepercayaan shinto, Ebisu merupakan salah satu dari tujuh dewa keberuntungan (*shichifukujin*), ia dikenal sebagai dewa perikanan, pertanian, dan perdagangan. Sosoknya sering

hakama, dan topi tinggi yang disebut *kazaori eboshi*. Begitu pula dalam *anime* *Noragami*, diceritakan bahwa ia merupakan salah satu dari tujuh dewa keberuntungan yang sangat terkenal, sosoknya pun disamakan dengan mitos tentang dirinya. Akan tetapi, dalam *anime* ia digambarkan sebagai seorang lelaki yang bertubuh proporsional, berwajah tampan, dan berusia matang. Tidak seperti dalam mitos yang mengatakan bahwa ia berbadan gemuk dan merupakan lelaki tua. Dalam mitos juga disebutkan bahwa ia berasal dari laut membawa berkah dari negara yang jauh, namun dalam *anime* *Ebisu* diceritakan bertempat tinggal di *Takamagahara*.

Data 4



(1)



(2)



Penanda : Gambar (1) Seorang wanita yang menunggang singa sedang mengejar siluman. Gambar (2) Wanita berpakaian baju besi. Gambar (3) Seorang wanita sedang berada di tempat tidur.

Petanda : Gambar (1) dan (2) merepresentasikan sosok Bishamon. Gambar (3) Tempat tinggal Bishamon.

Analisis : Baik dalam *anime* maupun dalam mitos Bishamon sama-sama bersifat baik, ia bertugas untuk menumpas kejahatan. Ia juga merupakan salah satu dari tujuh dewa keberuntungan. Bishamon atau Bishamonten berasal dari India (Sanskrit: Vaishravana), salah satu dari *shi tenno* (Empat Raja Surgawi) dan simbol otoritas. Menurut pengetahuan Budha ia tinggal di lapisan keempat Gunung Sumeru, gunung di pusat dunia, dan melindungi kuartier utara dan tempat khotbah Sang Budha. Dia digambarkan sebagai pejuang yang sengit dengan baju besi penuh dengan tombak di satu tangan dan “menara harta karun” atau pagoda di sisi lain. Sesuai dengan paparan diatas, karakter Bishamon dalam *anime* Noragami memang sesuai dengan mitos tentang nya dalam kepercayaan shinto. Bishamon dalam *anime* Noragami diceritakan memiliki banyak *shinki* yang tidak lain merupakan senjata dewa untuk melawan musuh-musuhnya. Lalu Bishamon juga diceritakan bahwa ia tinggal di *Takamagahara*. Namun, terdapat pula perbedaannya, yaitu sosok Bishamon dalam mitos kepercayaan shinto merupakan seorang laki-laki sedangkan dalam

Data 5



(1)

(2)

Penanda : Gambar (1) Seorang kakek bertubuh pendek yang menggunakan tongkat. Gambar (2) Sekelompok orang di suatu tempat.

Petanda : Gambar (1) Juroujin. Gambar (2) Juroujin berkumpul dengan anggota *shichifukujin* lainnya di suatu ruangan di *takamagahara*.

Analisis : Menurut mitos kepercayaan shinto, Juroujin merupakan dewa panjang umur dan salah satu dari *shichifukujin*. Sosoknya adalah lelaki tua yang memiliki janggut putih dan membawa tongkat suci yang berisikan kebijaksanaan dunia. Seperti halnya dalam *anime* *Noragami* yang menggambarkan karakter Juroujin sesuai dengan mitos kepercayaan shinto. Hanya saja ia tidak digambarkan bersama dengan hewan yang selalu menyertainya, seperti burung bangau, kura-kura atau rusa yang merupakan penggambaran hewan berumur panjang. Dalam *anime*, ia digambarkan dapat mengikuti musyawarah dewa yang berada di *Takamagahara*. Hal itu menunjukkan bahwa ia tinggal

di *takamagahara*, karena hanya dewa yang tinggal di *takamagahara* yang dapat menghadiri acara musyawarah para dewa.

Data 6



(1)

(2)

Penanda : Gambar (1) Seorang kakek berpenampilan formal yang menggunakan topi tinggi dan tongkat. Gambar (2) Sekelompok orang berkumpul di suatu tempat.

Petanda : Gambar (1) Fukurokuju. Gambar (2) merepresentasikan Fukurokuju bersama dengan anggota *shichifukujin* lainnya di suatu ruangan di *takamagahara*.

