

MITOLOGI JEPANG TERHADAP MAHLUK SUPRANATURAL DALAM *ANIME NARUTO* KARYA MASASHI KISHIMOTO

(岸本齊史の作品で「ナルト」アニメに超自然の生き物における日本神話)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana
bahasa dan sastra Jepang pada jurusan bahasa dan sastra Jepang STBA
JIA Bekasi



ADE RIYANI

043131.52224.026

**JURUSAN BAHASA DAN SASTRA JEPANG
SEKOLAH TINGGI BAHASA ASING JIA
BEKASI
2016**

LEMBAR PENGESAHAN

MITOLOGI JEPANG TERHADAP MAKHLUK SUPRANATURAL DALAM ANIME NARUTO KARYA MASASHI KISHIMOTO

(岸本齊史の作品で「ナルト」アニメに超自然の生き物における日本神話)

Oleh :

Ade Riyani

043131.52224.026

Disahkan oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Robihim, S.Pd, MM
NIK.43D104097

Yusy Widarahesty SS, M.Si
NIK.43D109134

Ketua STBA JIA

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

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Ade Riyani
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.52224.026
Judul Skripsi : Mitologi Jepang terhadap Makhluk Supranatural
dalam *anime* Naruto Karya Masashi Kishimoto

Disetujui Oleh :

Penguji I

Penguji II

Ketua STBA JIA

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

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Kita bukan otot kuat sang kuda jantan, bukan pula sang maha kekal yang bertahan. Namun, kehidupanmu suatu hari akan mengerti, langkah perjuangan takkan ada yang sia-sia kemudian mati, tidak akan ada.

Persembahan :

Setiap lekukan kata pada skripsi ini saya persembahkan kepada sumber semangat saya, orangtua dan adik tercinta.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : Ade Riyani
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.52224.026
Jurusan : Sastra Jepang
Judul Skripsi : Mitologi Jepang Terhadap Makhluk Supranatural
dalam *Anime* Naruto Karya Masashi Kishimoto.

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

Bekasi, 25 Juli 2016

Ade Riyani
NIM. 043131.52224.026

ABSTRAKSI

MITOLOGI JEPANG TERHADAP MAKHLUK SUPRANATURAL DALAM ANIME NARUTO KARYA MASASHI KISHIMOTO

Ade Riyani

043131.52224.026

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. 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. *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*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui refleksi atau cerminan karakteristik mitologi Jepang terhadap makhluk supranatural yang terdapat dalam *anime* *Naruto* karya Masashi Kishimoto jika dilihat dari aspek filosofinya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang dianalisa menggunakan analisa semiotik, teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode kepustakaan dan dilanjutkan dengan menonton *anime* *Naruto*. Kemudian gambar dari setiap episode dianalisis sesuai dengan rumusan masalah yang ada. Hasilnya, mitologi Jepang dalam *anime* *Naruto* terdapat sembilan macam mitologi, diantaranya lima nama dewa, tiga makhluk supranatural dan satu legenda rakyat yang diinterpretasikan menjadi sebuah nama teknik ninja.

Kata kunci : Mitologi Jepang dan *anime* *Naruto*

要旨

岸本斉史の作品で「ナルト」アニメに超自然の生き物における日本神話

アデリヤニ

043131.52224.026

日本はユニーク国で、神々と超自然の生き物の生活に基づいて歴史の背景を持つ。それが神話と言う名前である。時代の発達としては、今、この神話の概念を勉強して、神話は小説や漫画やアニメなどの現代文学提供することができる。目的は、社会のために、日本の神話をもっと面白い知ることができる。アニメは、日本の文化が一つのメディアにすべての社会に受け入れられて、可視化することができる。今、この神話について、日本人の考え方から、たくさんアニメのジャンルが生まれた、ナルトと呼ばれるアニメに神話の物語である。この研究の目的は、アニメナルトで哲学に基づく超自然な日本神話を知っている反射が性格ためである。この論文では、説明の方法で定性的アプローチを使用して、文献の方法によるデータ収集技術を記号論的分析を用いて分析して、アニメナルトを見続ける。そして、各エピソードの絵は、問題に従って分析である。結果としては、アニメナルトに次のような9名日本神話に分かった。5名神々の忍者の技術の名前で解釈されたとか、3名の超自然の生き物とか、1名伝説の人格がある。

キーワード：日本神話、アニメーナルト -

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul *Mitologi Jepang terhadap Makhluk Supranatural dalam Anime Naruto Karya Masashi Kishimoto*. Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana pada Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang STBA JIA Bekasi.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala. Namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Drs. H. Sudjianto, M. Hum selaku Ketua STBA JIA
2. Rainhard Oliver, S.S, M.Pd selaku Ketua Jurusan Bahasa Jepang STBA JIA
3. Dr. Robihim, S.Pd, M.M selaku Pembimbing I
4. Yusy Widarahesty S.S, M.Si selaku Pembimbing II
5. Segenap dosen dan staff STBA JIA Bekasi
6. Mama, Bapak, Dwi dan Tria yang telah memberikan bantuan moril, material, arahan, serta selalu mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.
7. Bagus Prasetyo yang telah meluangkan waktu dan tenaga lebih untuk membantu penulis dalam penulisan skripsi ini.
8. Risky, Muza, Gustinayu, Christina, Acjay dan sahabat tinos yang telah memberikan dukungan kepada penulis dari awal penulisan skripsi ini sampai dengan selesai.
9. Seluruh rekan mahasiswa/i angkatan 2012 khususnya kelas Pagi-Malam A, terimakasih atas moment yang sangat berharga selama perkuliahan.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga semua yang telah diberikan kepada penulis mendapat imbalan yang sesuai dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan yang perlu dibenahi. Oleh karena itu, penulis berharap adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat berguna untuk penelitian selanjutnya.

Bekasi, 25 Juli 2016

Penulis

DAFTAR KOSAKATA

1. **Bijuu** (尾 獣) : Sembilan makhluk supranatural raksasa dalam seri Naruto yang dibedakan dengan jumlah ekor yang dimiliki, mulai dari ekor satu sampai sembilan.
2. **Chakra** (チャクラ) : Hasil dari energi fisik (身体 エネルギー *Shintai enerugi*) yang hadir dalam setiap sel tubuh dan energi spiritual (精神 エネルギー *seishin enerugi*).
3. **Chūnin** (中忍) : Secara harfiah berarti "Ninja Tengah" adalah ninja yang memenuhi syarat untuk membimbing ninja lainnya dan memimpin misi.
4. **Genin** (下 忍) : Secara harfiah berarti "ninja yang rendah" atau "Ninja Junior".
5. **Genjutsu** (幻術) : Secara harfiah berarti "Teknik Ilusi". Dalam kata lain adalah Teknik yang digunakan dengan cara yang sama seperti *ninjutsu*, yang membutuhkan *chakra* dan segel tangan, efek dari *genjutsu* adalah ilusi.
6. **Hokage** (火影) : Secara harfiah berarti "Bayangan Api". Dalam kata lain adalah Kage dari Konohagakure, gelar yang diberikan kepada pemimpin desa.
7. **Jinchuuriki** (人柱力) : Secara harfiah berarti "Kekuatan Pengorbanan Manusia". Dalam kata lain adalah Manusia yang dikorbankan tubuhnya untuk dimasuki *chakra* milik *Bijuu* telah disegel dalam tubuhnya.

8. **Klan Uchiha** (うちは一族) : Salah satu dari empat klan bangsawan dari Konohagakure terkenal sebagai yang terkuat karena *Sharingan* mereka dan kecakapan alami dalam pertempuran.
9. **Konohagakure** (木ノ葉隠れの里): Secara harfiah berarti "Desa Tersembunyi oleh Daun Pohon."
10. **Kunoichi** (くノ一) : Seorang ninja wanita dalam *anime* Naruto
11. **Ninjutsu** (忍術) : Secara harfiah berarti "Teknik Ninja" yang menggunakan *chakra* yang ditransfer melalui keadaan sekitar alam maupun senjata ninja.
12. **Sannin** (伝説の三忍) : Secara harfiah yang berarti tiga legendaris ninja.
13. **Shinobi** (忍) : Biasa disebut sebagai ninja (忍者) yang merupakan kekuatan militer utama dalam *anime* Naruto.
14. **Sunagakure** (砂隠れの里) : Secara harfiah berarti "Desa yang Tersembunyi dibalik Pasir"

DAFTAR ISI

Lembar Judul	
Lembar Pengesahan	ii
Lembar Persetujuan	iii
Motto dan Persembahan.....	iv
Lembar Pernyataan Keaslian Skripsi.....	v
Abstraksi (要旨)	vi
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Istilah.....	x
Daftar Isi.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan dan Batasan Masalah	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	6
D. Metode Penelitian	7
E. Objek Penelitian.....	8
F. Definisi Operasional	8
G. Sistematika Penulisan	10

BAB II LANDASAN TEORITIS

A. Konsep Mitologi	
1. Definisi Mitologi.....	11
2. Mitologi Jepang	13
B. Hakikat Semiotik	
1. Semiotik.....	17
C. Konsep Manga	
1. Definisi Manga.....	25
2. Sejarah Manga	25
D. Konsep Anime	
1. Definisi <i>Anime</i>	26

2. Klasifikasi <i>Genre Anime</i> dan Manga	27
E. Budaya Jepang dalam <i>Anime</i>	31
F. Penelitian Relevan	33
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	35
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	36
B. Objek Penelitian dan Sumber Data	
1. Objek Penelitian.....	37
2. Sumber Data	37
C. Teknik Pengumpulan Data	37
D. Tahap Penelitian	37
E. Keabsahan Data	40
BAB IV ANALISIS DATA	
A. Sinopsis anime <i>Naruto</i> dan bentuk Mitologi Jepang	
1. Sinopsis <i>Anime</i> <i>Naruto</i>	43
2. Bentuk mitologi Jepang.....	47
B. Paparan Data.....	60
C. Mitologi Jepang dalam <i>anime</i> <i>Naruto</i>	61
D. Interpretasi Data.....	79
E. Simpulan.....	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran.....	91
DAFTAR ACUAN	
LAMPIRAN	
Cover Pertama <i>Manga</i> <i>Naruto</i>	1
Daftar Gambar Mitologi Jepang dan <i>Anime</i> <i>Naruto</i>	2
Daftar Nama dan Karakter dalam <i>Anime</i> <i>Naruto</i>	7
Daftar Teknik Ninja dalam <i>Anime</i> <i>Naruto</i>	12
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

2.1 Hubungan kedua makna semiotik

2.2 Teori Semiotik menurut Roland Barthes

2.3 Teori Semiotik yang di Kontruksi

4.1 Interpretasi Data

SURAT KETERANGAN LAYAK UJIAN SIDANG

Saya selaku Pembimbing I skripsi, dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini :

Nama : Ade Riyani
Nomor Induk Mahasiswa : 043131.52224.026
Jurusan : Sastra Jepang
Judul Skripsi : Mitologi Jepang Terhadap Makhluk Supranatural
Dalam *Anime* Naruto Karya Masashi Kishimoto.

Sudah layak mengikuti sidang skripsi yang akan diselenggarakan pada tanggal 29-30 Juli 2016, 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, 25 Juli 2016

Pembimbing I

Dr. Robihim, S.Pd., MM
NIK.43D104097

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 terealisasikan 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.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

Setiap penelitian memerlukan landasan teori untuk menganalisa data agar mempunyai kejelasan dalam berpikir guna menyelesaikan masalah dalam suatu penelitian. Dalam penelitian Mitologi Jepang terhadap makhluk supranatural dalam *anime* Naruto karya Masashi Kishimoto, penulis menganalisanya dengan menggunakan teori Semiotik dari Roland Barthes. Selain itu, penulis juga akan memaparkan tentang mitologi Jepang, *manga*, *anime*, budaya Jepang dalam *anime* dan penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

A. Konsep Mitologi

Sebelum penulis menjelaskan teori yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini, maka penulis terlebih dahulu menjelaskan tentang mitologi Jepang agar teori dapat lebih mudah dipahami dengan gambaran mitologi Jepang yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Definisi Mitologi

Mitos merupakan narasi simbolik, biasanya tidak diketahui asal dan setidaknya sebagian dari tradisional yang seolah-olah berhubungan dengan peristiwa aktual dan yang terutama berhubungan dengan keyakinan agama. Hal ini dibedakan dari perilaku simbolik (kultur, ritual) dan tempat-tempat simbolis atau benda (candi, ikon). Mitos adalah sesuatu yang menceritakan dewa atau makhluk super yang terlibat dalam kejadian luar biasa atau keadaan dalam waktu yang tidak ditentukan,

tetapi yang dipahami sebagai ada selain dari pengalaman manusia biasa.
(Encyclopedia Brithannica)

Barthes dalam Iswidayati mengatakan Mitologi atau Mitos adalah suatu bentuk pesan atau tuturan yang harus diyakini kebenarannya tetapi tidak dapat dibuktikan. Mitos bukan konsep atau ide, tetapi merupakan suatu cara pemberian arti. Secara etimologis, mitos merupakan suatu jenis tuturan, tentunya bukan sembarang tuturan. Suatu hal yang harus diperhatikan bahwa mitos adalah suatu sistem komunikasi, yakni suatu pesan (*message*).

Iswidayati meneruskan tuturan mitologis bukan saja berbentuk tuturan oral, tetapi tuturan itu dapat berbentuk tulisan, fotografi, film, laporan ilmiah, olah raga, pertunjukan, iklan, lukisan, dan karya sastra lainnya. Mitos pada dasarnya adalah semua yang mempunyai modus representasi.

Namun, mitos tidak didefinisikan oleh objek pesan melainkan dengan cara menuturkan pesan tersebut, misalnya dalam mitos bukan hanya menjelaskan tentang objek pohon secara kasat mata, tetapi yang penting adalah cara menuturkan tentang pohon tersebut. Apa saja bisa dikatakan sebagai mitos selama diutarakan dalam bentuk wacana/diskursus. Artinya, orang menuturkan tentang pohon dapat dibuat dalam berbagai macam versi. Pohon yang diutarakan oleh kelompok lingkungan bukan saja sebagai objek tetapi pohon mempunyai makna luas, psikologi, sakral, pelestarian dan seterusnya. Dalam arti pohon diadaptasi untuk

suatu jenis konsumen, dengan kerangka literatur yang mendukung dan imaji-imaji tertentu yang difungsikan untuk keperluan sosial (*social usage*) yang ditambahkan pada objek murni.

Paparan contoh di atas mempunyai arti (*meaning*) yang belum tentu bisa ditangkap secara langsung, misalnya untuk menangkap arti atau meaning sebuah lukisan diperlukan interpretasi.

