

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar belakang masalah

Anime lahir di Jepang pada tahun 1910, untuk itu saat ini telah banyak anime-anime yang beredar dan mungkin diantara anime-anime tersebut menjadi saling mempengaruhi baik dari segi cerita atau unsur-unsur yang terdapat dalam anime tersebut dengan kehidupan masyarakat Jepang, sebagai contoh anime *Crayon Shinchan* dapat dikatakan bahwa dari kekayaan cita rasa dan aromanya, terkesan bahwa pengarangnya mempunyai pengetahuan psikologi yang mendalam terhadap anime *Crayon Shinchan* tersebut. Anime ini telah diputar hampir di seluruh dunia dan mendapat respon yang cukup negatif karena terkadang ada unsur pornografi dan dinilai bukan merupakan tontonan yang cukup pantas untuk anak-anak

Dalam sebuah kota megapolis yang sibuk seperti *Tokyo*, dimana ada 12 juta orang mendukung raksasa ekonomi yaitu Jepang modern dan kebanyakan dari masyarakat modern tidak lagi bisa menikmati pengalaman hidup dengan alam atau secara spiritual, maka orang-orang Jepang berusaha mendapatkan kepuasan spiritual atas usaha-usaha ekonomis seperti produksi media massa,

majalah dan televisi atau film yang ditujukan untuk berbagai kalangan. Tidaklah mengherankan bahwa para eksekutif perusahaan produksi film berusaha untuk membuat berbagai produksi baik majalah, film atau anime yang lebih dapat diterima untuk kepuasan spiritual konsumen, dan ternyata film-film bertema supranatural lebih populer dalam dunia hiburan. Hal tersebut dapat ditangkap oleh para pembuat film atau majalah dikarenakan mereka menyadari bahwa dasar dari penyebaran supranatural atau mistik tersebut ada di dalam kultur dan adat istiadat masyarakat Jepang yang berawal dari bermacam-macam mitos yang dipercayai masyarakat Jepang.

Menurut buku yang dijadikan pedoman oleh penulis yakni *Mistik Jepang the supernatural and mysterious* yang ditulis oleh Catrien Ross, sebagaimana kita ketahui bahwa bangsa Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki kepercayaan kepada hal-hal yang gaib. Hal tersebut dapat terlihat dalam cerita rakyat Jepang. Cerita-cerita tersebut beredar dari mulut ke mulut dan menjadi semacam mitos atau cerita tersebut bukan hanya hasil ciptaan masyarakat Jepang sendiri, akan tetapi ada pula yang merupakan hasil adaptasi dari budaya lain di negara-negara lain di Asia, sebagai contoh dari Cina. Cerita-cerita yang berkembang dan hidup sampai sekarang dapat dikategorikan menjadi 3 kelompok yakni mitos, legenda dan dongeng. Mitos adalah cerita mengenai dewa dewi. Mitos adalah cerita suatu bangsa tertentu, dewa dan pahlawan zaman dahulu yang mengandung penafsiran tertentu, asal usul alam semesta,

manusia dan bangsa itu sendiri yang mengandung arti yang mendalam. Legenda adalah cerita rakyat yang berdasar pada peristiwa yang terjadi. Sedangkan dongeng adalah cerita yang tidak nyata atau tidak benar-benar terjadi.

Menurut *Yanagita Kunio*, dalam bukunya yakni *Japanese Journal of Religious Studies*, Jepang memiliki lebih banyak legenda dari negara manapun. Legenda Jepang disebut 伝説 *densetsu* dan masih hidup sampai sekarang ini. Sedangkan menurut *Leech Middleton* legenda Jepang ditopang oleh kepercayaan rakyat yang masih dianut secara kuat. Dengan demikian mitos dapat terjadi berdasarkan legenda Jepang yang masih dianggap benar benar terjadi, legenda Jepang tersebut masih didasari pada kepercayaan masyarakat Jepang yang masih dianut secara kuat. Berdasar pada cerita *Kojiki* misalnya *Susanoo Mikoto* yang diusir dari langit harus mengalahkan ular berkepala delapan. Tugas itu berhasil dilaksanakan dengan bukti yang diperolehnya berupa sebuah pedang *Kusanagi*. Keberhasilan *Susanoo* menjadikannya, mendapat inisiasi atau pengampunan yang menyebabkan ia dapat kembali lagi ke langit dan dapat menikahi perempuan yang terbebas dari cengkeraman ular itu. Hal tersebut menjadi sebuah legenda yang lama kelamaan memunculkan hal hal yang disakralkan sehingga menjadi mitos misalnya hewan hewan sakral seperti serigala, kuda, burung hantu, ular (*leech Middleton, 1978*), atau Dewa *Susanoo* dan *Amaterasu* sebagai makhluk yang superior dan lain-lain.