Analisis : Dalam mitos kepercayaan shinto, Fukurokuju merupakan salah satu dari *shichifukujin*, namanya menunjukkan kebahagiaan (*fuku*), kekayaan (*roku*), dan umur panjang (*ju*). Fukurokuju merupakan dewa yang populer dalam kepercayaan Taoisme. Dia diyakini sebagai pertapa Tiongkok dinasti Sung dan dikenali sebagai pria tua kecil dengan kepala botak panjang. Dikatakan bahwa buku suci yang diikatkan ke tongkatnya berisi tentang hidup setiap orang di

salah satu dari *shichifukujin*, ia merupakan lelaki tua bertubuh kecil dan selalu membawa tongkat. Sedangkan, kepala botak panjang nya digantikan dengan topi panjang yang ia gunakan. Ia sering muncul bersama dengan anggota *shichifukujin* lainnya saat menghadiri musyawarah para dewa di *takamagahara*. Hal tersebut menunjukkan bahwa ia tinggal di *takamagahara*, karena hanya dewa yang tinggal di *takamagahara* yang dapat menghadiri acara musyawarah dewa.

Data 7



(1)



(2)

Penanda : Gambar (1) menunjukkan seorang lelaki bertubuh gemuk dengan perut besar yang tidak tertutup oleh pakaiannya. Gambar (2) memperlihatkan sekelompok orang yang berada di suatu ruangan.

Petanda : Gambar (1) Hotei. Gambar (2) menggambarkan Hotei yang sedang bersama dengan anggota *shichifukujin* lainnya saat menghadiri musyawarah para dewa di suatu tempat di *takamagahara*.

Analisis : Dalam mitos kepercayaan shinto, Hotei merupakan salah satu dari *shichifukujin*. Awalnya Hotei adalah seorang pendeta Ch'an

Setelah kematiannya, ia dimuliakan sebagai inkarnasi Sang Budha. Di Jepang dia dianggap salah satu *shichifukujin*. Ia digambarkan sebagai pria yang mempunyai perut besar dengan pakaiannya yang melorot. Namun, perut besarnya bukan melambangkan keserakahan, melainkan merupakan simbol dari jiwa besar Hotei. Dalam *anime* Noragami, Hotei juga digambarkan sebagai salah satu dari *shichifukujin*, sosoknya digambarkan sebagai seorang pria berperut besar dan menggunakan pakaian melorot yang memperlihatkan perut besarnya tersebut. Dalam *anime*, ia diceritakan sering menghadiri musyawarah dewa di *takamagahara* bersama dengan anggota lainnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa ia tinggal di *takamagahara*, karena hanya dewa yang tinggal di *takamagahara* yang dapat mengikuti acara musyawarah dewa.

Data 8



(1)



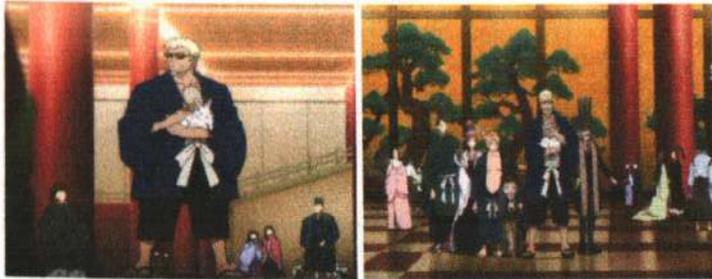
(2)

Penanda : Gambar (1) Seorang wanita feminim yang mempunyai tato bergambar tangga nada di atas dada bagian kiri. Gambar (2)

Petanda : Gambar (1) menunjukkan Benzaiten. Dan Gambar (2) menggambarkan Benzaiten bersama dengan anggota *shichifukujin* lainnya sedang berada di tengah ruangan tempat musyawarah dewa di lakukan di *takamagahara*.

Analisis : Menurut mitos kepercayaan shinto, Benzaiten adalah satu-satunya dewi dalam *shichifukujin*. Awalnya Benzaiten dikenal sebagai Saraswati, dewa asal Hindu yang berhubungan dengan seni dan musik. Lambangnya adalah biwa (kecap) yang dianggap sebagai alat musik favoritnya. Di Jepang dia dikenal sebagai dewa yang memiliki kekuatan untuk memberikan umur panjang, kefasihan, kebijaksanaan dan kemenangan militer serta memberikan perlindungan dari bencana alam. Dalam *anime* *Noragami*, Benzaiten digambarkan sebagai salah satu wanita dari *shichifukujin* selain Bishamon. Berbeda dengan Bishamon yang merupakan dewa perang terkuat, Benzaiten adalah dewi seni yang ditunjukkan dengan adanya sebuah tato berbentuk tanda nada di bagian atas kiri dadanya. Sosoknya sering dimunculkan bersamaan dengan anggota *shichifukujin* lainnya saat berada di tempat musyawarah dewa di lakukan di *takamagahara*. Hal tersebut menunjukkan bahwa ia tinggal di *takamagahara*, karena hanya dewa yang tinggal di *takamagahara* yang dapat mengikuti acara musyawarah dewa.

