

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Setiap negara memiliki mitosnya masing-masing. Demikian pula dengan negara Jepang, negara Jepang merupakan negara yang unik dan mempunyai latar belakang sejarah yang berpijak pada kehidupan tentang dewa dan makhluk supranatural lainnya yang biasa disebut dengan mitologi.

Mitologi Jepang merupakan mitologi yang disampaikan secara turun temurun di Jepang. Mitologi Jepang umumnya terdapat pada bagian pendahuluan *Kojiki*, sedangkan catatan tentang dewa-dewi pada *Nihonshiki* dan *Kogoshuui*. *Nihonshiki* ditulis dengan menggunakan huruf kanji, isinya lebih objektif, sedangkan *Kojiki* penyampaiannya lebih bersifat subjektif, bahasa yang digunakan lebih hidup, penulisannya berdasarkan bahasa asli Jepang dan umumnya bercorak kesusastraan. Mitologi *Kojiki* dan *Nihonshiki* menceritakan tentang asal usul alam semesta, terbentuknya daratan, lahirnya para dewa-dewi, terjadinya negara Jepang dan keagungan keluarga Kaisar. (Asoo Isoji, 1983 : 5)

Danandjaja dalam bukunya membagi ceritera rakyat Jepang ke dalam tiga jenis, yaitu *mite/shinwa* (ceritera rakyat tentang para dewa), *legenda/densetsu* (ceritera rakyat yang dianggap pernah terjadi dan masih dipercayai dengan kuat), dan *dongeng* (ceritera rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi). (Danandjaja 1997:70)

Yanagita Kunio (1875—1962) mengungkapkan dalam buku pertamanya *Tono Monogatari*, tentang hasil observasinya ke daerah *Tono*, begitu banyak legenda dan dongeng yang diceritakan oleh orang-orang daerah Tono padanya. Berdasarkan karya Yanagita Kunio ini, banyak jenis *mitologi Jepang* yang diceritakan dan sangat dikenal oleh orang-orang daerah Tono. Contohnya seperti *Tanuki*, *Kitsune* dan lain-lain. (Danandjaja, 1997 : 48)

Seiring perkembangan jaman, kini dengan mempelajari konsep mitologi ini maka mitologi dapat disajikan ke dalam pekerjaan sastra kontemporer seperti novel, komik, serta *anime* dengan tujuan agar masyarakat mengetahui mitologi yang ada di Jepang dengan suguhan yang lebih menarik.

Berikut adalah kutipan dari Yusuke Shindo dalam bukunya yang berjudul *Mengenal Jepang*.

Satu hal yang mengejutkan saya setelah datang ke Indonesia adalah begitu populernya budaya pop Jepang diantara muda-mudi Indonesia. Diantaranya adalah komik, film, animasi, *cosplay*, musik, *game*, *fashion* dan lain sebagainya. Mungkin inilah yang bisa disebut dengan “karakter budaya” Jepang memiliki karakter budaya yang secara silih berganti akan melahirkan karakter lucu yang unik. Ini berkaitan erat dengan budaya Jepang.

Dalam filosofi tradisional orang Jepang, benda bukanlah merupakan objek semata, tetapi lebih merupakan “benda hidup”. Dan bagi orang Jepang, “benda” dan “binatang” dapat menggerakkan daya imajinasi. Segala sesuatunya menjadi ada dengan diberikan sifat manusia. Dalam komik dan film animasi Jepang, itu menjadi sebuah karakter.