2. Mitologi Jepang

Asal usul mitologi Jepang berasal dari kompilasi tradisi lisan mengenai legenda, dewa, upacara, adat istiadat, praktek, dan catatan sejarah dari orang-orang Jepang itu sendiri. Sebagian besar mitos Jepang yang masih hidup dicatat dalam *Kojiki* (dikompilasi 712; "*Rekaman Matters Kuno*") dan *Nihonshiki* (disusun dalam 720; "*Chronicles of Japan*"). Karya-karya ini menceritakan asal-usul kelas penguasa *Kami* (神) yang dibuat atas perintah kekaisaran dan berasal dari berbagai naskah yang dikumpulkan dari beberapa generasi penguasa dinasti Yamato dan beberapa generasi keluarga yang berkuasa lainnya. Mitologi *Kojiki* dan *Nihonshiki* menceritakan tentang asal-usul alam semesta, terbentuknya daratan, lahirnya para dewa-dewi, terjadinya negara Jepang dan keagungan keluarga Kaisar. Buku ini juga ditulis pada masa kaisar memegang kekuasaan mutlak, sehingga jalan ceritanya pun disusun dengan sedemikian rupa untuk membuktikan kepada rakyat betapa besar dan mulianya keluarga Kaisar. (Asoo Isooji, 1983 : 5)

Sedangkan menurut Danandjaja dalam kajian ilmu sastra, menyebut bahwa mitos adalah bagian dari ceritera rakyat. Dalam bukunya tersebut Danandjaja membagi ceritera rakyat Jepang ke dalam tiga jenis, yaitu *mite/shinwa* (神話 : Ceritera rakyat tentang para dewa), legenda/ *densetsu* (伝説 : Ceritera rakyat yang dianggap pernah terjadi dan masih dipercayai dengan kuat), dan dongeng/*Setсуwa* (説話 : Ceritera rakyat yang disampaikan secara lisan). (Danandjaja, 1997 : 48)

Shinwa (神話), *Densetsu* (伝説), dan *Setсуwa* (説話) semuanya berasal dari *Koosho Bungaku*. Dewasa ini tertinggal dalam bentuk tulisan *Kojiki*, *Nihonshiki*, *Kogoshuui* dan juga cuplikan-cuplikan kalimat yang dimuat dalam buku *Fudoki* yang terdapat di beberapa daerah seperti daerah Hitachi (sekarang bernama Provinsi Ibaraki), Harima (Sekarang bernama Provinsi Shimane), Bungou (Sekarang bernama Provinsi Ooita) dan Hizen (sekarang adalah daerah yang ada di antara Provinsi Saga dan Provinsi Nagasaki). Isi dan cara pengungkapan *Koosho Bungaku* ini mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman. Walaupun demikian *Koosho Bungaku* mempunyai nilai yang tinggi dan dianggap sebagai karya kesusasteraan tertulis tertua dari ceritera rakyat Jepang. (Asoo Isoji, 1983 : 4)

Jika dirunut dari kedua pengertian mitologi Jepang di atas, mitologi Jepang merupakan kajian ilmu sastra yang dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu *mite/shinwa* (神話), legenda/*densetsu* (伝説) dan dongeng/*Setсуwa*

(說話) yang masih dipercaya hingga kini oleh sebagian orang Jepang dan merupakan jati diri bagi negara Jepang.

a. Jenis-jenis Mitologi Jepang

Berdasarkan pengertian mitologi Jepang dari Danandjaja, bahwa ada tiga jenis mitologi yang ada di Jepang antara lain:

1) *Mite* atau *Shinwa* (神話)

Istilah bahasa Jepang untuk *Mite* adalah *Shinwa* yang berarti kisah mengenai para dewa, mengenal asal muasal terjadinya alam semesta, manusia, negara dan kebudayaan. *Shinwa* berbentuk surrealis karena diceriterakan dengan cara yang sederhana bila kita bandingkan dengan dunia modern saat ini, sangat tidak logis. (Asoo Isoji, 1983 : 4)

Ceritera *Shinwa* juga merupakan gabungan tema-tema pribumi yang berasal daratan Asia Timur dan dipengaruhi oleh ajaran Budhisme dan Taoisme. *Mite* Jepang yang dikisahkan dalam *Kojiki* dan *Nihonshoki* dapat dibagi menjadi 3 siklus:

- a) Siklus *Takamagahara* merupakan dataran tinggi yang ada di surga yaitu dimana tempat tersebut mengisahkan tentang timbulnya para dewa ketika diciptakannya surga dan dunia. Penguasa *Takamagahara* adalah dewi yang bernama *Amaterasu Omikami*.
- b) Siklus *Izumo* atau sekarang yang lebih dikenal dengan prefektur Shimane. Siklus *Izumo* adalah daerah dimana

Dewa *Susanoo No Mikoto* turun dari *Takamagahara* kemudian keturunan yang bernama *Okuninushi No Mikoto* menguasai daerah ini dan menyerahkannya kepada Dewi *Amaterasu Omikami*.

- c) Siklus *Tsukushi* yang kini menjadi pulau Kyushu yakni daerah dimana *Ninigi No Mikoto* cucu laki-laki dari *Amaterasu Omikami* yang turun dan menguasai wilayah *Ashihara No Nakatsukuni* atau yang dikenal saat ini negara Jepang. Istilah itu dianggap tepat karena tanah basah dan ditutup dengan alang-alang pada zaman kuno. Makna *Naka* di *Nakatsukuni* didasarkan pada kata pandangan dunia (*sekaikan* 世界観) dari masyarakat kuno, di mana *Nakatsukuni* menunjukkan dunia nyata atau negara antara *Takamanohara* di langit dan *Yomi no kuni* di akhirat.

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

2) Legenda atau *Densetsu* (伝説)

Densetsu (伝説) merupakan cerita rakyat yang dianggap pernah terjadi dan masih dipercayai dengan kuat. Isi cerita umumnya tentang kepercayaan, dan peristiwa tentang asal-usul

tempat, bangunan, kuil, desa, pohon, batu, siluman, binatang gaib seperti *Tanuki*, naga, *Kitsune*, *Nekomata* atau makhluk jadi-jadian seperti *kappa*, *tengu*, *oni*, dan mata air, gunung, atau bukit. Selain itu, isi cerita bisa berupa legenda sejarah, tokoh sejarah dan asal-usul adat istiadat.

3) Dongeng atau *Setсуwa* (説話)

Dongeng atau *Setсуwa* (説話) memiliki cerita yang lebih konkrit, peristiwa yang diungkapkan didalamnya tersusun pendek dan lebih teratur, ada yang berifat kenyataan dan ada juga yang bersifat surrealis, karena itu berbeda dengan pengungkapan *shinwa* dan *densetsu*. (Asoo Isoji, 1983 : 8)

Setсуwa (説話) diceritakan secara lisan namun mengandung pesan-pesan yang merupakan nilai-nilai dari bangsa yang mendukungnya seperti *Jiraiya and the Great Spirit of The Toad*, *Taketori Monogatari* (竹取物語), *Urashima Taro* (浦島太郎) dan *momotaro* (桃太郎). Ciri khas dari dongeng sendiri adalah kata “*mukashi*” yang digunakan untuk kalimat pembukanya.

B. Hakikat Semiotik

1. Semiotik

Secara etimologis istilah semiotik berasal dari bahasa Yunani “*semeion*” yang berarti ‘tanda’ atau *seme* yang berarti “penafsir tanda”. Sedangkan Secara terminologis semiotik didefinisikan sebagai ilmu yang

mengkaji tanda dalam kehidupan manusia artinya semua yang hadir dalam kehidupan kita dilihat sebagai tanda atau sesuatu yang harus kita beri makna.

Ferdinand de Saussure adalah seorang pakar linguistik modern yang berperan besar dalam pencetusan Strukturalisme dan memperkenalkan konsep semologi (*sémiologie*; Saussure, 1972:33). De Saussure berpendapat tentang *langue* yang merupakan sistem tanda yang mengungkapkan gagasan. Namun, Ia pun menyadari bahwa di samping itu, ada sistem tanda alfabet bagi tuna-rungu dan tunawicara, simbol-simbol dalam upacara ritual, tanda dalam bidang militer, dan sebagainya. De Saussure berpendapat bahwa *langue* adalah sistem yang terpenting. Oleh karena itu, dapat dibentuk sebuah ilmu lain yang mengkaji tanda-tanda dalam kehidupan sosial yang menjadi bagian dari psikologi sosial kemudian menamakannya dengan semiologi. De Saussure juga mengemukakan empat konsep teoritis, yakni *Langue-parole*, *Signifiant-signifie*, Sintagmatik-paradigmatik dan sinkroni-diakroni. (Hoed, 2007:9)

Berbeda dengan Roland Barthes, Ia dikenal luas sebagai penulis yang menggunakan analisis semiotik dan pengembang pemikiran pendahulunya, Ferdinand de Saussure. Barthes mengembangkan teori tanda Saussure (penanda dan petanda) yang mengatakan bahwa mitos merupakan sistem semiologi, yakni sistem tanda-tanda yang dimaknai manusia.

Irzanti mengatakan beberapa kreasi Barthes yang merupakan warisan untuk dunia intelektual adalah konsep konotasi yang merupakan kunci semiotik dalam menganalisis budaya, dan konsep mitos yang merupakan hasil penerapan konotasi dalam berbagai bidang dalam kehidupan sehari-hari.

- a. Konsep konotasi yang merupakan kunci semiotik dalam menganalisis budaya.

Dalam konsep konotasi, Barthes merumuskan tanda sebagai sistem yang terdiri dari expression (E) yang berkaitan relation (R) dengan content (C). Ia berpendapat bahwa E-R-C adalah sistem tanda dasar dan umum. Teori tanda tersebut dikembangkannya dan menghasilkan teori denotasi dan konotasi. Menurutnya, content dapat dikembangkan. Akibatnya, tanda pertama (E1 R1 C1) dapat menjadi E2 sehingga terbentuk tanda kedua: E2 (=E1 R1 C1) R2 C2. Tanda pertama disebutnya sebagai denotasi dan tanda yang kedua disebutnya semiotik konotatif. Barthes menggambarkan hubungan kedua makna tersebut sebagai berikut:

1) Tanda Sekunder : Konotasi	Expression 2 (R) MERAH	2) Content 2 Gembira / Komunis
2) Tanda Primer : Denotasi	Expression 2 (R) MERAH	1) Content 2 Warna

Tabel 2.1 Hubungan kedua makna Semiotik

Denotasi merupakan makna yang objektif dan tetap, sedangkan konotasi sebagai makna yang subjektif dan bervariasi. Meskipun berbeda, kedua makna tersebut ditentukan oleh konteks. Makna yang pertama adalah makna denotatif, berkaitan dengan sosok acuan, misalnya kata merah bermakna warna seperti warna darah” (secara Konteks dalam hal ini untuk memecahkan masalah polisemi, sedangkan pada makna konotatif, konteks mendukung munculnya makna yang subjektif. Konotasi juga membuka kemungkinan interpretasi yang luas.

Disini konotasi sendiri adalah perkembangan segi petanda (makna atau isi suatu tanda) oleh pemakai tanda sesuai dengan sudut pandangnya. Jika konotasi sudah menguasai masyarakat, maka akan menjadi sebuah mitos. (Hoed, 2007 : 59)

- b. Konsep mitos yang merupakan hasil penerapan konotasi dalam berbagai bidang dalam kehidupan sehari-hari.

Mitos merupakan perkembangan dari konotasi. Konotasi yang menetap pada suatu masyarakat berakhir menjadi mitos. Pemaknaan tersebut terbentuk oleh kekuatan mayoritas yang memberi konotasi tertentu kepada suatu hal secara tetap sehingga lama kelamaan menjadi mitos: makna yang membudaya. Barthes membuktikannya dengan melakukan pembongkaran (*démontage sémiologique*).

Ciri-ciri mitos menurut Barthes adalah sebagai berikut :

1) Deformatif.

Barthes menerapkan unsur-unsur Saussure menjadi *form* (signifier), *concept* (signified). Ia menambahkan *signification* yang merupakan hasil dari hubungan kedua unsur tadi. *Signification* inilah yang menjadi mitos yang mendistorsi makna sehingga tidak lagi mengacu pada realita yang sebenarnya: *The relation which unites the concept of the myth to its meaning is essentially a relation of deformation.*

Dalam sebuah mitos, *form* dan *concept* harus dinyatakan. Sebuah mitos tidak disembunyikan, karena mitos berfungsi mendistorsi, bukan untuk menghilangkan. Dengan demikian, *form* dikembangkan melalui konteks linear (pada bahasa) atau multidimensi (pada gambar). Distorsi hanya mungkin terjadi apabila makna mitos sudah terkandung di dalam *form*.

2) Intensional.

Mitos merupakan salah satu jenis wacana yang dinyatakan secara intensional. Mitos berakar dari konsep historis. Pembacalah yang harus menemukan mitos tersebut. Contoh: Ketika Barthes berjalan-jalan di Spanyol, ia melihat kesamaan arsitektur rumah-rumah disana dan ia mengenali arsitektur itu sebagai produk etnik: gaya basque. Namun, ketika ia berjalan-jalan di Paris dan ia melihat sebuah rumah yang, berbeda dengan sekitarnya, berbentuk villa kecil, rapi, bergenting merah,

berdinding setengah kayu berwarna coklat tua, beratap asimetris, secara spontan, ia menyebutnya sebagai villa bergaya basque.

3) Motivasi

Bahasa bersifat arbitrer, tetapi kearbitreran itu mempunyai batas, misalnya melalui afiksasi, terbentuklah kata-kata turunan seperti: baca – membaca – dibaca – terbaca - pembacaan. Sebaliknya, makna mitos tidak arbitrer, selalu ada motivasi dan analogi. Penafsir dapat menyeleksi motivasi dari beberapa kemungkinan motivasi. Mitos bermain atas analogi antara makna dan bentuk. Analogi ini bukan sesuatu yang alami, tetapi bersifat historis.

Berbeda dengan Iswidayati, Ia mengatakan dalam hal hubungan mitos dan semiologi, Barthes berhutang budi pada Saussure, sebab Saussure melihat studi linguistik sebagai studi kehidupan tanda dalam masyarakat, yang kemudian diadopsi dengan nama semiologi. Semiologi tidak berurusan dengan isi melainkan dengan bentuk yang membuat suara, imaji, gerak, dan seterusnya yang berfungsi sebagai tanda.

Mitologi terdiri dari semiologi dan ideologi. Semiologi sebagai formal science dan ideologi sebagai historical science. Mitologi mempelajari tentang ide-ide dalam suatu bentuk mitos yang berurusan dengan semiologi telah berkaitan dengan dua istilah, yakni penanda *signifier (significant)* dan petanda *signified (signife)*, dan kemudian bertautan lagi dengan istilah *sign*

(tanda). Misalnya nama dewa, nama makhluk supranatural dan nama tokoh yang ada di dalam *anime Naruto* merupakan perwujudan dari mitologi Jepang.

Berkaitan dengan contoh tersebut Barthes cenderung memisahkan ketiga istilah *signifier*, *signified*, dan *sign* sebagaimana tampak pada bagan berikut:

Signifier (penanda)	Signified (Petanda)
Sign (Tanda)	

Tabel 2.2 Teori Semiotik menurut Roland Barthes

Di dalam mitos kita menemukan ketiga pola di atas, yakni *signifier*, *signified*, dan *sign*, tetapi mitos mempunyai sistem yang lebih unik karena sistem semiologisnya dikonstruksi dari sistem semiologis sebelumnya, yakni sign atau tanda.

1. Signifier	2. Signified	
3. Sign (Tanda)		
I. Signifier (penanda)		II. Signified
III. Sign (Tanda)		

Tabel 2.3 Teori semiotik yang dikonstruksi

Jadi lepas dari apakah paham semiotik struktural atau pragmatis yang kita anut, semiotik dapat digunakan untuk mengkaji kebudayaan. Gejala budaya dilihat oleh semiotik sebagai suatu sistem tanda yang berkaitan satu sama lain dengan cara memahami makna yang ada didalamnya dan keterkaitan itu bersifat konvensional. (Hoed, 2007:5)

Dalam mengkaji cara-cara dimana tanda-tanda beroperasi dalam sebuah budaya, semiotik memulai dari suatu premis bahwa semua aspek dalam budaya dapat dianggap sebagai sistem tanda: bahasa verba dan bahasa visual, gerakan, postur, dan gesture (gerak/isyarat), bangunan dan perabotan, pakaian, aksesoris dan menu adalah sama-sama terbuka bagi penafsir semiotik (*Semiotic decoding*) Barthes dalam Ryotaro menyatakan bahwa ;

記号の機能とは、事物、現象、観念、感情を代理して表現することであり、記号の種類には、言語を始めとして信号、図像、象徴、指標、表彰（イメージ）といった様々なものがある。

「*Kigou no kinou to wa, gengou wohajimetoshite shingou, zuzou, shouchou, sihyou, hyoushou, (imeji) to itta samazamana monoga aru.*」

Artinya : tanda berfungsi sebagai sesuatu yang dapat mewakili suatu hal, fenomena, ide, perasaan, dan jenis tanda itu mulai dari bahasa, lampu lalu lintas, gambar, lambang, indeks, symbol (image) dan lain sebagainya. (Manalu, 2015 : 15)

Dalam *anime Naruto* penulis menginterpretasikan mitologi dalam sebuah kajian ilmu semiotik yakni ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia, lalu menjadi perangkat teori dan kemudian digunakan untuk mengkaji mitologi Jepang yang ada di *anime Naruto*. Tanda disini menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif yakni tanda juga mampu menggantikan sesuatu yang lain yang dapat dipikirkan. Untuk menganalisis teks dan kode visual, metode semiotik bersifat kualitatif pada *anime Naruto*.