Lalu menurut *Catherin Ross* dalam bukunya yang berjudul *Mistik Jepang*, dasar bagi penyebaran supranatural di dalam kultur dan adat istiadat masyarakat Jepang berasal dari penciptaan mitos itu sendiri. Cerita Jepang pertama yang bersifat sederhana karena masih berasal dari sejarah Jepang dituturkan dalam dua sejarah tertulis, *kojiki* atau catatan tentang perkara-perkara kuno, yang ditulis pada tahun 712 dan *nihonshoki* atau sejarah tentang Jepang yang ditulis pada tahun 720. Catatan yang merupakan kombinasi dari legenda dan pencampuran cerita yang berkembang dalam masyarakat Jepang dengan sejarah yang memang benar-benar terjadi atau *fabrikasi* ini merupakan usaha untuk menyatakan silsilah keturunan dan tradisi Jepang.

Mitos Jepang mempunyai susunan yang lengkap mengenai cerita para dewa yang saling berhubungan satu sama lain. Mitos adalah cerita suatu bangsa tentang dewa dan pahlawan zaman dulu, yang mengandung arti mendalam yang diungkapkan secara gaib

(KBBI,1989:589).

Kamus Jepang *Reikai Shin Kokugo Jiten* mendefinisikan mitos sebagai berikut:

神話は古くから伝えられたその民族のかみを中心とする物語。

(林四郎 1984:507)

Shinwa wa furukukara tsutaerareta, sono minzoku no kami wo chuushin to suru monogatari

(Hayashi Shirou,1984:507)

Mitos adalah cerita mengenai dewa suatu bangsa, yang disampaikan dari jaman dahulu.

Kamus Jepang Shinmekai Kokugo Jiten mendefinisikan mitos adalah:
転地のそぞを擬人的に説明し森羅万像にやどるたまのそんざいや民
族のそしんのかつやくを述べる物語。

(金田一きょうすけ 1972:650)

*Tenchi no sozo wo gijinteki ni setsumeishi shinramanzou ni yadoru tama
nosonzai ya minzoku no soshin no katsuyaku wo noberu monogatari*

(Kindaichi Kyouusuke, 1972:650)

Mitos adalah cerita yang menceritakan aktivitas perjuangan nenek moyang dan adanya kepercayaan terhadap arwah atau roh dan mengarahkannya kepada ciptaan alam semesta.

Mitos yang ingin penulis angkat adalah mengenai binatang legenda di Jepang yakni naga. Naga yang berasal dari Cina merupakan binatang legenda yang menggambarkan mengenai segala hal yang dipercaya mengandung kebaikan, pembawa rezeki, penghalau roh jahat dan sering dijadikan penjaga-penjaga di kuil. Adapun mitos lain yang tersebar dalam masyarakat Jepang mengenai naga adalah bila terjadi gerhana bulan maka muncul naga yang menelan bulan dan menyebarkan wabah penyakit melalui saluran air dan mata air. Lalu naga juga dipercaya sebagai dewa tanah untuk menyuburkan tanah pertanian. Patung-patung naga sering dibuat untuk menandakan bahwa dewa tanah telah datang untuk menyuburkan tanah pertanian.

Tema mengenai naga tersebut kerap kali dikemas ke dalam suatu karya berbentuk seni audio visual khas Jepang yakni anime, yang akan penulis

gunakan dalam menyelesaikan karya ilmiah ini. **Anime** adalah animasi khas Jepang, yang biasanya dilambangkan 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*, yaitu komik khas Jepang.

Kata *anime* tampil dalam bentuk tulisan dalam tiga karakter *katakana* yang merupakan bahasa serapan dari bahasa Inggris "*Animation*" dan diucapkan sebagai アニメーション.

Anime pertama yang mencapai kepopuleran yang luas adalah *Astro Boy* karya *Ozamu Tezuka* pada tahun 1963. *Astro boy*, mulai mendapat perhatian publik di Jepang bahkan di seluruh dunia. Walaupun bukan *cartoon* pertama di dunia, tapi karena kemunculan *Astro boy* inilah anime-anime di Jepang mulai bermunculan. Aneka anime yang bermunculan tersebut juga membawa tema yang menarik. Sebut saja *Naruto* tema cerita mengenai mitos rubah berekor 9, atau anime-anime yang penulis gunakan sebagai bahan pembahasan.