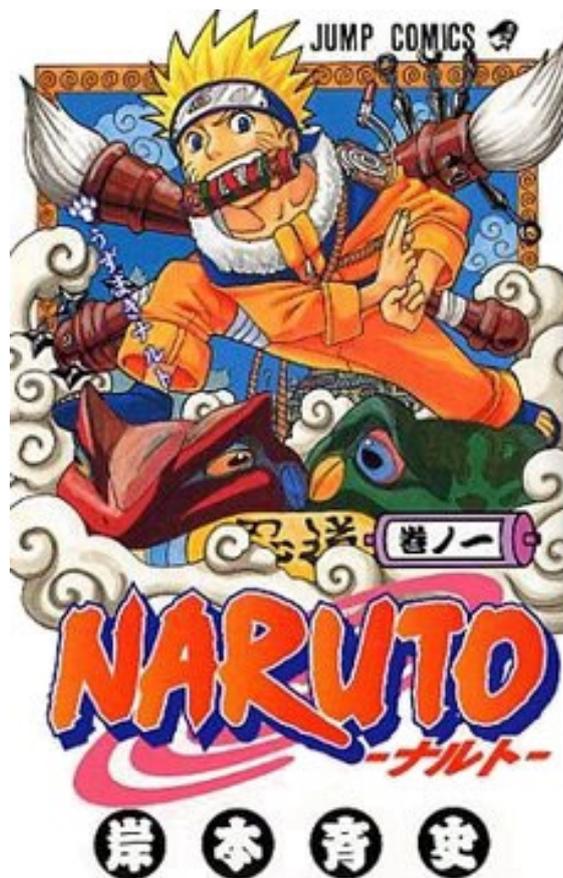
(Yusuke Shindo, 2015 : 209-211)

*Anime* merupakan salah satu media yang dapat memvisualisasikan nilai nilai dan budaya Jepang yang dapat diterima oleh semua kalangan masyarakat. Seiring berkembangnya pemikiran orang Jepang mengenai mitologi inilah,

lahir berbagai macam *genre anime* yang mengangkat cerita tentang mitologi sebagaimana yang diceritakan dalam *anime* berjudul *Naruto*.

*Naruto* (ナルト) adalah sebuah serial *manga* karya Masashi Kishimoto yang diadaptasi menjadi serial *anime*. Pada tanggal 3 Oktober 2002 sampai sekarang, *anime* *Naruto* diproduksi oleh Studio Pierrot dan Aniplex, kemudian disiarkan secara perdana di Jepang oleh jaringan TV Tokyo dan juga oleh jaringan televisi satelit khusus anime, seperti Animax dan stasiun televisi lainnya. (Clements dan Mc Carthy, 2009 : 442-443)

Sumber : Amazon.co.jp



Gambar 1.1 *Naruto Comics*

*Anime* Naruto bercerita seputar kehidupan tokoh utamanya yang bernama Uzumaki Naruto, ia adalah seorang ninja hiperaktif, periang, dan ambisius yang ingin mewujudkan keinginannya untuk mendapatkan gelar Hokage. Hokage (火影; Secara harfiah berarti "Bayangan Api") adalah pemimpin Konohagakure. Mereka umumnya diakui sebagai yang terkuat di desa, meskipun memiliki ideologi dan terkenal memainkan peranan besar bagi mereka yang dipilih untuk posisi itu. (Naruto.wikia.com)

Cerita Naruto dimulai ketika seekor monster rubah berekor sembilan yang bernama Kurama, menyerang Konoha. Konoha merupakan sebuah desa *shinobi* yang terletak di negara api. Kekacauan yang terjadi di desa Konoha menyebabkan banyaknya korban berjatuhan, kemudian pada akhirnya ada seorang *Shinobi* yang berhasil melenyapkan Kyuubi dengan menyegel sebagian chakra Kyuubi ke tubuhnya sendiri dan sisanya disegel ke tubuh Naruto, orang yang berhasil menyegel monster rubah ekor sembilan itu dikenal sebagai Yondaime Hokage, (四代目 : *Hokage* ke-4) atau Minato Namikaze yang tidak lain adalah ayah dari Naruto. (Clements dan Mc Carthy, 2006 : 442)