Sebagai salah satu contoh hasil interpretasi mitologi Jepang yang terdapat dalam *anime Naruto*, penulis menemukan salah satu nama *Kami* (神), yakni Amaterasu (天照) yang diinterpretasikan dalam bentuk sebuah teknik ninja dari suatu klan Uchiha yang ada di *anime Naruto*. Teknik ninja

atau biasa yang disebut dengan Jurus tersebut dapat diaktifkan dengan menggunakan mata dari klan Uchiha sama dengan yang terdapat dalam mitologi Jepang bahwa Amaterasu (天照) merupakan Dewi Matahari yang dilahirkan dari mata Izanagi.

C. Konsep *Manga*

1. Definisi *Manga*

Manga (漫画) yang dibaca man-ga atau ma-ng-ga, adalah komik yang dibuat di Jepang, kata *manga* digunakan khusus untuk membicarakan tentang komik Jepang, sesuai dengan gaya yang dikembangkan di Jepang, dan orang yang menggambar *manga* disebut sebagai (漫画家) yang dibaca man-ga-ka atau ma-ng-ga-ka.

2. Sejarah *Manga*

Di Jepang manga berawal dari jaman Edo, Katsushika Hokusai seorang pemahat kayu dan pelukis menciptakan istilah *Hokuusai Manga*, *Hokuusai* sendiri berasal dari dua huruf china yang memiliki arti gambar manusia untuk menceritakan sesuatu.

Di akhir abad ke 18, *Kibyoushi* dianggap sebagai buku komik pertama yang berisi cerita yang muncul dengan tataan gambar yang dikelilingi oleh tulisan yang berada disamping gambar sebagai narasinya. Namun manga tidak begitu berkembang hingga Perang Dunia II, seperti halnya dalam Hiroyuki dan Dumas, 2011 :

「漫画とはコミックのこと。戦前にも色々な漫画がありましたが、大人気を博すようになったのは戦後のことです。漫画では様々な題材が取り上げられ、すべての年齢層に受けています。」

[*Manga to wa komikku no koto. Senzen ni mo iro-irona manga ga arimashitaga daininki wo hakusu youni natta no wa sengo no kotodesu. Manga dewa samazama na daizai tori agerare, subete no nenreisou ni ukete imasu.*]

Artinya : *Manga* adalah komik. Pada masa sebelum perang juga ada bermacam-macam *manga*, tetapi setelah perang *manga* mulai mendapatkan banyak popularitas. Bermacam-macam tema unggulan yang terapat dalam *manga* telah menerima untuk semua usia.

Kemudian pada awal abad ke 19, muncul seorang *mangaka* yang membawa sejarah baru di dunia *manga* Jepang, dia adalah Osamu Tezuka. Pada awalnya gaya komik jepang miliknya dipengaruhi oleh gaya Amerika. Seperti karyanya yang berjudul Kimba the White Lion, Astro Boy, Dan Black Jack yang bergaya Walt Disney. Keahlian menggambar *manga* Osamu Tezuka, menjadikannya sebagai guru para *mangaka*, salah satunya dalah Fujiko Fujio yang dikenal sebagai pencipta karakter Doraemon.

Perkembangan *manga* di Jepang cukup mengejutkan, itu ditandai dengan berkembangnya *manga* yang sukses diangkat untuk dijadikan dalam bentuk animasi khas Jepang atau lebih dikenal dengan *Anime*.

D. Konsep Anime

1. Definisi Anime

Anime (アニメ) adalah istilah untuk menyebut film animasi atau kartun dari negara Jepang. Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter katakana yang dibaca a, ni, dan me (アニメ) yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "*Animation*" kemudian

diucapkan sebagai "*Anime-shon*". Sampai sekarang istilah *anime* sendiri digunakan untuk membedakan film kartun buatan Jepang dengan negara lain. (Hiroyuki dan Dumas, 2011 : 192)

Anime memiliki ciri khas tersendiri yang biasanya dicirikan melalui gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh dalam berbagai macam cerita dan lokasi. Kemudian ditujukan pada beragam jenis penonton sesuai dengan *genrenya*. Perbedaan yang ada pada anime dan animasi pada umumnya adalah pada :

- a. Mata, hampir semua *anime*, mata yang digambarkan pada sebuah tokoh akan terlihat besar.
- b. Rambut, keunikan yang menunjukkan animasi khas Jepang adalah rambut dengan *Harajuku style*.

2. **Klasifikasi *Genre Manga dan Anime***

Sebagai sebuah karya seni, komik dan animasi dari Jepang sukses dalam menancapkan pengaruhnya ke dalam industri hiburan di berbagai belahan dunia. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa gambar kartun animasi Jepang telah menjadi bagian dari budaya yang cukup populer didalam masyarakat baik di Jepang maupun diluar negara Jepang. Namun seiring dengan pengakuan akan kualitasnya, *manga* dan *anime* Jepang juga banyak disorot karena isi yang terkandung di dalamnya. Karena itulah *anime* dan *manga* memiliki berbagai jenis genre yang sesuai dengan usia dan karakter penontonnya.

Genre secara umum berarti bentuk, kategori atau klasifikasi tertentu dari beberapa anime yang memiliki kesamaan bentuk, latar, tema, suasana dan lainnya, berikut klasifikasi genre anime:

a. *Action*

Genre ini biasanya berhubungan dengan pertempuran, perkelahian, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan laga/aksi. Misalnya yang terdapat dalam *anime: Sword Art Online* dan *Gundam*.

b. *Adventure*

Genre ini biasanya berhubungan dengan kisah perjalanan, petualangan, dan penjelajahan karakter yang biasanya bertujuan untuk menggapai ambisi dan menyelesaikan misi. Misalnya yang terdapat dalam *anime: Kino no Tabi, Hunter x Hunter*, dan lain-lain.

c. *Comedy*

Genre ini tentang sesuatu yang bisa membuat kita tertawa karena lawakan khas Jepang maupun tingkah laku yang konyol. Misalnya yang terdapat dalam *anime: Gintama, Baka to Test to Shoukanjuu, Sakamoto desu ga* dan lain-lain.

d. *Romantic*

Genre ini menampilkan sebuah cerita yang penuh dengan kisah romantis. Biasanya *anime* ini terjadi di sekitar lingkungan sekolah yang isinya terdapat konflik yang berhubungan dengan kisah cinta. Misalnya yang terdapat dalam *anime: Kaichou wa Maid Sama, Ore no Monogatari, Ao Haru Ride* dan lain-lain.

e. *Fantasy*

Genre 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. Misalnya yang terdapat dalam anime: *Zero no tsukaima*, *Charlotte*, *Shakugan no sana*, *Bungou Strays Dog* dan lain-lain.

f. *Mistery*

Genre ini menceritakan tentang sebuah misteri dan tentunya tokoh utama yang ditujukan untuk menyelesaikan misteri tersebut. Misalnya yang terdapat dalam anime: *Hyouka*, *Steins Gate*, *Another*, *Mayoiga* dan lain-lain.

g. *Sci-Fi*

Science fiction adalah *genre anime* yang menceritakan tentang dunia di mana teknologi atau ilmu pengetahuan yang merajarela di dunia, khususnya tentang teknologi masa depan. Misalnya yang terdapat dalam anime: *Guilty Crown*, *Plastic memories* dan lain-lain.

h. *Sport*

Genre ini berhubungan dengan olahraga yang melibatkan kekuatan yang tidak dapat dijelaskan/peristiwa yang menentang hukum ilmu pengetahuan Manusia. Misalnya yang terdapat dalam anime: *Inazuma Eleven*, *Kuroko no Basuke*, *Haikyuu* dan lain-lain.

i. *Supranatural*

Genre anime Supranatural adalah *genre* yang berhubungan dengan kekuatan mistis dan kepercayaan orang Jepang. Misalnya yang terdapat dalam *anime: Kamisama Hajimemashita, Kekkaishi, Naruto, Noragami* dan lain-lain.

j. *Game*

Genre ini berhubungan dengan permainan seperti permainan kartu, video *game*, dan permainan lainnya. Biasanya dalam *genre* ini permainan yang dimainkan tidak melibatkan permainan olahraga, dan permainan yang mengandung unsur kekerasan. Misalnya yang terdapat dalam *anime: No game no life! Yugi Oh!* dan lain-lain.

k. *Horor*

Genre ini sudah pasti menampilkan cerita yang menyeramkan dan biasanya diambil dari kisah hantu yang ada di Jepang. Misalnya yang terdapat dalam *anime: Ghost at School, Ghost Hunt, Tokyo Ghoul* dan lain-lain.

l. *Ecchi*

Dalam *Genre* ini menampilkan dan menunjukkan sedikit konten vulgar akan tetapi tidak sampai pada tahap seksual, bisa juga dikatakan sindiran dari seksualitas. Maka dari itu *Genre* ini sudah dapat dikatakan *Genre* untuk usia 17 tahun ke atas. Misalnya yang terdapat dalam *anime : Tu love ru series, kissxsis* dan lain-lain.

Dengan memahami *genre* yang telah disebutkan diatas, maka penonton atau pembaca dapat memilih dan memustuskan *anime* apa saja yang layak untuk dilihat sesuai dengan kategori umur setiap pembaca dan penonton.

E. Budaya Jepang dalam Anime

Sebagai sebuah karya seni maupun komoditi komersil animasi dari Jepang telah sangat sukses dalam menancapkan pengaruhnya ke industri hiburan di berbagai belahan dunia. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa gambar kartun animasi Jepang telah menjadi bagian dari *popular culture* di dalam masyarakat. Seperti kutipan dalam buku *Nihonjijou Shin Eigo de Kataru* :

日本の POP CULTURE は海外でも注目されるようになりました。特に、マンガとアニメは年齢層を超えて、世界的に高く評価されています。

「*Nihon no POP Culture wa maigai demo chuumokusaeru youni narimashita. Tokuni, manga to anime wa nenreisou wo koete, sekaiteki ni takaku hyouka sarete imasu.*」

Artinya : Budaya Pop Jepang sekarang sudah menarik perhatian dari luar negeri, terutama manga dan anime karena manga dan anime sudah diakui di seluruh dunia.

(Hiroyuki & Dumas, 2011 : 182)

Ada hal menarik kenapa saat ini *anime* dibedakan dengan animasi, karena membedakannya adalah budaya. Aspek budaya pop Jepang telah menguasai luar negeri. Beberapa komik atau *manga* Jepang juga telah dibaca dari kanan ke kiri seperti yang mereka lakukan di Jepang. Namun seiring dengan pengakuan akan kualitasnya, animasi Jepang juga banyak disorot karena isi yang terkandung di dalamnya. (Hiroyuki & Dumas, 2011 : 182)

Ada stereotip yang menempel pada animasi Jepang bahwa “*Japanese animation is all about sex or violence*”. Memang animasi di Jepang berkembang dalam arus yang berbeda dengan animasi-animasi seperti dari barat, baik dalam soal gaya, maupun isinya, yang cenderung terbuka.

Menurut Steven dalam Galba (1990) semua ini terkait dengan persepsi, sebuah proses bio-budaya yang melibatkan rangsang syaraf yang terpatri alam otak manusia dan diberi makna melalui informasi budaya. (Galba, 2007 : v)

Sebagai penonton, bisa mengkritisi hal tersebut sebagai hal positif maupun negatif dari dua sudut pandang. Pertama, stereotip yang menempel pada animasi Jepang tersebut mematahkan stereotip lainnya yang sangat bertolak belakang, yaitu bahwa animasi itu hanya untuk ditonton oleh anak-anak. Secara positif itu bisa kita pandang sebagai bukti tegas bahwa animasi bisa menjadi media dengan potensi yang lebih luas. Kedua, masih mengacu pada perluasan makna animasi, namun memandangnya secara negative atau dapat dikatakan bahwa jika mengacu pada fakta bahwa animasi Jepang banyak mengandung tema atau *genre* yang berat dan dewasa, maka animasi Jepang walaupun sanagat populer, tidak pantas ditonton oleh anak-anak. Hal inilah, yang menjadi kritik utama dari banyak pihak terhadap penayangan animasi Jepang di televisi diantaranya yang terjadi pada masyarakat Indonesia.

F. Penelitian Relevan

Penelitian mengenai mitologi Jepang di STBA JIA memang belum ditemukan yang sejenis sebelumnya, tetapi tidak menutup kemungkinan terdapat penelitian sejenis di tempat lain. Dalam penelitian ini, penulis merujuk kepada dua penelitian mengenai mitologi Jepang.

Penelitian sejenis yang pertama berjudul “*Kami dan Youkai dalam komik Kamisama Hajimemashita*” oleh Suzuki Julietta pada tahun 2015. Pada penelitian tersebut, Julietta menganalisis mengenai *Kami* dan *Youkai* yang terdapat dalam kepercayaan agama *Shinto*. Dalam penelitian ini, Julietta membahas mengenai *kami* yang terdapat dalam komik yaitu *Tochigami* (dewa tanah), *Raijin* (dewa petir), *Fuujiin* (dewa angin), *Ookuninushi no Kami* (dewa kemakmuran), *Izanami* (dewa penguasa alam kematian) dan *Ikusagami* (dewa perang). Penelitian ini tidak hanya membahas *kami*, tetapi juga membahas mengenai *youkai* serta mitos-mitos *kami* dan *youkai* yang terdapat dalam komik. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif analisis dan metode informal. Sedangkan teori yang digunakan adalah antropologi sastra dan semiotik dari Marcel Danesi.

Penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian yang dilakukan oleh Julietta memiliki kesamaan yaitu mengenai mitologi Jepang hanya saja media dan objek yang digunakan berbeda. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah jika Julietta menganalisis *Kami* dan *Youkai* yang ada di komik *Kamisama Hajimemashita*, maka penulis menganalisis dengan menggambarkan bagaimana karakteristik mitologi Jepang terhadap

makhluk supranatural yang ada di *anime Naruto* karya Masashi Kishimoto melalui antropologi sastra dan semiotik dari Roland Barthes.

Penelitian sejenis yang lainnya berjudul “Mitologi Jepang dalam Komik *Naruto* Karya Masashi Kishimoto” oleh Ni Luh Putu Natalia Arik Yudiawati pada tahun 2013. Pada penelitian tersebut, Yudiawati menganalisis mengenai makhluk mitologi (*kami*) yang terdapat dalam komik. Dalam penelitian ini Yudiawati bertujuan untuk mengetahui mitologi Jepang dan bentuk penggambaran dari nama teknik *ninja* yang disesuaikan dengan mitos yang terdapat dalam komik *Naruto* karya Masashi Kishimoto. Yudiawati juga menggunakan teori antropologi sastra dan semiotik untuk mengkaji penelitiannya. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode kepustakaan, sedangkan untuk menganalisa data metode yang digunakan adalah metode deskriptif analisis.

Penelitian yang penulis lakukan dengan penelitian yang dilakukan oleh yudiawati memiliki kesamaan yaitu mitologi Jepang, hanya saja media yang digunakan berbeda. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah jika Yudiawati menganalisis penggambaran nama teknik *ninja* terhadap mitologi yang ada di Jepang, maka penulis menganalisis dengan menggambarkan bagaimana karakteristik mitologi Jepang terhadap makhluk supranatural yang ada di *anime Naruto* karya Masashi Kishimoto melalui teori semiotik dari Roland Barthes.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam melakukan sebuah penelitian, maka diperlukan sebuah metodologi penelitian untuk mendapatkan keabsahan data yang akurat dan dapat dipercaya kebenarannya. Dalam penelitian mitologi Jepang terhadap makhluk supranatural dalam *anime* Naruto karya Masashi Kishimoto, penulis meneliti dengan menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode deskriptif yang menggunakan jenis analisa isi yang dikembangkan menjadi analisa semiotik. Selain itu, penulis juga akan menjabarkan keabsahan data yang penulis jadikan sebagai objek dalam penelitian ini.