Anime dapat dimengerti siapapun yang menikmatinya Pembaca juga dapat mengetahui karakter dan karakteristik binatang gaib yang melegenda dari anime. Penulis tertarik pada anime yang bercerita tentang binatang gaib Dalam pembuatan karya ilmiah ini, penulis lebih tertarik untuk menganalisa

binatang gaib yaitu naga yang kemunculannya sudah tidak asing lagi bagi pembaca. Sebetulnya ada film lain yang bertemakan tentang naga namun karena penulis telah terlebih dahulu mengenal dengan pasti anime-anime di atas maka dari itu, untuk melakukan pembahasan tentang naga, penulis akan menganalisa dari anime yang bertemakan tentang naga. Penulis menganggap melalui anime yang akan di analisis, akan ditemukan kesesuaian antara karakter dan karakteristik naga dalam anime dengan yang ada dalam mitos. Anime tersebut adalah: レッカの 烈火 *Recca no Honno*, naga yang muncul adalah naga yang memiliki karakter menguji, sedangkan naga dalam ドラゴンボール *Dragon Ball* adalah naga yang dapat mengabulkan permintaan manusia, yang dikatakan adalah seekor dewa naga, dia kemudian berubah wujud menjadi seekor naga jahat.. Dalam anime サイントサイヤ *Saint Seiya* ,naga yang muncul berasal dari air terjun yang merupakan tempat tinggalnya. Dan memiliki karakter pengajar. Sedangkan dalam anime 犬夜叉 *Inuyasha*, naga yang diciptakan oleh seorang *miko*, awalnya berkarakter penjaga namun karena keegoisan manusia, naga berubah menjadi *youkai* atau roh jahat dari sisi kegelapan makhluk hidup. Anime terakhir yang digunakan penulis adalah エクス X *Clamp* seri OVA (*Original Video Animation*), dalam anime ini naga yang muncul memiliki 2 karakter yang selalu berbeda satu sama lainnya, Dalam kelima anime tersebut penulis menemukan persamaan dan perbedaan mengenai karakter naga yang *to the point* , dengan karakteristik seperti: tidak pernah

membeda-bedakan manusia, mana manusia yang baik atau jahat, asal ia dapat lulus dari ujian mengenai filosofi hidup yang diberikan oleh sang naga.

1.2 Pembatasan masalah

Dalam penelitian ini penulis akan membatasi masalah pada persamaan dan perbedaan mitos naga dalam anime レッカの烈火 *Recca no Honno*, ドラゴンボール *Dragon Ball*, サイントサイヤ *Saint Seiya*, 犬夜 *Inuyasha*, dan エクス X *Clamp* seri OVA (*Original Video Animation*). dalam konteks kepercayaan masyarakat Jepang

1.3 Tujuan pembahasan

Adapun tujuan pembahasan pada penelitian ini adalah untuk melihat persamaan karakter dan karakteristik yang dapat penulis temukan dari anime レッカの烈火 *Recca no Honno*, ドラゴンボール *Dragon Ball*, サイントサイヤ *Saint Seiya*, 犬夜 *Inuyasha*, dan エクス X *Clamp* seri OVA (*Original Video Animation*). dengan mitos naga berdasarkan kepercayaan masyarakat Jepang.

1.4 Metode penelitian

Dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini penulis menggunakan metode deskriptif analitis, yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara

sistematis dan akurat mengenai fakta, sifat, dan hubungan antar fenomena yang diteliti, dengan berusaha mengumpulkan, menyajikan, serta menganalisa data sehingga dapat memberikan gambaran yang cukup jelas atas objek penelitian yang dipilih, yaitu mengenai mitos 竜 ryuu atau naga melalui anime レッカの 烈火 *Recca no Honno*, ドラゴンボール *Dragon Ball*, サイントサイヤ *Saint Seiya*, 犬夜 *Inuyasha*, dan エクス X *Clamp* seri OVA (*Original Video Animation*).

Dasar untuk semua penyelidikan ilmiah adalah deskripsi yakni mendata atau mengelompokkan sederet unsur yang terlihat sebagai pembentuk suatu bidang persoalan yang ada. Banyak penyelidik cenderung menganggap deskripsi sebagai kegiatan ilmiah yang kurang sulit. Dengan alasan itu, sering kali perhatian penyelidik kurang diberikan pada pembahasan tentang berbagai segi deskripsi dibandingkan dengan perhatian ekstrem yang diberikannya pada kegiatan ilmiah lainnya. Sesungguhnya, penggunaan deskripsi tidaklah semudah yang tampak sepintas. Dua kriteria harus dipenuhi dalam suatu sistem pengelompokan untuk menjadikan informasi deskriptif yang terkandung di dalamnya cocok untuk tujuan-tujuan ilmiah lainnya. Dalam praktek, ini bisa menciptakan beberapa kesulitan. Data yang dikelompokkan dalam batas tertentu atas dasar (1) kelengkapan dan (2) peletakan pada tempatnya. Kelengkapan akan tercapai apabila semua unsur yang menuntut perhatian telah dikenali dan suatu tempat telah ditemukan bagi masing-masing soal di dalam sistem pengelompokan. Sedangkan peletakan pada tempatnya muncul apabila masing-