Dalam *anime* Naruto dijelaskan bahwa *anime* Naruto merupakan adaptasi dari nama dewa, dewi dan makhluk legenda dan dongeng dari mitologi Jepang. *Anime* Naruto menggunakan nama dewa Shinto sebagai nama teknik Ninja, misalnya dewa *Izanagi no Mikoto*, *Izanami no Mikoto*, *Amaterasu Omikami*, *Tsukuyomi no Mikoto*, dan *Susano*. Selain nama dewa *Shinto*, *anime* Naruto juga menceritakan tentang makhluk supranatural melegenda yang disebut

dengan *Bijuu* (Kyuubi, Shukaku) dan Nekomata. Kemudian *anime* *Naruto* juga menceritakan kisah rakyat Jepang seperti Jiraiya, Tsunade dan Orochimaru. Dalam *anime* *Naruto* juga dijelaskan bagaimana nama dewa tersebut diinterpretasikan menjadi sebuah nama teknik ninja, makhluk supranatural, atau tokoh pendukung yang didasari dengan filosofi cerita itu sendiri.

Kajian mengenai nama dewa yang ada di Jepang, kekuatan supranatural seperti *Bijuu* dan Nekomata, dan cerita rakyat Jepang yang terdapat dalam *anime* *Naruto* masuk ke dalam bagian folklor Jepang, karena baik sosok maupun pengaruhnya dilandasi pada hikmah yang dijunjung tinggi oleh para ahli antropologi yakni melihat segala sesuatu dari *the native point of view*. (Galba dan Sudiono, 2007 : V)

Saat ini, mitologi Jepang terealisasi tidak hanya berupa cerpen atau novel saja, tapi sesuai dengan perkembangan kebudayaan lahirlah karya-karya bertema mitologi Jepang yang disajikan ke dalam pekerjaan sastra kontemporer baik berupa film, drama, atau *anime*. Lewat *anime* *Naruto* ini jugalah, Masashi Kishimoto dapat menyebarkan berbagai mitos dan legenda mengenai mitologi yang ada di Jepang dengan suguhan yang lebih menarik dan imajinatif.

## **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

### **1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Bagaimana refleksi atau cerminan karakteristik mitologi Jepang terhadap makhluk supranatural yang terdapat dalam *anime* *Naruto* karya Masashi Kishimoto jika dilihat dari aspek filosofinya?

### **2. Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, dalam skripsi ini penulis membatasinya pada *anime* *Naruto* karya Masashi Kishimoto episode 82, 95, 96, 137, 138, 189, 209, 249, 337, 392, dan 426. Episode tersebut dipilih penulis karena unsur mitologi yang terdapat didalamnya lebih banyak dibanding dengan episode yang lain.

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui refleksi atau cerminan karakteristik mitologi Jepang terhadap makhluk supranatural yang terdapat dalam *anime* *Naruto* karya Masashi Kishimoto jika dilihat dari aspek filosofinya.

## 2. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini penulis berharap agar hasil dari penulisan ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak terutama dalam memahami mitologi yang ada di Jepang. Berikut adalah manfaat dari penelitian ini antara lain :

- a. Manfaat Teoretis: Diharapkan untuk mengembangkan dan menambah pengetahuan tentang mitologi Jepang yang ada di *anime* Naruto karya Masashi Kishimoto.
- b. Manfaat Praktis: Diharapkan penelitian ini dijadikan sebagai informasi yang layak, baik untuk mahasiswa/i STBA JIA maupun masyarakat luar dalam menambah wawasan tentang mitologi Jepang dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

## D. Metode Penelitian

Dalam tahap pengumpulan data, kajian yang penulis gunakan adalah kajian kepustakaan yang dilanjutkan dengan teknik catat atau tulis. Dalam penelitian ini, Penulis juga menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif kemudian dikembangkan dengan menggunakan analisis isi yang menekankan pada aspek kajian kata, simbol dan lambang yang dikemas dengan menggunakan analisis semiotik yang akan membantu penulis dalam mengkaji mitologi Jepang yang dilihat dari sudut pandang filosofi cerita Naruto itu sendiri.