A. Metode Penelitian

Metode berasal dari kata *methodos* dalam bahasa latin yang terdiri dari kata *meta* dan *hodos*. *Meta* bermakna jalan, sedangkan *hodos* bermakna yang dilalui atau ditempuh. Dengan demikian metode dapat diartikan sebagai cara atau jalan yang ditempuh. Dalam konteks penelitian, metode dapat dimaknai sebagai cara-cara yang dilakukan dalam menempuh (jalan) suatu penelitian. (Ibrahim, 2015 : 50)

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode deskriptif yakni penelitian yang dimaksudkan untuk melukiskan, menggambarkan, atau memapakan keadaan objek yang diteliti, sesuai dengan situasi dan kondisi ketika penelitian tersebut dilakukan. Dengan metode ini, penulis hanya perlu

menggambarkan realitas objek yang diteliti secara baik, utuh, jelas, dan sesuai dengan fakta yang tampak (dilihat dan didengar). (Ibrahim, 2015 : 59)

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

a. Pendekatan penelitian

Pendekatan penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah mekanisme kerja penelitian yang berpedoman penilaian subjektif nonstatistik atau nonmatematis, dimana ukuran nilai yang digunakan dalam penelitian ini bukanlah angka atau skor, melainkan kategorisasi nilai atau kualitasnya. (Ibrahim, 2015 : 53)

b. Jenis Penelitian

Dengan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif, kemudian penulis menganalisa data dengan menggunakan analisis isi yang dikembangkan menjadi analisis semiotik. Analisis isi (*Content Analysis*) merupakan suatu pendekatan dan metode pengkajian makna dan isi sebuah teks yang mengalami perkembangan dalam sejarahnya sehingga muncul pendekatan dan metode penelitian yang mengkhususkan diri dalam mengkaji kata, simbol, dan lambing yang digunakan dalam suatu komunikasi yang dikenal dengan analisis semiotika (*Semiotic Analysis*). (Ibrahim, 2015 : 115)

B. Objek Penelitian dan Sumber Data

1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang peneliti gunakan mitologi Jepang yang terdapat dalam *anime Naruto* karya Masashi Kishimoto dalam episode 82, 95, 96, 137, 138, 189, 209, 249, 337, 392, dan 426.

2. Sumber Data

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

C. Teknik Pengumpulan Data

Untuk dapat memperoleh data yang tepat, akurat dan relevan dengan masalah yang diteliti, maka penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan teknik metode studi kepustakaan. Studi kepustakaan adalah teknik mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan bermacam-macam material yang terdapat diruangan perpuustakaan, seperti: buku-buku, majalah, dokumen, catatan, dan kisah-kisah sejarah dan lain-lainnya. (Mardalis, 2006:28)

D. Tahap Penelitian

Penelitian merupakan salah satu rangkaian kegiatan ilmiah baik untuk keperluan mengumpulkan data dan menarik kesimpulan atas gejala-gejala

tertetu. Oleh karena itu, untuk dapat mencapai tujuan dalam penelitian ini, penulis melakukan proses penelitian dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan penulis diawali dengan memilih tema untuk dijadikan judul penelitian, penyusunan latar belakang masalah, perumusan masalah dan batasan masalah, penetapan tujuan dan manfaat penelitian, perancangan metode penelitian dan penyusunan sistematika penulisan. Kemudian, penulis melakukan konsultasi secara berkala dengan dosen pembimbing yang telah dilakukan, setelah itu mengajukan rancangan penelitian berupa proposal penelitian untuk mendapat persetujuan dan pengesahan mengenai penelitian dari dosen pembimbing.

2. Tahap Pengolahan Data

Tahap pengolahan data dilakukan setelah tahap perencanaan selesai. Berikut serangkaian kegiatan yang dilakukan penulis dengan tujuan agar data yang diteliti dapat dipertanggungjawabkan :

a. Memahami Teori Semiotik dalam Mitologi Jepang

Setelah penelitian ini disetujui oleh dosen pembimbing, langkah pertama yang penulis lakukan adalah mencari referensi mengenai mitologi Jepang, kemudian penulis juga mencari referensi teori semiotik dari Roland Barthes sesuai yang diusulkan oleh dosen pembimbing yang berkaitan dengan mitologi khususnya mengenai mitologi Jepang.

b. Membaca *manga* Naruto dan Menonton *anime* Naruto

Untuk menentukan mitologi Jepang apa saja yang ada di *anime* Naruto, penulis mengawalinya dengan membaca komik atau *manga* Naruto kemudian dilanjutkan dengan menonton *anime* Naruto secara berkala, karena penulis menggunakan *anime* Naruto sebagai objek penelitian.

c. Mengidentifikasi data

Setelah membaca *manga* Naruto dan menonton *anime* Naruto penulis mengidentifikasi data-data yang termasuk ke dalam mitologi Jepang dengan cara mencatat setiap adegan, atau memunculkan gambar teori petanda dari Roland Barthes.

d. Menganalisis data

Setelah mengidentifikasi data, penulis menganalisis data dari *anime* Naruto tersebut apakah sesuai dengan mitologi Jepang. Analisis sendiri adalah upaya mengelola data menjadi informasi sehingga dapat dipahami dan bermanfaat untuk menjawab masalah.

3. Tahap Penyelesaian

Tahap penyelesaian merupakan tahap terakhir pada proses penelitian, adapun tahap yang penulis lakukan adalah sebagai berikut :

- a. Menyusun, menganalisis, dan menginterpretasikan dalam bentuk uraian narasi.
- b. Mendiskusikan hasil penelitian dengan dosen pembimbing untuk dilakukan pengecekan dan perbaikan.

- c. Membuat kesimpulan dari analisis tersebut.

E. Keabsahan Data Penelitian

Keabsahan data dalam Ibrahim (2015) adalah bagian yang penting dalam sebuah penelitian. Ada empat kriteria keabsahan data pada suatu penelitian, yakni sebagai berikut:

1. *Credibility* (Derajat Kepercayaan)

Credibility (Derajat Kepercayaan) dapat ditunjukkan dengan melihat hubungan antara data berupa mitologi Jepang dengan sumber data dalam *anime Naruto*, kemudian antara data berupa mitologi Jepang dengan teknik analisis data yang menitikberatkan pada cakupan filosofi. Berdasarkan kriteria derajat kepercayaan, pemeriksaan keabsahan data penelitian dapat menggunakan cara sebagai berikut :

- a. Teknik perpanjangan keikutsertaan

Sebagaimana karakter penelitian kualitatif, penulis adalah instrumen itu sendiri dan alat utama dalam penelitian. Oleh karena itu, keikutsertaan penulis dalam menganalisa data terhadap *anime Naruto* dengan menonton *anime Naruto* dan membaca sumber data dari *manga* atau *Narutowikia* sangat menentukan dalam proses penelitian.

- b. Aktifitas Penelitian

Dalam penelitian yang bersifat kualitatif, pengamatan menjadi teknik utama dan memiliki peran yang sangat signifikan. Melalui

pengamatan juga penulis bisa memahami keadaan objek mitologi yang ada di *anime Naruto*, mempelajari situasinya, menjelaskan dan menafsirkannya.

c. Kecukupan Referensi

Kecukupan referensi sebagai salah satu teknik pemeriksaan keabsahan data dapat dilakukan dengan cara menghimpun sebanyak mungkin sumber dukungan seperti buku yang dijadikan referensi, jurnal, *manga* dan *Narutowikia* dalam penelitian dan bahan rujukan yang relevan berupa buku-buku kepustakaan dan karya ilmiah yang lain.

2. *Transferbility* (keteralihan)

Transferbility (keteralihan) merupakan ciri keabsahan data dalam penelitian kalitatif bermakna bahwa kebenaran (Peristiwa) empiris berupa penelitian yang dipercayai memiliki keterkaitan dengan konteks berupa mitologi Jepang yang terdapat dalam *anime Naruto*.

3. *Dependability* (kebergantungan)

Dependability (kebergantungan) merupakan substitusi istilah reabilitas dalam penelitian kuantitatif yang ditunjukkan dengan mengadakan replikasi studi. Dalam penelitian kualitatif, kebergantungan sebagai ciri keabsahan data dimaknai sebagai adanya faktor-faktor yang terkait penulis, baik data dari mitologi Jepang, sumber data dalam *manga*

dan *anime*, teknik analisis data, atau instrumen yang digunakan hingga konteks dalam penelitian.

4. ***Confirmability* (kepastian)**

Sebagai ciri keabsahan data penelitian kualitatif, *confirmability* (kepastian) merupakan kepastian terhadap setiap data yang didapatkan. Artinya, secara alamiah setiap data yang mengandung unsur mitologi Jepang yang diperoleh dapat diterima, diakui, dan disetujui kebenarannya, terutama oleh sumber data. Inilah yang dimodifikasi dengan adanya istilah kepastian (*confirmability*) dalam penelitian kualitatif sebagai sesuatu yang pasti dan terkonfirmasi, terlepas itu bersifat objektif ataupun subjektif. Untuk kriteria kepastian data (*confirmability*) pemeriksaan keabsahan data dapat dilakukan dengan menggunakan teknik uraian rinci.

Dengan menggunakan teknik ini, penulis berupaya menguraikan laporan penelitiannya dengan baik, rinci, teliti, dan cermat sehingga mampu mengungkapkan secara khusus bagaimana representasi mitologi Jepang yang ada di *anime* Naruto dan segala yang dibutuhkan oleh pembaca.

BAB IV

ANALISIS DATA

Dalam melakukan suatu penelitian, untuk mendapatkan hasil yang diharapkan, maka diperlukan adanya analisis melalui data-data yang telah diperoleh. Melalui bab ini, dipaparkan analisis- analisis tentang mitologi Jepang terhadap makhluk supranatural dalam *anime* Naruto, yang ditelaah dengan menggunakan teori semiotik mitologi oleh Roland Barthes.

Sebelum menganalisis tentang mitologi Jepang terhadap makhluk supranatural dalam *anime* Naruto, maka terlebih dahulu dijelaskan sinopsis cerita dari *anime* Naruto serta dipaparkan beberapa bentuk mitologi Jepang untuk memudahkan dalam menganalisis penelitian.

A. Sinopsis *Anime* Naruto dan Bentuk Mitologi Jepang

1. Sinopsis *Anime* 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. (Clements dan Mc Carthy, 2006 : 442)

Dalam karyanya Masashi Kishimoto tidak hanya mengusung tema ninja remaja, ia juga bertujuan untuk memperkenalkan berbagai budaya

Jepang seperti mitologi, tradisi, legenda, dan kehidupan sehari-hari yang terjadi di Jepang dalam bentuk yang imajinatif dan menarik. *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.

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 yang bernama Kyuubi yaitu salah satu makhluk supranatural atau yang dikenal dengan sebutan *Youkai* berupa rubah ekor sembilan 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)

Seiring berjalannya waktu kehidupan Naruto pun dimulai sebagai *Genin* dengan terbentuknya Tim 7 yang beranggotakan Uzumaki Naruto, Uchiha Sasuke, Haruno Sakura, dan Hatake Kakashi sebagai guru.

Dengan terbentuknya tim tujuh, Hokage ke-3 mengadakan ujian *Chuunin* antara desa Konohagakure dengan desa Sunagakure. Setelah terjadi kesepakatan antar kedua desa, ujian pun segera untuk dimulai.

Saat ujian pertama dimulai, semula semuanya berjalan dengan lancar tetapi di luar dugaan, saat ujian kedua dan ketiga Naruto, Sasuke dan Sakura diserang oleh salah satu *Sannin* legendaris Orochimaru.

Hokage ke-3 memberikan masa istirahat dan kesempatan latihan untuk para *genin* selama tiga bulan sebelum ujian keempat dimulai. Dalam kesempatan tersebut Naruto menggunakannya untuk melatih dirinya yang kemudian bertemu dengan seorang pertapa aneh yang bernama Jiraiya, salah satu *Sannin* legendaris yang merupakan teman lama dari Orochimaru.

Pada saat ujian keempat berlangsung, Orochimaru datang mengacaukan pertandingan dan menghancurkan desa Konoha, akibatnya banyak korban yang berjatuhan termasuk Hokage ke-3 yang meninggal akibat bertanding melawan Orochimaru dan salah seorang *Jinchuuriki* yang bernama Gaara pun berubah karena dendam yang ada dalam dirinya sehingga menjadikannya seekor monster yakni Ichibi Shukaku.

Desa Konoha berduka, usai pemakaman Hokage ke-3 Jiraiya bermaksud untuk menemui Tsunade yang salah satu teman lamanya dan Orochimaru. Tsunade merupakan *Sannin* legendaris juga seorang *shinobi* yang ahli dalam bidang medis.

Tidak lama terdengar Uchiha Itachi, kakak dari Uchiha Sasuke yang menjadi buronan datang ke desa Konoha untuk menangkap Kyuubi, monster ekor sembilan yang berada dalam tubuh Naruto. Sebelum itu terjadi, Guru Kakashi menghalangi dan bertarung melawannya tetapi ia justru terkena dampak jurus khusus milik klan Uchiha dan terjebak dalam *genjutsu* milik Uchiha Itachi.

Keluarga klan Uchiha adalah salah satu klan terkuat yang ada di Desa Konoha karena klan tersebut mempunyai mata khusus yang memiliki berbagai macam kemampuan dan menjadikannya jurus terkuat yang ada di seluruh desa, adapun jurus tersebut antara lain seperti *Sharingan*, *Amaterasu*, *Izanagi*, *Izanami*, *Mugen Tsukuyomi*, *Susano'o* dan sebagainya.

Telah disebutkan dari awal, dalam *anime* Naruto juga terdapat cerita tentang makhluk supranatural atau yang lebih dikenal dengan *youkai* yang biasa disebut juga dengan *Bijuu* (尾獣), *Bijuu* adalah dalam *anime* *Naruto* makhluk tersebut diceritakan memiliki ukuran tubuh yang sangat besar dan memiliki jumlah ekor yang berbeda-beda sehingga mereka dapat dibagi berdasarkan jumlah ekornya mulai dari ekor satu sampai ekor sembilan. Selain ukuran tubuhnya, mereka juga memiliki jumlah *chakra* dalam jumlah besar sehingga seringkali mereka diincar untuk dijadikan senjata bagi desa.

Bijuu biasanya hidup didalam tubuh manusia yang disebut dengan *Jinchuuriki* (人柱力). Istilah *Jinchuuriki* sendiri hanya digunakan di

dalam dunia Naruto. Bahkan dalam beberapa kasus, seorang *Jinchuuriki* memiliki kekuatan yang lebih besar dari pada *Bijuu* yang ada di dalam tubuhnya. Hal ini dimungkinkan karena mereka memiliki kemampuan untuk mengontrol kekuatan *Bijuu* secara efektif, sementara beberapa *Bijuu* tidak memiliki kemampuan itu.