Data 9



(1)

(2)

Penanda : Gambar (1) Seorang lelaki tua sedang menggendong kelinci. Gambar (2) Sekelompok orang sedang berkumpul di suatu tempat.

Petanda : Gambar (1) menunjukkan Ookuninushi. Dan gambar (2) menggambarkan Ookuninushi sedang bersama dengan anggota *shichifukujin* di tempat musyawarah para dewa diadakan di *takamagahara*.

Analisis : Dalam mitos kepercayaan shinto, Ookuninushi atau Ohonamuchi merupakan cucu dari Susanou. Ia tinggal di Pulau Izumo di *Ashihara no Nakatsukuni*. Terdapat sebuah legenda mengenai dirinya dan kelinci Inaba. Legenda itu menceritakan tentang perjalanan Okuninushi ke Inaba untuk melamar Putri Yagami. Seperti halnya dalam *anime* Noragami, Okuninushi diceritakan memiliki hewan peliharaan kesayangan yang berupa seekor kelinci putih. Namun, sedikit berbeda dengan mitosnya, dalam *anime* diceritakan bahwa

dengan Daikoku. Kemudian, ia juga diceritakan tinggal di kuil dan dapat pula mengunjungi *takamagahara*.

E. Interpretasi Data

No	Episode	Mitos Kepercayaan Shinto	Penanda	Petanda
1.	Noragami (3)	Tenjin (天神)	<p>Gambar (1) Seorang kakek muncul sambil membacakan kutipan puisi Sugawara Michizane.</p> <p>Gambar (2) Kuil dipenuhi dengan permohonan kelulusan.</p> <p>Gambar (3) Kuil yang berjumlah sangat banyak dan tersebar dimana-mana.</p> <p>Gambar (4) Seorang kakek sedang berada di suatu tempat.</p>	<p>Dalam potongan gambar (1) dan (2) menunjukkan bahwa Tenjin merupakan Dewa Pengetahuan atau Dewa Pendidikan. Sosoknya digambarkan sebagai seorang kakek tua yang bertubuh kurus. Pada gambar (3) menunjukkan bahwa Tenjin merupakan dewa yang sangat terkenal. Gambar (1) menunjukkan tempat tinggal Tenjin, yaitu di kuil dan gambar (4) menggambarkan Tenjin sedang menghadiri musyawarah dewa di <i>Takamagahara</i>.</p>
2.	Noragami Aragoto	Izanami (伊邪那美)	Gambar (1) memperlihatkan	Gambar (1) Sosok Izanami yang

			berpakaian wanita yang menakutkan di suatu tempat. Gambar (2) menggambarkan seorang laki-laki yang tertangkap oleh hantu wanita. Dan pada gambar (3) menggambarkan sebuah gerbang pintu masuk ke suatu tempat.	menunjukkan anak buah dari Izanami menangkap Ebisu. Hal tersebut dapat diartikan bahwa Izanami merupakan penguasa di <i>Yomi no Kuni</i> . Dan gambar (3) merepresentasikan sebuah pintu masuk menuju <i>Yomi no Kuni</i> (neraka).
3.	Noragami Aragoto (10) dan (11)	Ebisu (恵比寿)	Gambar (1) menggambarkan seorang laki-laki yang menggunakan <i>hakama</i> . Gambar (2) menggambarkan anak kecil sedang memancing ikan di laut. Gambar (3) Seorang lelaki sedang berada di suatu ruangan.	Gambar (1) dan (2) menggambarkan sosok Ebisu. Gambar (3) merepresentasikan tempat tinggal Ebisu.
4.	Noragami (5) dan Noragami Aragoto (11)	Bishamon (毘沙門)	Gambar (1) Seorang wanita yang menunggang singa sedang mengejar	Gambar (1) dan (2) merepresentasikan sosok Bishamon. Gambar (3) Tempat tinggal