## **E. Objek Penelitian dan Sumber Data**

### **1. Objek Penelitian**

Objek Penelitian yang peneliti gunakan adalah mitologi Jepang yang terdapat dalam *anime* Naruto karya Masashi Kishimoto.

### **2. Sumber Data**

Agar penelitian akurat, maka peneliti menggunakan sumber data dari *manga* Naruto, *anime* Naruto, buku yang sesuai dengan standar penulisan skripsi serta website resmi yang dapat dipertanggung jawabkan.

## **F. Definisi Operasional**

Untuk mengetahui dan memahami istilah asing yang ada maka penulis akan memberikan penjelasan sebagai berikut :

### **1. Mitologi Jepang**

Adalah Mitologi yang disampaikan secara turun temurun di Jepang. Menurut Encyclopedia Britannica, Myth; Mitologi adalah Mitos dari dewa atau makhluk super yang terlibat dalam kejadian luar biasa atau keadaan tertentu dalam waktu yang tidak dapat ditentukan, tapi dapat dipahami sebagai tanda yang terlepas dari pengalaman manusia biasa. Istilah *mitologi* ini menunjukkan kedua studi mitos dan tubuh mitos memiliki tradisi keagamaan tertentu.

## 2. **Makhluk Supranatural**

Menurut Giddens dalam Budiwanti, makhluk supranatural adalah sebuah ‘objek’ tertentu atau makhluk yang eksistensinya terletak diluar jangkauan indera manusia yang mendatangkan perasaan takjub atau dapat dibilang seperti suatu kekuatan ilahiah atau personalisasi para dewa.

## 3. ***Anime* (アニメ) (baca: a-ni-me, bukan a-nim)**

Adalah animasi khas Jepang yang biasanya dicirikan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime dipengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang.

## 4. ***Naruto***

*Naruto* (ナルト) adalah sebuah serial *manga* karya Masashi Kishimoto yang diadaptasi menjadi serial *anime*. Pada 3 Oktober 2002 sampai sekarang, *anime Naruto* diproduksi oleh Studio Pierrot dan Aniplex, kemudian disiarkan secara perdana di Jepang oleh jaringan TV Tokyo dan juga oleh jaringan televisi satelit khusus anime, seperti Animax dan stasiun televisi lainnya. *Anime Naruto* bercerita seputar kehidupan tokoh utamanya *Uzumaki Naruto*, ia adalah seorang ninja hiperaktif, periang, dan ambisius yang ingin mewujudkan keinginannya untuk mendapatkan gelar *hokage*.

## G. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan: Pada bab ini penulis menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, objek penelitian dan sumber data, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan. Bab II Landasan Teoretis: Pada bab ini penulis menguraikan teori yang dijadikan sebagai landasan atau dasar dalam membahas permasalahan penelitian. Selain uraian teoretis, bab ini juga menjelaskan mengenai *mitologi* Jepang yang ada di Jepang yang kemudian dikaitkan dengan mitologi Jepang terhadap makhluk supranatural dalam *anime* Naruto karya Masashi Kishimoto. Bab III Metodologi Penelitian: Pada bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan disertai penjabaran mengenai alasan dipilihnya metode tersebut. Seperti teknik pengumpulan data, proses penelitian, objek penelitian, dan sumber data. Bab IV Analisis Data: Pada bab ini akan diuraikan penelitian mengenai mitologi Jepang terhadap makhluk supranatural dalam *anime* Naruto karya Masashi Kishimoto. Bab V Kesimpulan dan Saran: pada bab ini akan dipaparkan mengenai kesimpulan dari hasil analisis data yang telah dilakukan, sedangkan saran berisi tentang rekomendasi dan implikasi penulis terhadap hasil penelitian yang telah dilakukan.