2. Bentuk Mitologi Jepang

Pada bab sebelumnya telah dipaparkan bagaimana jenis mitologi yang ada di Jepang dengan membaginya menjadi tiga bagian diantaranya *mite/shinwa* (神話 : Ceritera rakyat tentang para dewa), legenda/*densetsu* (伝説 : Ceritera rakyat yang dianggap pernah terjadi dan masih dipercayai dengan kuat), dan dongeng/*Setсуwa* (説話 : Ceritera rakyat yang disampaikan secara lisan). Selanjutnya akan dipaparkan bagaimana bentuk mitologi Jepang sesuai dengan jenisnya masing-masing.

a. *Mite* atau *Shinwa* (神話)

1) Izanagi dan Izanami

Dalam legenda *Shinto* dunia dimulai terbagi menjadi dua, yakni Takamagahara atau langit, dan Ashihara no nakatsukuni atau bumi. Banyak dewa yang ingin berada di langit, tetapi tidak untuk bumi, saat itu bumi dalam masa tak berbentuk, kacau, seperti tetes minyak mengambang di atas air, atau ubur-ubur melayang tanpa tujuan. Para dewa di Takamagahara melahirkan pasangan dewa pertama yakni Izanagi sebagai dewa laki-laki

dan Izanami sebagai istrinya. Setelah menciptakan pulau-pulau yang membentuk Jepang, mereka diatur untuk menciptakan segudang para dewa seperti dewa laut, angin, pohon, pegunungan, dan sebagainya. Pada awalnya semua berjalan dengan baik, namun setelah itu Izanami melahirkan dewa api yakni Kagutsuchi. Saat Kagutsuchi lahir, ia mengalami luka bakar mengerikan yang menyebabkan dia jatuh sakit dan akhirnya mati. (www.japanesemythology.jp/yomi-no-kuni)

Izanagi memakamkan Izanami di Gunung Hiba, yang terletak di perbatasan Izumo dan Hoki, dan semangat turun ke Yomi-no-kuni yang berada di dunia bawah. Karena rasa rindunya terhadap Izanami, Izanagi memutuskan untuk pergi dan membawanya kembali dari Yomi-no-kuni. Namun saat ditemui, tubuh Izanami sudah membusuk karena sudah memakan tanah dari dunia bawah. Kemudian Izanagi pun terpaksa keluar dari Yomi no Kuni dan meninggalkan Izanami di dunia bawah bersama makhluk yang berada disana. Kembalinya dari dunia bawah, Izanagi membersihkan dirinya dengan mencuci di sungai Hyuga, Kyushu. Kemudian lahirlah berbagai dewa dari tubuhnya, seperti Amaterasu, dewi matahari yang lahir dari mata kirinya, Tsukiyomi, dewa bulan yang lahir dari mata kanannya, dan Susanowo dewa badai yang lahir dari hidungnya.

2) Amaterasu (天照)

Amaterasu-ōmikami (天照大御神) dalam mitologi Jepang adalah dewi matahari beserta seluruh jagad raya. Kisah mengenai Amaterasu pertama kali disebutkan dalam *Kojiki* (ca. 680 M) dan *Nihon Shoki* (ca. 720 M) yakni catatan tertua mengenai Mitologi Jepang. Disebutkan bahwa Amaterasu adalah dewi matahari, kakak dari Tsukuyomi (dewa bulan) dan Susanowo (dewa badai dan laut). Amaterasu lahir saat Izanagi membasuh mata kirinya, kemudian Izanagi memberikan mandat kepadanya untuk memimpin jagad raya.

Menurut catatan tersebut, Amaterasu kemudian menjadi pemimpin Matahari dan Takamagahara (Surga) bersama adik sekaligus suaminya yakni Tsukuyomi. Awalnya, mereka berdua berbagi langit satu sama lain. Namun, pada suatu hari Tsukuyomi yang dikirim untuk mewakili Amaterasu dalam suatu acara pesta, membunuh Uke-Mochi (Dewi Makanan) karena menurutnya cara Uke-Mochi dalam menciptakan makanan terlihat menjijikkan, Amaterasu pun marah dan mengecapi Tsukuyomi sebagai dewa jahat serta menjauhkan diri dari Tsukuyomi. Oleh karena itulah, siang dan malam tak pernah muncul bersama-sama.

Danandjaja dalam bukunya menyebutkan, catatan-catatan *Kojiki* dan *Nihonshiki* juga menceritakan persaingan Amaterasu

dengan adiknya, Susanowo. Saat Izanagi memerintahkan Susano'o untuk keluar dari Takamagahara menuju Bumi, Susano'o berniat mengucapkan selamat tinggal pada Amaterasu, karena mengenal sifat Susano'o yang penipu dan kejam, Amaterasu pun menaruh curiga, namun dia tetap setuju dengan tantangan adiknya untuk membuktikan kejujurannya. Amaterasu dan Susano'o bertukar barang dan melahirkan dewa-dewi masing masing barang tersebut. Amaterasu melahirkan tiga dewi dari pedang Susano'o, sementara Susano'o melahirkan lima dewa dari kalung Amaterasu. Amaterasu mengklaim lima dewa adalah miliknya sementara tiga dewi adalah milik Susano'o. Amaterasu memutuskan dialah yang memenangkan tantangan ini karena pedang Susano'o melahirkan wanita. Dalam kegelisahannya, Susano'o mengamuk dan menghancurkan sawah Amaterasu, melemparkan kuda poni yang dikuliti ke mesin tenun kakaknya, kemudian membunuh salah satu pelayan Amaterasu. Amaterasu pun murka, kemudian dia bersembunyi dalam sebuah Gua bernama Ama no Iwato yang menyembunyikan matahari dalam kurun waktu yang cukup lama.

Bujukan dewa-dewi untuk keluar tidak dihiraukan Amaterasu sampai para dewa bersiasat dengan menggantungkan cermin *Yata no Kagami* pada pohon diluar Gua, sementara dewi Ama no Uzume melakukan tarian tanpa busana didekatnya.

Mendengar gelak tawa dewa yang melihat Ama no Uzume menarik perhatian Amaterasu, kemudian saat dia keluar dia melihat bayangan dirinya dalam cermin tersebut. Dalam keterkejutan Amaterasu, dewa Ame no Kajitarawo langsung menutup Ama no Iwato sehingga Amaterasu tidak dapat masuk kedalam Gua itu lagi.

Keluarnya Amaterasu membuat matahari kembali menyinari jagad raya. Walaupun Amaterasu sudah dapat dibujuk keluar, Susano'o akan tetap diusir menuju Bumi karena perbuatannya. Setelah membunuh ular *Yamata no Orochi*, Susano'o memberikan hadiah perdamaian kepada Amaterasu yakni berupa pedang *Kusanagi* yang didapatkan dari ekor sang ular.

Menurut legenda, Amaterasu kemudian memiliki seorang cucu bernama Ninigi, putra dari Ame no Oshihomimi no Mikoto. Amaterasu menugaskan Ninigi untuk turun ke Bumi dan menanam padi di sana serta memberikannya tiga benda miliknya berupa pedang Kusanagi, cermin Yata no Kagami, dan permata Yasakani no Magatama. Ninigi adalah kakek buyut dari kaisar pertama Jepang, Kaisar Jimmu, oleh karena itu masyarakat Jepang menjadikan Amaterasu sebagai leluhur kaisar-kaisar Jepang.

3) Tsukuyomi

Tsukuyomi no Mikoto (月夜見の尊) menurut mitologi Jepang adalah dewa bulan atau sang penguasa waktu malam. Tsukuyomi tinggal di Takamagahara (Surga) dengan saudaranya. Karena mulai bosan, Tsukuyomi memutuskan untuk menikahi Amaterasu. Keseharian mereka berjalan baik sampai pada suatu hari dia menghadiri perjamuan yang diselenggarakan oleh Ukemochi. Selama perjamuan, Ukemochi menjamunya dengan cara yang menurutnya tidak berkenan, Ukemochi mengeluarkan makanan itu dari anus, mulut, dan hidungnya. Seketika itulah dewi makanan itu dibunuh.

Mengetahui kejadian itu, Amaterasu pun kesal dengan ulah saudaranya tersebut, dan berjanji tidak akan pernah bertemu dengannya. Karena kisahnya yang membunuh dewi makanan dan hubungannya dengan bulan panen di penghitungan kalender bulan, Tsukuyomi dapat diperkirakan adalah pengetahuan mengenai pertanian atau agrikultura.

4) Susano'o

Susano'o no Mikoto menurut mitologi Jepang adalah dewa laut dan petir. Catatan tentang Susano'o tertulis di buku Kojiki pada tahun 680 M dan 720 M di buku Nihongi.

Susano'o diperintah oleh Izanagi untuk menjaga lautan, tetapi ia malah pergi menjenguk ibunya ke neraka, maka Ia pun

langsung diusir. Setelah itu Ia menjenguk saudara perempuannya Amaterasu di surga untuk mengucapkan selamat tinggal, tetapi Amaterasu menolak karena masalah yang ditimbulkan Susanoo dengan ayah mereka Izanagi. Namun, susanoo tidak menyerah dan menantang bahwa jika dia bisa melahirkan lima dewa laki-laki, Amaterasu harus memaafkannya. Lalu dia mengambil 500 kalung perhiasan saudara perempuannya, memakannya dan menyemburkannya sehingga lima dewa laki-laki lahir.

Susano'o juga diceritakan turun ke gunung Torikamiyama di Izumo. Di sana ia menemukan sepasang orang tua yang sedang menangis disamping puterinya. Si lelaki mengatakan bahwa ia adalah dewa tanah (*Kunitsukami*) dan setiap tahun ular berkepala delapan yang bernama Yamata no Orochi datang untuk memakan salah seorang puterinya. Kini sudah waktunya ular itu datang untuk mengambil anaknya yang bernama Kushinada Hime. Kemudian Susanoo membantu mereka dengan mengubah Kushinada Hime menjadi sebuah sisir yang ia letakkan dikepalanya dan memerintahkan orang tuanya untuk menyiapkan arak khusus, setelah itu arak itu harus diletakkan didelapan penjuru mata angin. Ketika ular itu meminumnya dan menjadi mabuk keras sehingga tertidur, Susano'o kemudian langsung memenggal kepala-kepala ular itu dengan pedangnya.

Di dalam salah satu ekor ular itu ia menemukan sebilah pedang yang ia persembahkan kepada Amaterasu sebagai salah satu dari tiga lambing otoritas atas Ashihara no Nakatsukuni atau dengan kata lain ketiga benda ini adalah benda pusaka dari kekaisaran Jepang.

Kemudian Kushinada Hime yang ia tolong akhirnya dinikahi, bersamaan dengan itu mereka melahirkan banyak dewa-dewi yang salah satunya yang paling terkenal adalah Okuninushi. (Danandjaja, 1997 : 74)

b. Legenda atau *Densetsu* (伝説)

1) Tanuki (狸)

Tanuki adalah binatang yang dalam bahasa Inggris disebut dengan *Raccoon Dog* (*Nyctereutes Procyonoides*). Ciri khas binatang ini terletak pada lingkaran hitam disekitar matanya. Habitat hewan berada di pulau Hokkaido, Hoshu, Shikoku, dan Kyushu.

Tanuki sudah lama dibandingkan dengan rase di Jepang sebagai hewan yang cerdas maupun licik dan mempunyai kemampuan gaib (Kodansha, 1983: 345). Namun Tanuki lebih bersifat lucu dari pada menakutkan. Tokoh Tanuki terdapat dalam nyanyian rakyat maupun dalam cerita rakyat, cerita rakyat yang paling terkenal yaitu dongeng *Bumbuku Chagama*.

2) Nekomata (猫又)

Kebanyakan yokai Jepang lahir selama periode Edo, tapi nekomata memiliki akar yang lebih kuno. Sebutan Nekomata pertama kali muncul pada periode Kamakura pada tahun 1185 – 1333, di mana disebutkan dalam jottings sastra Yoshida Kenko dalam bukunya *Tsurezure-gusa* (徒然草; *The Harvest dari Leisure*). Yoshida menulis "Jauh di dalam pegunungan ada makhluk yang disebut dengan Nekomata. Dikatakan bahwa ia memakan manusia." Pada sekitar periode yang sama, Fujiwara Sadaie tercatat dalam buku *Meigetsuki*. (明月記; *The Record of the Clear Moon*, kadang juga disebut *Diary of Clear Bulan*) Pada 8 Agustus di tahun pertama tempuku (1233) di Nanto (modern prefektur Nara) seekor nekomata dari pegunungan, membunuh dan memakan beberapa orang.

Ini merupakan pandangan khas periode Kamakura dari Nekomata. Jauh dari pandangan terhadap kucing modern, Nekomata pada jaman dahulu adalah binatang yang ditakuti dari pegunungan karena dikabarkan menyerang, membunuh, dan memakan manusia yang berjalan terlalu jauh ke dalam gunung. *Meigestu-gi* mendeskripsikan nekomata memiliki fisik diantaranya mata seperti kucing dan tubuh seukuran anjing besar.

Legenda lain mengatakan, awalnya Nekomata hanyalah seekor kucing peliharaan yang sering disiksa pemiliknya.

Setelah si kucing mencapai umur sepuluh tahun, secara perlahan buntutnya akan terbelah menjadi dua bagian, bersamaan dengan meningkatnya kekuatan nujum (*shamanism*) dan sihir (*necromancy*) si kucing. Nekomata memiliki berbagai macam ilmu sihir dan nujum, tetapi yang paling umum digunakan ialah membangkitkan orang mati dengan kehendaknya. Nekomata dikatakan dapat menciptakan dan mengontrol kematian dengan menggerakkan buntutnya atau dengan gerakan kaki depannya. Nekomata memakan orang yang dibencinya, apabila pemiliknya lebih kejam, maka si kucing akan menjadi lebih sadis. Nekomata tidak akan pernah melupakan siksaan oleh seseorang dan akan menyimpan dendam selamanya pada orang tersebut. Bila orang itu sudah mati, maka kerabatnya akan didatangi oleh Nekomata dan dihantui terus menerus. Cara menenangkannya ialah memberikan penghormatan, permohonan maaf dan makanan. Beberapa cerita rakyat Jepang juga mengatakan bahwa Nekomata dapat merubah bentuk tubuhnya menjadi manusia.

3) Kitsune (狐)

Di Jepang terdapat dua subspecies dari rase atau Eurasian red fox (*vulpes vulpes*) dari family canidae (Kodansha, 1994: 406). Pertama Kitakitsune (*vulpes vulpes sxhrencki*) dari Hokkaido dan Hondokitsune (*vulpes vulpes japonica*) dari Honshu, Shikoku dan Kyushu. Kedua subspecies rase ini

mempunyai bulu berwarna coklat dan merupakan hewan pemakan daging paling umum di Jepang.

Sejak zaman dahulu kala orang Jepang sudah percaya bahwa rase mempunyai kemampuan gaib dan dapat memukau manusia. (Kodansha, 1994: 597-598). Rase juga dianggap sebagai pesuruh dari Inari Daimyojin, dewa padi-padian tertentu yang disebut Inari. Menurut Sonoda Minoru (1983: 282-283), Inari adalah dewa yang paling banyak disembah oleh penduduk Jepang, karena ia merupakan dewa yang berhubungan erat dengan mata pencharian utama orang Jepang di masa lalu. Pada jaman modern seperti sekarang, dewa ini kemudian dijadikan sebagai dewa pelindung rumah tangga atau *yashikigami* dari semua lapisan kelas masyarakat Jepang.

Ahli cerita rakyat Jepang, Nozaki Kiyoshi, berargumentasi bahwa kitsune sudah dianggap sebagai sahabat orang Jepang sejak abad ke-4, dan unsur-unsur yang diimpor dari Tiongkok dan Korea hanyalah sifat-sifat jelek kitsune. Nozaki menyatakan bahwa dalam naskah Nihon Ryakki asal abad ke-16, terdapat cerita tentang rubah dan manusia yang hidup berdampingan pada zaman kuno Jepang, sehingga menurut Nozaki merupakan latar belakang timbulnya legenda asli Jepang tentang kitsune. Peneliti Inari bernama Karen Smyers berpendapat bahwa ide rubah sebagai penggoda manusia, serta hubungan mitos rubah

dengan agama Buddha diperkenalkan ke dalam cerita rakyat Jepang melalui cerita serupa asal Tiongkok, namun Smyers mengatakan beberapa cerita berisi unsur-unsur cerita yang khas Jepang.

c. Dongeng atau *Setsuma* (說話)

1) Jiraiya (自来也)

Jiraiya, merupakan anak dari keluarga agung di pulau kyushu, setelah mengalami kebangkrutan dan kehilangan kekayaannya, dia bergabung dengan sebuah kelompok perampok. Suatu hari dalam salah satu petualangannya, ia terpaksa berlindung dari badai di sebuah gubuk di mana seorang wanita tua tinggal, sementara badai meraung dengan dahsyatnya diluar, setelah Jiraiya makan makanan yang enak dan banyak minum, ia merasakan dorongan tangan panjang datang kepadanya. Setelah wanita tua dari gubuk itu sudah tidur, dia mulai mencari hal yang mungkin untuk dicuri. Sayangnya, dia membuat keributan sedangkan wanita tua itu hanya setengah dari tidurnya. Kemudian menyeretnya ke tempat tidur lagi dan mencari tahu apa yang terjadi.