			berpakaian baju besi. Gambar (3) Seorang wanita sedang berada di tempat tidur.	
5.	Noragami Aragoto (7)	Juroujin (寿老人)	Gambar (1) Seorang kakek bertubuh pendek yang menggunakan tongkat. Gambar (2) Sekelompok orang di suatu tempat.	Gambar (1) Juroujin. Gambar (2) Juroujin berkumpul dengan anggota <i>shichifukujin</i> lainnya di suatu ruangan di <i>takamagahara</i> .
6.	Noragami Aragoto (10)	Fukurokuju (福祿寿)	Gambar (1) Seorang kakek berpenampilan formal yang menggunakan topi tinggi dan tongkat. Gambar (2) Sekelompok orang berkumpul di suatu tempat.	Gambar (1) Fukurokuju. Gambar (2) merepresentasikan Fukurokuju bersama dengan anggota <i>shichifukujin</i> lainnya di suatu ruangan di <i>takamagahara</i> .
7.	Noragami Aragoto (7) dan (10)	Hotei (布袋)	Gambar (1) menunjukkan seorang lelaki bertubuh gemuk dengan perut besar yang tidak tertutup oleh pakaiannya. Gambar (2) memperlihatkan sekelompok orang yang berada di suatu	Gambar (1) Hotei. Gambar (2) menggambarkan Hotei yang sedang bersama dengan anggota <i>shichifukujin</i> lainnya saat menghadiri musyawarah para dewa di suatu tempat di <i>takamagahara</i> .

	Aragoto (9) dan (10)	(弁財天)	Seorang wanita feminim yang mempunyai tato bergambar tangga nada di atas dada bagian kiri. Gambar (2) memperlihatkan sekelompok orang sedang berkumpul di suatu tempat.	menunjukkan Benzaiten. Dan Gambar (2) menggambarkan Benzaiten bersama dengan anggota <i>shichifukujin</i> lainnya sedang berada di tengah ruangan tempat musyawarah dewa di lakukan di <i>takamagahara</i> .
9.	Noragami Aragoto (7)	Okuninushi (大国主命)	Gambar (1) Seorang lelaki tua sedang menggendong kelinci. Gambar (2) Sekelompok orang sedang berkumpul di suatu tempat.	Gambar (1) menunjukkan Ookuninushi. Dan gambar (2) menggambarkan Ookuninushi sedang bersama dengan anggota <i>shichifukujin</i> di tempat musyawarah para dewa diadakan di <i>takamagahara</i> .

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Setelah memaparkan keseluruhan data, mulai dari latar belakang penelitian, teori semiotik, penjabaran *kami* dan tempat tinggal *kami* dalam mitos kepercayaan *shinto*, dan analisis data, penulis menyimpulkan hasil dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Dalam data 1, perwujudan Tenjin dalam *anime* Noragami adalah seorang dewa yang awalnya merupakan manusia bernama Sugawara Michizane. Ia merupakan dewa pengetahuan yang sangat terkenal, ia memiliki banyak kuil yang tersebar di seluruh Jepang. Ketika musim ujian, kuilnya ramai dikunjungi oleh para pengikutnya yang berdoa untuk kelulusan mereka. Kemudian, tempat tinggal Tenjin dalam *anime* digambarkan berada di kuil miliknya yang berada di bumi (*ashihara no nakatsu kuni*) dan di *takamagahara*.
2. Dalam data 2, perwujudan Izanami dalam *anime* Noragami digambarkan tubuhnya hanya berupa tengkorak, ia tinggal di *Yomi no Kuni* dan merupakan penguasa disana. Ia memiliki kekuatan yang melebihi dewa-dewa lainnya dan mempunyai banyak anak buah berwujud roh wanita jahat (*shikome*).