masing soal bisa ditempatkan secara tepat pada tidak lebih dari satu lokasi di dalam sistem. Sebagai tambahan pada persyaratan yang sederhana tapi mengikat itu, informasi deskriptif harus sejajar dan mengacu pada pencapaian tujuan, selebihnya dari ilmu pengetahuan. Ada tiga cara dimana deskripsi-deskripsi dikaitkan secara langsung dengan tujuan-tujuan ilmiah lainnya:

1. Informasi deskriptif bisa difokuskan secara langsung pada suatu pokok teoretis.
2. Informasi deskriptif membolehkan perluasan konsep-konsep suatu perspektif teoretis yang ada kepada temuan-temuan yang membuktikan kebenaran peramalan-peramalan yang dibuat di dalam teori.
3. Informasi deskriptif bisa menggarisbawahi aspek-aspek metodologis yang penting dari kumpulan dan penafsiran data (*James.A Black, Metode Dan Masalah Penelitian Sosial, 1992:6*).

Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Menurut *Whitney* (1960), metode deskriptif adalah pencarian fakta

dengan interpretasi yang tepat¹. Penelitian deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tatacara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan, serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena. Secara harafiah, metode deskriptif adalah metode penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian, sehingga metode ini berkehendak mengadakan akumulasi data dasar belaka

(Moh. Nazir, Ph.D, Metode Penelitian,1990:63).

Penelitian ini bersifat *library reseach* (kepustakaan) dengan cara menggali sumber-sumber penting. Disini penulis membedakannya menjadi dua tipe, yaitu *sumber primer* berupa buku, dan panduan buku yang paling sering penulis pergunakan adalah buku dari Mistik Jepang (*the supranatural dan mysterious Japan*) karya Catrien Ross berdasarkan penelitiannya di Jepang mengenai kehidupan mistis Jepang yang telah ada sejak zaman dahulu kala, serta buku berjudul *Matsuri* karya Ike Iswari Lawanda. Adapun *sumber sekunder* seperti; *browsing*, film, koran, majalah, atau artikel,serta catatan kuliah yang mempunyai relevansi dengan pokok bahasan dan topik yang akan disusun nantinya. Disamping itu akan pula menggunakan kamus elektronik sebagai sumber bantuan.

¹ F.L. Whitney, *The Elements of Research*, Prentice Hall Inc. ,New York,1960:160

Dari semua data yang berhasil disusun, selanjutnya akan disaring dengan analisis dengan menggunakan metode *deskripsi analisis*. Metode deskripsi dipakai untuk memperoleh gambaran mengenai naga yang penulis terapkan melalui metode analisa untuk menganalisa secara kritis karakter dari naga tersebut yang penulis ambil dari beberapa anime.

1.5 Organisasi penelitian

Penulisan skripsi ini terbagi menjadi 4 bab yaitu sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, Bab II Landasan teori, Bab III Analisa bahan dan Bab IV Kesimpulan.

Pada Bab I Pendahuluan, penulis menguraikan latar belakang masalah, tujuan penelitian, pembatasan masalah, metode dan teknik penelitian serta organisasi penulisan Teori yang penulis gunakan adalah melalui metode deskripsi analisis.

Organisasi penulisan berisi sistematika penulisan dari Bab 1 Pendahuluan sampai Bab 4 yang berisi Kesimpulan.

Bab II Landasan teori. Bab ini membahas tentang Mitos naga yang terdiri dari 4 sub bab. Sub bab 1 berisi tentang Mistik di Jepang. Sub bab 2 berisi tentang Asal-usul naga yang berasal dari Cina. Sub bab 3 berisi tentang mitos naga yang berasal dari Jepang, *Yamato no Orochi* dan dalam bab ini pula

akan dibahas mengenai perbedaan naga yakni naga yang memiliki perpaduan dari dewa dan iblis.

Bab III terdiri dari Analisis mitos naga dalam anime レッカの烈火 *Recca no Honno*, ドラゴンボール *Dragon Ball*, サイントサイヤ *Saint Seiya*, 犬夜叉 *Inuyasha*, dan エクス X Clamp seri OVA (*Original Video Animation*).

Bab IV Kesimpulan. Dalam bab ini penulis menarik kesimpulan yang didapatkan dari hasil analisis pada bab sebelumnya sesuai tujuan penelitian.