Jiraiya menemukan dirinya terperangkap dalam mencari gubuk tersebut, kemudian ia buru-buru menarik pedangnya dengan bermaksud memotong kepala wanita tua itu. Namun secara ajaib wanita itu mengubah dirinya menjadi seorang pria,

Jiraiya pun langsung melemparkannya ke tanah. Sebenarnya, pria yang kini memegang tangan Jiraiya itu tidak lain adalah kekuatan besar dari kodok. Namun pria itu bukan membalas Jiraiya atau bahkan menghukum Jiraiya dengan sebuah pukulan, malah justru memutuskan bahwa ia harus menebus kejahatan ini dengan menjadi pelindung kaum miskin dan tertindas.

Sehingga Jiraiya menjadi semacam ksatria-nakal, keluar untuk mereka yang malang. Jiraiya mengenakan pakaian compang-camping dan membawa katak di bahunya, jiraiya berbakat dengan kekuatan sihir dan dengan semua pengetahuan mistik tentang kekuatan kodok. Sebagai hasilnya, popularitasnya menjadi besar. Tapi ada penyihir lain atau kekuatan besar yang dikirimkan kepada siapa saja yang mendapat kekuatan kekuatan besar dari kodok. Ini merupakan perwakilan dari kekuatan besar Ular yang memiliki kedengkian yang tidak terbatas terhadap Jiraiya. Namun, karena kesempatan itu bisa membawa Jiraiya untuk mengetahui segala macam hal, misalnya bertemu dengan seorang gadis muda yang telah diperintahkan oleh kekuatan besar dari Siput yang mempunyai lendir beracun ini dapat unggul dari kekuatan besar Ular. Kemudian, setelah itu Jiraiya jatuh cinta dengan gadis muda dan menikahinya.

Dengan cara ini kekuatannya menjadi semakin kuat dan ia mampu memusnahkan anak ular tangguh *Orochimaru* yang

tinggal di dasar danau dari Takakura. Jiraiya dan istrinya melakukan banyak eksploitasi di antara mereka merayakan pertempuran mereka saat mereka mengalahkan kekuatan besar dari ular itu sendiri.

Selanjutnya, untuk menganalisa bentuk mitologi yang ada di Jepang, maka penulis akan memaparkan data dengan cara mengidentifikasi melalui setiap episode yang berkaitan dengan mitologi Jepang yang terdapat dalam *anime* Naruto Shippuden karya Masashi Kishimoto.

B. Paparan Data

Dalam penelitian ini, objek yang digunakan adalah *anime*. Oleh karena itu, sebelum menganalisa data, maka akan dipaparkan data mengenai Mitologi Jepang terhadap dewa, legenda atau makhluk supranatural yang disebut *Bijuu*, dan cerita rakyat Jepang yang berkaitan dengan rumusan masalah yang diteliti.

Identifikasi mitologi Jepang mengenai dewa, makhluk supranatural (*Youkai*) dan cerita rakyat Jepang yang terdapat dalam anime Naruto, terlihat dalam episode sebagai berikut :

1. Mitologi Jepang mengenai filosofi dewa yang terlihat dalam episode :
(Izanagi episode 209), (Izanami episode 337), (Amaterasu episode 137),
(Susano'o episode 138), (Tsukuyomi episode 82 dan 426)

2. Mitologi Jepang mengenai filosofi legenda atau makhluk supranatural yang terlihat dalam episode : (Ichibi no Shukaku / Tanuki 392), (Nekomata 189) dan (Kyuubi no Yoko / Kitsune 249)
3. Mitologi Jepang mengenai filosofi cerita rakyat atau *Setсуwa* yang terlihat dalam episode : (Jiraiya 95 dan 96)

Selanjutnya penulis akan menganalisa setiap episode yang ada di *anime* Naruto dengan menggunakan teori dari Roland Barthes yang diapresiasi melalui gambar pertama dan kedua. Adapun gambar pertama akan digunakan sebagai penanda sedangkan gambar kedua akan digunakan sebagai petanda.

C. Mitologi Jepang dalam Anime Naruto karya Masashi Kishimoto

Untuk menganalisa mitologi Jepang yang ada di anime Naruto, penulis menganalisisnya dengan menggunakan tanda dari teori Semiotik dari Roland Barthes yang mengatakan bahwa mitos adalah konsep Denotasi (Penanda) dan Konotasi (Petanda).

Berikut tanda (*Sign*) dalam *anime* Naruto yang mempresentasikan tentang mitologi yang ada di Jepang. Tanda ini dianalisis menurut bagian penyusunnya, yaitu penanda (Significant), Petanda (Signifie) dan hasil analisa.

1. Izanagi (イザナギ)

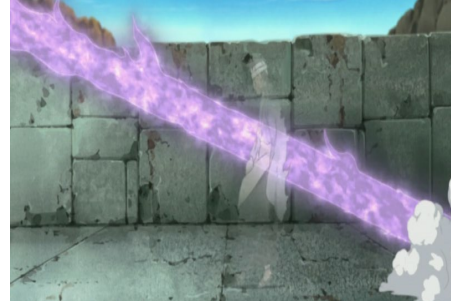
Dalam episode ini jurus Izanagi (イザナギ) diperkenalkan sebagai jurus yang dimiliki oleh klan Uchiha yang kemudian digunakan oleh Danzo karena mempunyai kekuatan mata dari klan Uchiha.

Episode 209

1



2



Penanda : Danzo terkena serangan Susano'o milik Sasuke, kemudian dirinya perlahan menghilang.

Petanda : Ketika Danzo mengaktifkan jurus Izanagi, maka Uchiha Sasuke akan merasakan adanya pengulangan kejadian dan Danzo akan kembali hidup. Izanagi sendiri merupakan salah satu jurus klan Uchiha yang mampu mengubah cedera dan bahkan kematian yang menimpa pengguna menjadi sebuah ilusi. Setiap kali pengguna menerma cedera yang fatal bagi tubuhnya, maka dia akan dapat secara otomatis menghilang dan lenyap bagai sebuah ilusi dan kemudian muncul kembali tanpa adanya cacat fisik yang diderita. Dengan kata lain jurus ini adalah jurus yang dapat mengubah takdir.

Filosofi jurus ini terjadi karena jaman dahulu kala, perang terus menerus berlangsung tanpa adanya perdamaian, dimana salah satu dari *shinobi* laki-laki dari klan Uchiha yang memiliki kekuatan jurus ini dan menggunakannya untuk melawan musuh, namun dengan kesombongan dari kekuatan jurus ini menyebabkan sesama klan Uchiha saling membunuh satu sama lain. Maka dari itu jurus ini sudah jarang digunakan

dan dijadikan salah satu jurus terlarang karena dapat menimbulkan pertikaian antar klan sendiri.

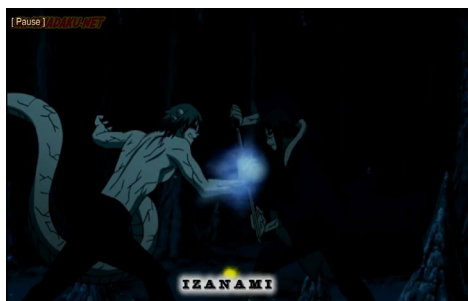
Analisa : Dalam mitologi Jepang dijelaskan bahwa Izanagi merupakan dewa pertama yang diciptakan memiliki pasangan yang bernama Izanami. Dalam *anime* Naruto, Masashi Kishimoto menginterpretasikan Izanagi sebagai nama jurus utama dari klan Uchiha yang pertama kali digunakan oleh seorang laki-laki. Izanagi juga merupakan jurus yang mempunyai pasangan yaitu Izanami.

2. Izanami (イザナミ)

Dalam *anime* Naruto Shippuden episode 337, jurus Izanami digunakan ketika Uchiha Itachi sedang mengalami pertarungan sengit dengan Kabuto, Itachi menggunakan Izanami dengan mengalahkan serta menyadarkan Kabuto yang sudah terjebak ke jalan yang salah. Izanami sendiri merupakan jurus yang mampu menentukan takdir seseorang.

Episode 337

1



2



Penanda : Uchiha Itachi, Kabuto, dan jurus Izanami.

Petanda: Uchiha Itachi sudah merencanakan dari awal untuk menggunakan jurus Izanami kepada Kabuto dengan tujuan untuk menyadarkannya, dimana jurus ini merupakan jurus terlarang yang hanya dimiliki oleh klan Uchiha. Jurus ini digunakan oleh Itachi ketika Kabuto menyerang Itachi dan disaat itu pula jurus itu diaktifkan tanpa diketahui oleh Kabuto. Sama seperti halnya dengan Izanagi, filosofi jurus ini dijelaskan bahwa dimana seorang klan Uchiha menggunakan jurus Izanagi yang bernafsu untuk mengendalikan dunia namun dihadang oleh salah satu rekan seperjuangannya dengan menggunakan Izanami, seberapapun usahanya untuk membunuh rekannya itu, ia hanya akan menghadapinya secara berulang tanpa bisa membunuhnya. Jurus Izanami ini akan terlepas jika orang yang ditargetkan sudah mengakui kesalahannya. Berbeda dengan Izanagi yang mengubah takdir maka Izanami lah yang menentukannya. Izanami sendiri juga merupakan pasangan dari jurus Izanagi.

Analisa : Dalam mitologi Jepang, Izanami merupakan pasangan dari Izanagi yang telah melahirkan banyak dewa. Sedangkan dalam *anime* *Naruto*, Masashi Kishimoto juga menginterpretasikan Izanami sebagai nama sebuah jurus yang pertama kali digunakan oleh seorang perempuan pada jaman dahulu saat terjadi konflik antar klan Uchiha sendiri.

3. Amaterasu (天照)

Dalam *anime* *Naruto Shippuden* episode 137 Amaterasu pertama kali diperkenalkan saat pertempuran kedua saudara kandung, yakni Uchiha Sasuke berhadapan melawan Uchiha Itachi.

Episode 137

1



2



Penanda : Uchiha Sasuke, Uchiha Itachi, Mangekyou Sharingan dan Katon Gokyakuu

Petanda : Pada saat Sasuke menyerang Itachi menggunakan jurus semburan api yang disebut dengan Katon : Gokakyuu (火遁 : 壕火球), Itachi kemudian membalasnya untuk menghentikan serangan dari Katon Gokakyuu tersebut dengan mengaktifkan Amaterasu pada mata kanannya. Amaterasu berasal dari kekuatan mata klan Uchiha yang berubah menjadi Mangekyo Sharingan.

Dalam episode ini juga dijelaskan bahwa jurus ini adalah jurus dengan *genjutsu* tingkat tinggi yang dapat menghasilkan kobaran api hitam pada titik fokus penglihatan pengguna yang dapat bertahan sampai tujuh hari tujuh malam kecuali pengguna yang menghentikan kobaran api tersebut. Amaterasu pada umumnya membakar bahan yang dapat dibakar dengan api sampai menjadi abu. Api juga tidak bisa dipadamkan dengan air atau metode normal lainnya, akan tetapi api tidak bisa membakar bahan yang diresapi dengan chakra.

Analisa : Dari penanda dia atas, terlihat bahwa jurus Amaterasu yang dikeluarkan oleh Uchiha Itachi hanya dapat diaktifkan dengan menggunakan mata dari klan Uchiha sama seperti dalam mitologi Jepang bahwa Amaterasu merupakan kepercayaan dewi matahari yang dilahirkan dari mata Izanagi. Seperti yang sudah diketahui, amaterasu merupakan sesuatu yang bersifat sakral tetapi dalam *anime* Naruto, Masashi Kishimoto menafsirkannya dengan cara yang menarik sehingga penggemar *anime* tidak hanya menonton tetapi juga mengerti mengenai mitologi amaterasu yang ada di Jepang.

4. Susano'o (須佐能乎)

Dalam *anime* *Naruto Shippuden* episode 138 masih dalam pertarungan antara kedua saudara yakni Uchiha Itachi dan Uchiha Sasuke. Dalam pertarungan ini jurus Susano'o (須佐能乎) pertama kali diperkenalkan.

Episode 138

1



2



Penanda : Uchiha Itachi dikelilingi chakra berwarna merah, Mangekyou Sharingan, Amaterasu dan Tsukuyomi.

Petanda : Dalam *anime* *Naruto*, Susano'o (須佐能乎) merupakan makhluk yang terbuat dari *chakra* pengguna yang mengelilingi mereka dan pertarungan atas nama mereka, Susano'o milik Itachi memiliki warna merah menyala dan mempunyai senjata berupa pedang Kusanagi dan perisainya.

Dalam episode ini juga dijelaskan bahwa Susano'o merupakan gabungan dari kekuatan mata Tsukuyomi dan Amaterasu. Itachi menggunakan jurus ini pada saat melindungi dirinya saat Sasuke menyerang dengan kekuatannya. Jurus ini hanya digunakan bagi mereka yang memiliki *Mangekyo Sharingan* yakni kemampuan mata terkuat yang ada di klan Uchiha walaupun untuk mendapatkan kekuatan Susano'o, pengguna harus membangkitkan *Mangekyo Sharingan* di kedua mata mereka.

Analisa : Dalam mitologi Jepang yang tertulis dalam *Kojiki* dan *Nihonshiki*, bahwa Susano'o mengalahkan Yamata no Orochi dan menemukan sebuah pedang yang bernama Kusanagi. Dalam *anime* *Naruto* diceritakan bahwa Susano'o milik Itachi bertarung melawan ular berkepala delapan yang disebut dengan jurus Yamata no Jutsu yang keluar dari tubuh Sasuke. Ular itu hampir kalah oleh Itachi dengan menyisakan satu kepala yang didalamnya terdapat Orochimaru. Namun dengan pedang milik Kusanagi akhirnya Itachi dapat mengalahkan Orochimaru. Sesuai dengan Episode yang telah dijelaskan diatas, Masashi Kishimoto menginterpretasikan Susano'o sebagai jurus yang dapat membentuk sebuah makhluk besar sesuai dengan keinginan

pengguna yang terbuat dari *chakra* kemudian disesuaikan dengan cerita sesuai dengan mitologi Jepang, dimana Susano'o bertarung dengan naga berkepala delapan milik Yamata no Orochi atau Orochimaru.

5. Tsukuyomi (月詭)

Tsukuyomi pertama kali diperkenalkan Dalam *anime* Naruto episode 82, Tsukuyomi merupakan salah satu jurus terkuat dari klan Uchiha yang mengharuskan pengguna melakukan kontak mata dengan lawan, kemudian menjebak target dalam ilusi sepenuhnya yang berada di bawah kontrol pengguna.

Episode 82

1



2



Penanda : Jurus Tsukuyomi menampilkan bulan berwarna merah suasana sekitar berwarna merah, seluruh ilusi dengan terkesan dengan suasana yang mendung, memberikan latar belakang penampilan berwarna merah sementara korban dalam ilusi ini digambarkan dalam skala abu-abu terbalik.

Petanda : Dalam penanda yang sudah dijelaskan diatas, Uchiha Itachi merupakan karakter yang pandai menggunakan teknik ini karena memungkinkan dia untuk mengubah persepsi waktu dengan mudah

dalam *genjutsu* untuk membuat beberapa detik tampak seperti sehari-hari sebagai sarana untuk menyiksa target. Hal ini menyebabkan lawan dapat menderita trauma psikologis yang melumpuhkan mereka untuk jangka waktu yang cukup lama. Seperti yang terlihat dalam gambar kedua, dimana raut wajah Kakashi yang menunjukkan psikologisnya terluka karena terkena *genjutsu* milik Uchiha Itachi.

Genjutsu terkuat ini tentu mempunyai kelemahan, akan tetapi karena kompleksitas dari ilusi dan kecepatan yang dijalankan oleh pengguna, sebagian besar *chakra* yang diperlukan akan ditempatkan pada mata kiri, yang menyebabkan mata pengguna akan menjadi kabur. Jurus Tsukuyomi hanya dapat dikalahkan oleh pengguna *Sharingan* yang memiliki hubungan darah dengan pengguna lainnya seperti saudara kandung.