3. Dalam data 3, perwujudan Ebisu dalam *anime* Noragami merupakan salah satu dari *shichifukujin* yang sangat terkenal, sehingga bila ia mati pun, ia dapat hidup kembali (reinkarnasi), berkat do'a para pengikutnya yang selalu mengingatnya. Ia merupakan dewa yang berhubungan dengan perikanan, ia juga dicirikan dengan baju *hakama* dan topi panjang yang dipakainya. Ia merupakan dewa yang tinggal di *takamagahara*.
4. Dalam data 4, perwujudan Bishamon dalam *anime* Noragami adalah seorang dewa perempuan yang merupakan dewa perang. Ia juga merupakan salah satu dari *shichifukujin*. Ia bertugas membasmi *ayakashi* yang ada di dunia manusia. Digambarkan bahwa Bishamon memiliki banyak *shinki* (senjata suci milik dewa) yang digunakannya untuk melawan *ayakashi*. Salah satunya *shinki*-nya (Aiha), berwujud baju besi yang ia gunakan ketika melawan Izanami di *Yomi no Kuni*. Ia digambarkan memiliki sebuah rumah yang berad di *takamagahara*.
5. Dalam data 5, perwujudan Juroujin dalam *anime* Noragami merupakan salah satu dari *shichifukujin* yang digambarkan sering bersama dengan anggota *shichifukujin* lainnya. Ia dicirikan sebagai seorang dewa berupa kakek tua, yang berperawakan pendek dan selalu membawa tongkat. Dan ia sering terlihat di tempat musyawarah para dewa yang berada di *takamagahara*.
6. Dalam data 6, perwujudan Fukurokuju dalam *anime* Noragami adalah seorang kakek tua, bertubuh kecil, menggunakan topi panjang, dan

terlihat bersama dengan anggota *shichifukujin* lainnya di tempat musyawarah para dewa di *takamagahara*.

7. Dalam data 7, perwujudan Hotei dalam *anime* Noragami adalah seorang dewa bertubuh gemuk, mempunyai perut besar, dan menggunakan pakaian melorot yang memperlihatkan perut besarnya. Ia juga merupakan salah satu dari kelompok *shichifukujin* dan sering ditunjukkan berada di tempat musyawarah para dewa di *takamagahara*.
8. Dalam data 8, perwujudan Benzaiten dalam *anime* Noragami yaitu salah satu dewi dalam *shichifukujin* selain Bishamon. Sosoknya adalah seorang wanita cantik yang terlihat feminim dengan tato tanda nada di sebelah kiri atas dadanya. Ia sering berkumpul dengan anggota *shichifukujin* lainnya ketika menghadiri musyawarah para dewa di *takamagahara*.
9. Dalam data 9, perwujudan Okuninushi dalam *anime* Noragami adalah seorang dewa yang berwujud lelaki tua yang sering membawa kelinci putih yang bernama *Inaba chan* saat menghadiri musyawarah para dewa di *takamagahara*. Diceritakan ia juga merupakan salah satu *shichifukujin* bernama Daikoku dan sempat tinggal di kuil yang berada di *ashihara no nakatsu kuni*.

B. SARAN

Setelah penulis menganalisis dan menyimpulkan penelitian ini secara menyeluruh, penulis ingin menyampaikan beberapa saran sebagai bahan masukan yang sekiranya dapat bermanfaat sebagai berikut:

Bagi pembelajar bahasa Jepang, hendaknya tidak hanya mempelajari bahasa Jepang saja, namun juga mempelajari berbagai kebudayaan yang ada di Jepang.

Bagi Perpustakaan STBA JIA, agar menambah koleksi pustakanya, terutama yang berhubungan dengan kebudayaan Jepang. Sehingga, mahasiswa di JIA menjadi berwawasan luas, dan bagi mahasiswa yang sedang menyusun skripsi, akan lebih mudah dalam mencari referensi.

DAFTAR ACUAN

- Aoki, Yasushi. 2014. *Nihon no Kamisama: Naze Nihon ni wa Yaoyaruzu no Kamigami ga iru no ka?*. Japan: Takarajimasha.
- Asoo, Isoji, dkk. 1983. *Sejarah Kesusastaan Jepang*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Bocking, Brian. 1996. *A Popular Dictionary of Shinto*. Great Britain: Curzon Press.
- Danandjaja, James. 1997. *Foklor Jepang Dilihat dari Kacamata Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Danesi, Marcel. 2011. *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Eliade, Mircea. 1987. *Mitos Menurut Pemikiran Mircea Eliade*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Hiroo, Sato. 2016. *How Like A God Deification in Japanese Religion*. Tokyo: International House of Japan.
- Hoed, Benny H.. 2008. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Fakultas Ilmu Budaya UI.
- Ibrahim. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Keene, Michael. 2010. *Agama-Agama Dunia*. Cetakan Kelima. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Mardalis. 2014. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Piggot, Juliet. 1969. *Japanese Mythology*. Italy: O.G.A.M. Verona.
- Poitras, Gilles. 2010. *The Anime Companion: what's Japanese in Japanese animation*. Berkeley: Stone Bridge Press LLC.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2007. *Estetika Sastra dan Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2015. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- iswantoro. 2005. *Metode Penelitian Sastra: Analisis Psikologis*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- obur, Alex. 2013. *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- udjiyanto. 2008. *Kamus Istilah Masyarakat dan Kebudayaan Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- aufiq, Wildan. 2016. *Semiotika untuk Kajian Sastra dan Al-Qur'an*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- im JS. 2015. *Japanese Station Book*. Jakarta: Bukune.
- vP, Anton. 2010. *Izanagi x Izanami: kisah dewa-dewi dari negeri matahari*. Solo: Penerbit Katta.
- 'oda, Hiroko dan Matt Alt. 2012. *Yokai Attack! The Japanese Monster Survival Guide*. Cetakan Kedua. Singapore: Tuttle Publishing.