Episode 426

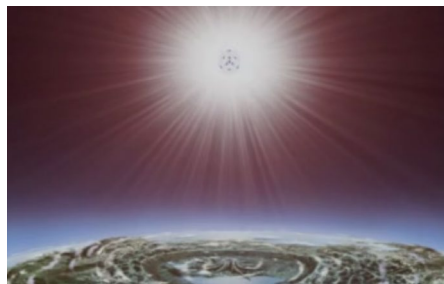
1



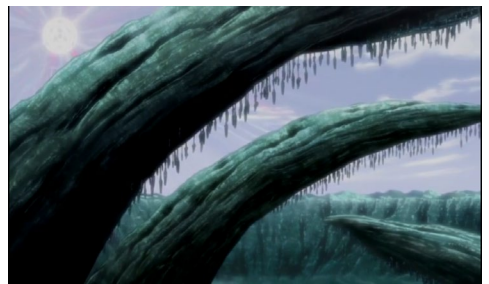
2



3



4



Kemudian pada *anime* *Naruto Shippuden* episode 426 juga muncul jurus yang bernama *Mugen Tsukuyomi*, yakni jurus yang dilakukan dengan menggunakan kekuatan mata milik Rikudou Sennin.

Penanda : Kekuatan mata *Rinne Sharingan* yang terletak di dahi, bulan merah yang memiliki simbol *Rinne Sharingan* yang menghasilkan cahaya putih dan pohon dewa.

Petanda : Ketika kekuatan *Mugen Tsukuyomi* diaktifkan dari mata *Rinne Sharingan* pengguna yang dihubungkan dengan bulan berwarna merah, maka cahaya terang yang berasal dari bulan akan menerangi dan mengganggu pertarungan yang sedang berlangsung kemudian menjadi perangkap setiap makhluk hidup yang ada di *anime* *Naruto* dalam *genjutsu* tak terkalahkan. Satu-satunya pengecualian yang tidak terkena dampak *Mugen Tsukuyomi* adalah tim tujuh yang terdiri dari *Naruto*, *Sasuke* dan *Sakura* yang dilindungi oleh *Susano'o* milik *Sasuke*. *Shinobi* yang terjebak jurus ini terjebak dalam akar dari pohon dewa dimana jika terus dibiarkan maka para *shinobi* akan mati. Dari penanda di atas terlihat bahwa *Tsukuyomi* merupakan kekuatan yang tercermin dari kekuatan bulan karena dalam jurus *Tsukuyomi* ruang dan waktu yang terlihat dikendalikan secara penuh oleh pengguna kekuatan tersebut.

Analisa : Dalam mitologi Jepang, *Tsukuyomi* merupakan dewa yang ditugaskan untuk menjaga bulan dan merupakan dewa penguasa malam. Dalam kedua episode tersebut tercermin ketika menggunakan kekuatan tersebut ada interaksi antara pengguna dengan bulan yang digunakan sebagai tanda bahwa jurus tersebut telah aktif., sehingga *Masashi Kishimoto* mengaitkan jurus *Tsukuyomi* dalam *anime* *Naruto* sesuai

dengan mitologi Jepang yang ditandai dengan perubahan keadaan sekitar seperti interaksi dengan bulan dan keadaan berubah menjadi seperti malam.

6. Ichibi no Shukaku (一尾守鶴) atau Tanuki (狸)

Dalam *anime* Naruto Shippuden, Shukaku si ekor satu (一尾守鶴 *Ichibi no Shukaku*) atau biasa dipanggil dengan Shukaku dari padang pasir (砂の守鶴 *Suna no Shukaku*) adalah salah satu *Bijuu* atau makhluk supranatural yang memiliki bentuk sejenis dengan Rakun yang merupakan binatang asli khas Jepang. Kemampuan khusus Shukaku dapat menembakkan meriam angin yang terkonsentrasi menggunakan *chakra*.

Episode 392

1



2



Penanda : Bksu yang menjadi *Jinchuuriki*, Shukaku dengan kekuatan pasir.

Petanda : *Jinchūriki* pertama Shukaku adalah seorang pendeta Suna yang bernama Bunpuku, ia terkunci dalam penjara dengan ketel teh raksasa, dan disimpan di bawah penjagaan yang konstan. Seiring berjalannya waktu, Shukaku akhirnya dapat menghargai Bunpuku dan

mengingat kata-kata yang disampaikan Bunpuku kepadanya. Bahwa suatu hari nanti seseorang akan muncul di dunia untuk mengajarkannya tentang hati dan menerima orang lain.

Karakter yang dimiliki Shukaku dalam *anime* *Naruto Shippuden* diperlihatkan sebagai karakter yang liar dan cepat marah, sering berbicara dengan meledak-ledak, dan sikapnya seperti orang yang sedang mabuk. Dia juga mengeskpresikan dirinya sendiri dengan sebutan (オレ様 *Ore Sama*) secara harafiah berarti: terhormatlah diri saya. Shukaku memiliki keyakinan yang besar dalam kemampuan sendiri, terutama dalam kekuatan pertahanan mutlaknya.

Shukaku memiliki dendam pahit terhadap Kurama karena ketika kekuatan *Bijuu* diukur dengan jumlah ekor maka Kurama (*Kyuubi*) akan memandang Shukaku sebagai yang terlemah.

Analisa : Dalam mitologi Jepang, Tanuki merupakan salah satu hewan kepercayaan masyarakat Jepang yang mempunyai legenda tersendiri. Tokoh Tanuki terdapat dalam nyanyian rakyat maupun dalam cerita rakyat, cerita rakyat yang paling terkenal yaitu *Bumbuku Chagama*. Dimana seekor Tanuki yang dapat berubah menjadi ketel teh keberuntungan untuk menolong seorang biksu. Dalam *anime* *Naruto*, Masashi Kishimoto menggambarkan Shukaku sama seperti Tanuki yang ditandai dengan lingkaran hitam disekitar matanya. Selain itu, Biksu yang terdapat dalam cerita *Bumbuku Chagama* diinterpretasikan seperti Bunpakuu yang ada dalam *anime* *Naruto* dimana biksu tersebut

mempunyai hati yang baik dan mau menolong Shukaku (Tanuki) ketika dia sedang kesulitan mencari tempat untuk bernaung.

7. Nekomata (猫又)

Dalam *anime Naruto Shippuden* episode 189 disebutkan ada makhluk yang bernama *Nekomata* (猫又 / 猫股) atau dikenal dengan sebutan *bakeneko* (化け猫) dalam episode ini diceritakan bahwa Nekomata adalah kucing ninja terkuat yang memiliki teknik *genjutsu*.

Episode 189

1



2



Penanda : Benteng tempat Nekomata tinggal dan Nekomata dibalik tirai.

Petanda : Nekomata tidak pernah menampakkan dirinya didepan banyak orang. Dia bersembunyi di benteng yang tidak terbatas karena jumlah ninja kucing yang melindungi Nekomata tidak diketahui jumlahnya dan sangat banyak. Dalam *anime* *Naruto* episode 189, Uchiha Sasuke datang untuk menemui nekomata karena harus menyelesaikan misi dari Uchiha Itachi dengan menggunakan bando khusus yang menjadi syarat seorang manusia untuk dapat masuk kedalam benteng tempat Nekomata tinggal. Pada saat itu Nekomata masih berada dibalik tirainya dan terkejut bahwa ada seorang manusia yang bisa masuk ke dalam wilayahnya dan menantanginya.

Analisa : Dalam legenda Jepang, Nekomata dikenal dengan kucing yang memiliki tubuh seperti anjing besar dan mempunyai dua ekor yang tinggal didaerah dalam pegunungan. Nekomata juga dikenal memiliki kekuatan supranatural yang menjadikannya sebagai makhluk yang ditakuti dan dihormati. Seperti halnya dalam *anime* Naruto, Masashi Kishimoto menginterpretasikannya dengan kucing besar berwarna putih memiliki dua ekor dan memiliki kekuatan ninja yang sangat kuat sehingga ia dihormati dan ditakuti oleh semua kaum kucing, selain itu Nekomata diceritakan tidak pernah menampakkan diriya didepan umum, ia bertempat tinggal disebuah benteng yang dilindungi oleh ribuan kucing dan tidak dapat dimasuki oleh sembarang makhluk terutama manusia.

8. *Kyuubi no Yoko* (九尾の) atau *Kitsune* (狐)

Dalam anime Naruto, *Kyuubi no Yōko* (九尾の妖狐) atau bisa dipanggil dengan Kurama (クラマ) adalah salah satu makhluk supranatural atau *Bijuu* yang memiliki ekor sembilan, Kurama berwujud sejenis hewan Rubah atau dalam kepercayaan rakyat Jepang biasa menyebutnya dengan *Kitsune*.

Episode 249

1



2



Penanda : Kurama mengamuk di desa Konohagakure dan membakar desa Konohagakure.

Petanda : Dalam *anime* Naruto Shippuden episode 249 dijelaskan, bahwa Kurama memiliki kemampuan yang paling hebat diantara *Bijuu* lainnya, elemen yang ia gunakan adalah jenis elemen api dan angin yang ditandai saat Kurama mengamuk dan menyerang desa Konohagakure, kemudian membakar habis desa Konoha. Selain itu, Kurama juga memiliki kemampuan yang mampu mendeteksi *chakra* yang dihasilkan oleh keadaan sekitarnya.

Awalnya, Kurama adalah karakter yang sinis dan cerdas. Meskipun Kurama adalah *Kitsune* dengan bulu merah orange dan memiliki mata yang berwarna merah, ia juga memiliki struktur tubuh bagian atas seperti manusia. Kurama memiliki rasa percaya diri dan bangga akan dirinya karena jika dilihat dari jumlah ekornya yang paling banyak, ia merupakan yang terkuat dari para *Bijuu* lainnya.

Analisa : Dalam legenda Jepang, *Kitsune* atau Rase adalah hewan kepercayaan masyarakat Jepang sejak jaman dahulu kala yang dipercaya mempunyai kekuatan gaib dan sangat licik. Sejak jaman dahulu, *Kitsune* dipercaya mempunyai hubungan erat dengan dewa padi-padian yang bernama Inari Daimyojin, karena itu *Kitsune* sering dijadikan sebagai utusan nya. Dalam legenda Jepang, Ekor yang dimiliki *Kitsune* maksimum berjumlah sembilan. jumlah ekor yang mereka miliki menentukan bagaimana *Kitsune* menjadi yang paling tua, lebih bijaksana,

dan lebih kuat. Sama seperti halnya dalam *anime* Naruto, Masashi Kishimoto menjadikan Kitsune sebagai monster rubah yang memiliki ekor sembilan yang diberi nama Kurama. Kurama merupakan makhluk supranatural yang paling kuat diantara makhluk supranatural yang lainnya, itu ditandai dengan jumlah ekor dan kekuatannya yang tiada batas.

9. Jiraiya (自来也)

Dalam *anime* Naruto, Jiraiya (自来也) merupakan salah satu dari *Konohagakure Sannin*. Jiraiya diceritakan merupakan *shinobi* yang memiliki jurus *Kuchiyose no Jutsu* untuk memanggil hewan katak. Dia memiliki rekan satu tim yang bernama Tsunade dan Orochimaru. Namun pada suatu hari, mereka berpisah dan memilih jalan masing-masing. Tsunade memilih menjadi ninja medis, Jiraiya memilih untuk berkelana mengelilingi dunia, dan Orochimaru menjadi penghianat desa. Jiraiya dikenal sebagai seorang pertapa yang memiliki keterampilan yang luar biasa, Jiraiya berkeliling dunia mencari ilmu yang bermanfaat untuk membantu teman-temannya, ia juga menulis berbagai novel, segala pengetahuan yang ia dapatkan pun nantinya akan diteruskan kepada anak didiknya, Uzumaki Naruto.

Episode 95

1



2



Penanda : Jiraiya, Tsunade dan Orochimaru, hewan *Kuchiyose no Jutsu*.

Petanda : Dalam episode ini, Jiraiya, Tsunade dan Orochimaru berkumpul dalam bentuk sebuah pertarungan, disini terlihat bahwa dari masing masing mereka mengeluarkan jurus *Kuchiyose no Jutsu* yakni Jurus pemanggil hewan yang mempunyai kekuatan sangat besar diantara hewan lainnya. Jiraiya memanggil Katak, Tsunade memanggil Siput dan Orochimaru memanggil ular. Jiraiya dan Tsunade bertarung melawan Orochimaru yang berniat datang untuk membunuh Tsunade, namun pada akhirnya Orochimaru kalah dan pergi meninggalkan mereka berdua.

Analisa : Seperti halnya dalam mitologi Jepang, Jiraiya merupakan seorang ksatria yang berpetualang menumpas kejahatan. Diceritakan suatu hari Jiraiya bertemu dengan Tsunade yang memiliki kekuatan yang besar dari seekor siput, ia meminta bantuan kepada Jiraiya yang memiliki kekuatan besar dari katak untuk mengalahkan Orochimaru yang memiliki kekuatan besar dari ular.

Dalam *anime* Naruto, Masashi Kishimoto menginterpretasikannya tidak jauh berbeda, hanya saja hewan yang digunakan dalam *anime*

tersebut merupakan sebuah hewan yang dijadikan pendamping, dimana hewan tersebut dapat dipanggil dengan sebuah jurus yang bernama *Kuchiyose no Jutsu*.

Karakter yang diusung juga tidak jauh berbeda, Jiraiya diceritakan sebagai ninja hebat yang sering melakukan perjalanan jauh untuk mencari jejak kejahatan yang ditinggalkan Orochimaru, Tsunade yang dilahirkan sebagai seorang puteri, dan Orochimaru yang diceritakan sebagai musuh besar Jiraiya dan Tsunade karena kejahatan yang dilakukannya.

D. Interpretasi Data

NO.	Episode	Mitologi Jepang	Penanda (Denotasi)	Petanda (Konotasi)
1	209	Izanagi (イザナギ)	Danzo terkena serangan Susano'o milik Sasuke, kemudian dirinya perlahan menghilang.	Ketika jurus Izanagi aktif, maka akan terjadi pengulangan atau dengan kata lain serangan yang dikeluarkan oleh lawan akan menjadi sebuah ilusi. Jurus ini juga dapat menentukan takdir seseorang. Berdasarkan filosofinya jurus ini pertama kali digunakan oleh seorang <i>shinobi</i> laki-laki.
2	337	Izanami (イザナミ)	Uchiha Itachi, Kabuto, dan jurus Izanami.	Jurus ini digunakan oleh Itachi demi menyadarkan Kabuto untuk kembali ke jalan yang benar. Ketika jurus Izanami diaktifkan oleh Itachi, Kabuto sama sekali tidak menyadari jika ia sudah terkena efek dari jurus ini. Berdasarkan filosofinya jurus ini pertama kali digunakan oleh seorang <i>Shinobi</i> perempuan.

3	137	Amaterasu (天照)	Uchiha Sasuke, Uchiha Itachi, Mangekyou Sharingan dan Katon Gokyakuu.	Amaterasu berasal dari kekuatan mata klan Uchiha yang berubah menjadi Mangekyo Sharingan. Ketika jurus ini diaktifkan pola bola mata kanan Itachi akan berubah bentuk dan pengguna mengeluarkan kobaran api hitam.
4	138	Susano'o (須佐能乎)	Uchiha Itachi dikelilingi chakra berwarna merah, Mangekyou Sharingan, Amaterasu dan Tsukuyomi	Susano'o merupakan gabungan dari kekuatan mata Tsukuyomi dan Amaterasu dimana <i>chakra</i> pengguna akan berubah menjadi sebuah makhluk yang besar.
5	82 dan 426	Tsukuyomi (月読)	Kekuatan mata Mangekyou Sharingan, Rinne Sharingan, dan bulan yang berubah menjadi warna merah.	Tsukuyomi diaktifkan dengan menggunakan kekuatan mata pengguna, kemudian ketika jurus itu terapkan maka akan menampilkan bulan berwarna merah dan musuh akan terjebak ke dalam sebuah ilusi.
6	329	Tanuki (狸)	Biksu sebagai <i>Jinchuuriki</i> dan Shukaku	Shukaku mempunyai fisik yang dipenuhi dengan lingkaran hitam

			(Tanuki) yang memiliki kekuatan pasir.	dimatanya, bersifat liar dan cepat marah, sering berbicara seperti orang yang sedang mabuk.
7	189	Nekomata (猫又)	Nekomata dibalik tirai dan benteng tempat Nekomata tinggal.	Nekomata merupakan kucing yang memiliki teknik Ninja. Tubuhnya tidak seperti kucing pada umumnya, ia memiliki tinggi yang melebihi manusia berwarna putih dan berekor dua.
8	249	Kitsune (狐)	Kurama mengamuk di desa Konohagakure dan membakar desa Konohagakure.	Kurama memiliki bentuk seperti Kitsune, berbulu merah orange dan memiliki warna mata yang merah. Namun tubuhnya juga memiliki struktur tubuh bagian atas seperti manusia.
9	95-96	Jiraiya (自来也)	Jiraiya, Tsunade dan Orochimaru, hewan <i>Kuchiyose no Jutsu</i>	Jiraiya dan Tsunade berkumpul untuk melakukan perlawanan terhadap Orochimaru yang bermaksud untuk berbuat jahat kepada Tsunade. Kemudian Masing masing dari mereka mengaktifkan jurus <i>Kuchiyose no Jutsu</i> .