Vebsite:

oragami.wikia.com

oragami-anime.net

<https://myanimeinfo.wordpress.com/2012/09/26/genre-genre-dalam-anime/>
genre-genre dalam Anime

<http://www.drakeshinra.com/2013/11/macam-istilah-jenis-genre-dalam-anime.html>



SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA BEKASI

KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA BEKASI

Nomor: 455/STBAJIA/SK/II/2017

Tentang

Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi dan KTI Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang STBA JIA Bekasi

KETUA SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA BEKASI

perhatikan : Usulan Ketua Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang S-1 dan D-3 STBA JIA tentang Permohonan SK Pengangkatan Pembimbing Skripsi dan KTI.

mbang : 1. Untuk menyelesaikan studi bagi mahasiswa harus menyusun skripsi dan KTI yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di STBA JIA Bekasi.
2. Untuk kelancaran penulisan skripsi dan KTI tersebut mahasiswa perlu mendapat bimbingan dari dosen pembimbing.

ingat : 1. UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas
2. PP No. 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi
3. Pedoman Akademik Sekolah Tinggi Bahasa Asing -JIA 2016/2017
4. Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Bahasa Jepang Sekolah Tinggi Bahasa Asing-JIA.

MEMUTUSKAN

netapkan

tama

: Memutuskan Judul skripsi:
Kami Dalam Mitos Kepercayaan Shinto Dalam Anime Noregami Karya Adachitoka

Atas nama : INDAH NURHAYATI

NIM : 43131520134079

Jurusan : Bahasa Jepang STBA JIA

dua

: Memutuskan dosen pembimbing skripsi:

1. Aam Hamidah, M.Pd
Sebagai Pembimbing I

2. Fili Rahmawati Zulaeha, S.Pd., M.Si

Menugaskan dosen pembimbing agar melaksanakan pembimbingan dengan
sebaik-baiknya dan memberikan honorarium kepada dosen pembimbing sesuai
dengan peraturan yang berlaku di STBA JIA.

Keputusan ini berlaku mulai tanggal 16 Februari 2017 selama satu semester
dengan ketentuan apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam
keputusan ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya.



ditandatangani di : Bekasi
tanggal : 16 Februari 2017

Ketua STBA JIA

Drs. H. Sudjianto, M.Hum.
NIP. 195906051985031004

h :
Prodi S1 dan Prodi D3 Bahasa Jepang
Pembimbing I dan II
siswa Ybs.

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

ASIA
STU
IPSI
BIMBINGI

: INDAH NURHAYATI.....
 : 043131.520134.079.....
 : SAITRA JEPANG.....
 : KAMI DALAM MITOS KEPERCAYAAN JHINTO DALAM
 ANIME NORAGAMI KARYA ADACHITOKA.....
 : AAM HAMIDAH, M.Pd.....

NO BULAN	MATERI BIMBINGAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING
17	Bab I	
17	— " —	
17	Bab II	
17	— " —	
17	Bab III	
17	— " —	
17	Bab IV	
17	— " —	
17	Revisi I, II, III OK	
17	Revisi IV OK	
17	Bab V + Youshi	
17	General Check	

RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Indah Nurhayati
Tempat, Tanggal Lahir : Purwokerto, 4 November 1992
Alamat : RT 09 RW 11 No 17B
Kel. Margahayu
Kec. Bekasi Timur Kota Bekasi
E-mail : indahnurhayati46@yahoo.com



Riwayat Pendidikan Formal

SDN 2 Purwosari 1998-2004
SMPN 9 Purwokerto 2004-2007
SMKN 1 Purwokerto 2007-2010
S1 Sastra Jepang STBA JIA Bekasi 2013-2017

Riwayat Pekerjaan

PT Toyo Seal Indonesia (Operator) Desember 2010-November 2016