E. Simpulan

Berdasarkan hasil analisa diatas dapat dilihat bahwa adanya hubungan filosofi sebuah nama teknik ninja atau biasa yang disebut dengan jurus yang terdapat dalam *anime* Naruto Shippuden dengan mitologi dan makhluk supranatural yang ada di Jepang. Maka demi kenyamanan pembaca, penulis akan menjabarkannya sebagai berikut :

1. *Mite* atau *Shinwa* (神話)

a. Izanagi (イザナギ) dan Izanami (イザナミ)

Dalam bentuk mitologi Jepang, Izanagi dan Izanami merupakan pasangan dewa-dewi pertama yang melahirkan banyak dewa. Dewa terakhir yang dilahirkan oleh Izanami diantaranya Amaterasu, Tsukuyomi dan Susano'o.

Dalam *anime* Naruto juga dijelaskan bahwa Izanagi dan Izanami merupakan nama sebuah jurus terlarang yang hanya dimiliki oleh mata klan Uchiha. Berdasarkan filosofinya, Izanagi pertama kali digunakan oleh seorang *shinobi* laki-laki dimana jurus ini merupakan jurus yang dapat menentukan takdir seseorang, maka seiringan dengan terjadinya perang yang semakin parah maka diciptakanlah jurus Izanami yang digunakan oleh salah seorang *shinobi* perempuan yang bertujuan untuk meleraikan dan menghentikan perang. Jurus ini merupakan jurus yang dapat mengubah takdir seseorang dari jalan

yang salah kembali ke jalan yang benar. Dalam kata lain, Izanami merupakan pasangan dari jurus Izanagi.

b. Amaterasu (天照)

Dalam mitologi Jepang, Amaterasu merupakan dewi matahari atau penguasa waktu siang yang memimpin Takamagahara (Surga) bersamaan dengan Tsukuyomi yang tidak lain adalah suami dan adiknya sendiri.

Dalam *anime* Naruto dijelaskan bahwa Amaterasu juga merupakan jurus dari mata klan Uchiha yang berupa kobaran api hitam, sebelum mengaktifkan amaterasu, pengguna harus mengubah pola bola mata menjadi bentuk *Mangekyou Sharingan*.

c. Tsukuyomi (月読)

Dalam mitologi Jepang, sesuai dengan namanya Tsukuyomi merupakan dewa bulan dan penguasa waktu malam yang merupakan pasangan dari amaterasu.

Sedangkan dalam *anime* Naruto dijelaskan bahwa Tsukuyomi merupakan nama jurus dari klan Uchiha yang diaktifkan melalui matanya. Suasana yang tergambar saat terjebak jurus ini adalah bulan yang berubah menjadi warna merah serta suasana sekitar berubah menjadi warna merah dengan tubuh yang berwarna abu-abu terbalik. *Shinobi* yang terjebak dalam jurus ini juga akan terjebak dalam ilusi yang diciptakan oleh pengguna.

d. Susano'o (須佐能乎)

Dalam mitologi Jepang, Susano'o diceritakan turun ke daerah Izumo untuk menolong keluarga yang hendak mengorbankan putrinya kepada Yamata no Orochi yakni ular berkepala delapan. Kemudian Susano'o membantu mereka dengan mengalahkan Yamata-no-Orochi dan memperoleh pedang sakti Kusanagi. Gadis yang Ia tolong akhirnya dinikahi, bersamaan dengan itu mereka melahirkan banyak dewa-dewi yang salah satunya yang paling terkenal adalah Okuninushi yang dipercaya sebagai nenek moyang kaisar Jepang.

Dalam *anime* Naruto juga dijelaskan Susano'o merupakan jurus dari klan Uchiha yang terbentuk dari gabungan kekuatan amaterasu dan tsukuyomi. Dalam episode 138, Susano'o digambarkan sedang bertarung melawan Yamata no Orochi, ular besar berekor delapan milik Orochimaru.

2. **Legenda atau *Densetsu* (伝説)**

a. Tanuki (狸)

Dalam mitologi Jepang, Tanuki merupakan hewan asli Jepang yang digambarkan mempunyai sifat yang lucu dan mempunyai kemampuan gaib. Cerita legenda yang paling terkenal di Jepang adalah *Bumbuku Chagama* dimana seorang biksu yang menolong seekor Tanuki yang bisa berubah menjadi ketel yang keras.

Dalam *anime* Naruto juga diceritakan bahwa Tanuki merupakan makhluk supranatural yang digambarkan dalam sosok *Bijuu*, akan tetapi dia mempunyai sifat yang licik dan cepat marah. Diceritakan juga bahwa sebelumnya ia berada dalam tubuh seorang biksu yang bernama Bunpaku, dimana biksu tersebut bisa membuatnya percaya terhadap orang lain.

b. Nekomata (猫又)

Dalam mitologi Jepang diceritakan bahwa Nekomata merupakan kucing berekor dua yang memiliki kekuatan supranatural. Nekomata juga diceritakan sebagai kucing buas yang mampu membunuh dan menyerang manusia dengan ilmunya.

Dalam *anime* Naruto juga disebutkn bahwa Nekomata merupakan kucing besar berwarna putih dan berekor dua yang tidak pernah menampakkan dirinya, ia dikenal memiliki teknik ninja atau yang kuat. Nekomata juga mempunyai benteng tersendiri yang dilindungi oleh ribuan kucing. Oleh karena itu, jika ada manusia yang masuk kedalam wilayah tersebut, maka manusia tersebut akan dikejar dan diburu.

c. Kitsune (狐)

Dalam mitologi Jepang, Kitsune merupakan binatang khas Jepang yang mempunyai kemampuan gaib dan dapat memukau manusia. Dalam kepercayaan Shinto, kitsune disebut Inari yang bertugas sebagai pembawa pesan dari *Kami* (神). Semakin banyak

ekor yang dimiliki kitsune (kitsune bisa memiliki sampai 9 ekor), maka semakin tua, semakin bijak, dan semakin kuat pula kitsune tersebut. Sebagian orang memberi persembahan untuk kitsune karena dianggap memiliki kekuatan gaib.

Dalam *anime* *Naruto Shippuden*, Kitsune atau Kurama mempunyai sifat yang sinis dan cerdas. Meskipun Kurama adalah *Kitsune* dengan bulu merah orange dan memiliki mata yang berwarna merah, ia juga memiliki struktur tubuh bagian atas seperti manusia. Kurama menyatakan bangga dengan kekuatannya, karena ia percaya dirinya merupakan yang terkuat dari para *Bijuu* lainnya karena memiliki jumlah ekor yang paling banyak.

3. Dongeng atau *Setсуwa* (説話)

a. Jiraiya (自来也)

Dalam mitologi Jepang, tokoh Jiraiya merupakan seorang ksatria yang berpetualang menumpas kejahatan. Diceritakan suatu hari Jiraiya bertemu dengan Tsunade yang memiliki kekuatan yang besar dari seekor siput, ia meminta bantuan kepada Jiraiya yang memiliki kekuatan besar dari katak untuk mengalahkan Orochimaru yang memiliki kekuatan besar dari ular.

Dalam *anime* *Naruto Shippuden*, juga diceritakan Jiraiya merupakan rekan satu tim dari Tsunade dan Orochimaru. Namun, pada suatu hari Orochimaru berkhianat kepada desa Konoha dan berniat menghancurkan desa Konoha. Mereka bertiga berpencar dan

memilih jalan masing-masing. Suatu hari Orochimaru mempunyai niat jahat kepada Tsunade dan berniat membunuh Tsunade namun ditolong oleh Jiraiya, akhirnya mereka bertemu kembali dalam suatu pertarungan dengan masing-masing mengaktifkan jurus *Kuchiyose no Jutsu*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah memaparkan keseluruhan data, mulai dari latar belakang penelitian, teori semiotik, penjabaran mitologi Jepang, budaya populer Jepang, dan analisis data yang menggunakan media *anime*.

Adapun hasil analisis yang telah penulis temukan adalah sebagai berikut :

1. Dalam episode 209, karakteristik Izanagi yang digambarkan dalam *anime* Naruto adalah sebuah teknik ninja yang dapat membuat pengguna menentukan takdir seseorang. Filosofi yang terdapat dalam teknik ninja ini adalah pengguna pertama yang mengaktifkan jurus ini adalah karakter ninja laki-laki.
2. Dalam episode 337, karakteristik Izanami yang digambarkan dalam *anime* adalah sebuah teknik ninja yang diciptakan khusus untuk mengubah takdir seseorang. Teknik ninja ini pertama kali diaktifkan oleh karakter ninja perempuan. Dengan kata lain, teknik ninja ini merupakan pasangan dari teknik ninja Izanagi.
3. Dalam episode 137, karakteristik Amaterasu yang digambarkan dalam *anime* Naruto merupakan teknik ninja yang berwujud dari api hitam yang diaktifkan melalui mata kanan dengan simbol seperti matahari.
4. Dalam episode 138, karakteristik Susano'o yang digambarkan dalam *anime* Naruto adalah makhluk yang terbuat dari chakra pengguna, dalam

episode tersebut digambarkan bahwa susano'o memiliki warna merah menyala dan mempunyai senjata berupa pedang Kusanagi dan perisainya.

5. Dalam episode 82 dan 426, karakteristik Tsukuyomi yang digambarkan dalam *anime* Naruto merupakan jurus yang dapat mengubah keadaan sekitar menjadi sebuah ilusi dengan sebuah bulan yang menjadi fokus utama kekuatannya.
6. Dalam episode 392, karakteristik Tanuki yang digambarkan dalam *anime* Naruto merupakan makhluk supranatural yang bernama Shukaku. Ia memiliki tubuh yang besar, berekor satu, lingkaran mata berwarna hitam dan tattoo ungu sekujur tubuh. Selain itu, Shukaku memiliki sifat yang liar dan cepat marah terhadap sesuatu yang tidak disukai.
7. Dalam episode 189, karakteristik Nekomata yang digambarkan dalam *anime* Naruto merupakan kucing besar berwarna putih, memiliki dua ekor dan memiliki kekuatan ninja yang sangat kuat. Selain itu, Nekomata diceritakan tidak pernah menampakkan dirinya didepan umum, ia bertempat tinggal disebuah benteng yang dilindungi oleh ribuan kucing dan tidak dapat dimasuki oleh sembarang makhluk terutama manusia.
8. Dalam episode 249, karakteristik Kitsune yang digambarkan dalam *anime* Naruto merupakan makhluk supranatural yang bernama Kurama memiliki tubuh yang besar, mempunyai ekor sebanyak sembilan, memiliki bulu berwarna merah *orange*, memiliki mata yang berwarna merah, sifatnya cerdas dan licik, selain itu Kurama juga memiliki struktur tubuh bagian atas seperti manusia.

9. Dalam episode 95 dan 96, karakteristik Jiraiya yang digambarkan dalam *anime* Naruto merupakan salah satu ninja terhebat yang ada di Konohagakure. Jiraiya dikenal dengan Ninja katak, dimana kekuatan besar yang ia dapatkan berasal hasil latihan dari katak ninja yang selalu berada disampingnya.

B. Saran

Dari penelitian ini, setelah penulis menganalisis dan menyimpulkan secara menyeluruh, penulis ingin menyampaikan saran untuk beberapa pihak sebagai bahan masukan yang sekiranya bisa memberikan manfaat antara lain sebagai berikut :

Bagi pembelajar bahasa Jepang, tidak hanya fokus mempelajari bahasa Jepang saja, tetapi diharapkan juga dapat mempelajari tentang kebudayaan, kesusasteraan, serta kemasyarakatan Jepang baik secara formal maupun informal seperti halnya dengan cara yang lebih menarik melalui *manga* dan *anime*.

Bagi STBA JIA, matakuliah yang berhubungan dengan kebudayaan, kesusasteraan, serta kemasyarakatan Jepang hendaknya ditambah lagi, karena kemampuan mahasiswa tidak hanya terpaut pada linguistik saja.

Bagi perpustakaan STBA JIA, diharapkan bisa menambah referensi buku yang berhubungan dengan kebudayaan, kesusasteraan, serta kemasyarakatan Jepang, agar mahasiswa yang ingin melanjutkan penelitian mengenai kebudayaan, kesusasteraan, serta kemasyarakatan Jepang bisa dengan mudah mendapatkan referensi langsung dari perpustakaan STBA JIA.

DAFTAR ACUAN

- Hoed, Benny H. 2007. *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya UI Depok
- Danandjaja, James. 1997. *Folklor Jepang : dilihat dari kaca mata Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
- Clements, Jonathan & Mc Carthy, Helen. 2006. *The Anime Encyclopedia : Revised dan Expanded edition : A guide Japanese Animation Since 1917*. United States Of Amerika: Stone Bridge Press
- Hiroyuki, Eguchi & Dumas, Daniel. 2011. *Nihonjijou Shin Eigo de Kataru*. Tokyo: The Japan Times
- Mardalis. 2006. *Metode Penelitian : suatu pendekatan proposal*. Jakarta: Bumi Aksara
- Shindo, Yusuke. 2015. *Mengenal Jepang*. Jakarta : Buku Kompas
- Ibrahim. 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Panduan Penelitian Beserta Contoh Proposal Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Galba, Sindu dan Sudiono. 2007. *Folklor Nusantara Ungkapan Masyarakat Melayu Natuna Provinsi Kepulauan Riau*. Jakarta: Direktorat Jenderal Nilai Budaya, Seni dan Film Departemen kebudayaan dan Pariwisata
- Morton, W. Scott. 1994. *Japan ; its history and culture*. United States of Amerika : Second Mc Graw-hill paperback edition
- Barbanson, Adrienne. 1961. *Fables in Ivory: Japanese Netsuke and Their Legends*. Tokyo : Charles E. Tuttle Company
- Asoo, Isoji. 1983. *Nihon Bungakushi*. Japan : Penerbit Universitas Indonesia (UI-Press)
- Roberts, Jeremy. 2009. *Japanese Mythology A-Z*. United States of America : Bang Printing

Jurnal :

Iswidayati, Sri. 2006. "Roland Barthes dan Mithologi". *IMAJINASI JURNAL SENI VOL.2 NO.2 2006*. http://journal.unnes.ac.id/artikel_nju/imajinasi/1441

Sutanto, Irzanti.2014. "Metode Semiotika".

<http://staff.ui.ac.id/system/files/users/irzanti.sutanto/publication/metodesemiotika.pdf>

Website :

<http://Naruto.wikia.com/wiki/plot-of-Naruto>

<http://Japanesemythology.co.jp/yomi-no-kuni>

<http://Amazon.co.jp/NARUTO>

<http://a-z-animals.com/animals/raccoon-dog/>

<http://a-z-animals.com/animals/fox/>

<https://hyakumonogatari.com/category/tanuki-stories/> diakses pada tanggal 11 Juni 2016 jam 10:54

<http://britannica.com/topic/myth>

http://naruto.wikia.com/wiki/Tailed_Beast terakhir di revisi tanggal 27 maret 2016