

**VISUALISASI MITOLOGI SHICHIFUKUJIN (七福神):
PERSONIFIKASI BISHAMONTEN SEBAGAI DEWA PERANG PADA
SERIAL ANIME *Noragami* (2014) DAN *Noragami Aragoto* (2015)**



**CORVI DIPDA SUMARAUW
F081201033**



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**

**VISUALISASI MITOLOGI SHICHIFUKUJIN (七福神):
PERSONIFIKASI BISHAMONTEN SEBAGAI DEWA PERANG PADA SERIAL
ANIME *Noragami* (2014) DAN *Noragami Aragoto* (2015)**

**CORVI DIPDA SUMARAUW
F081201033**



**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**



PERNYATAAN PENGAJUAN

**VISUALISASI MITOLOGI SHICHIFUKUJIN (七福神):
PERSONIFIKASI BISHAMONTEN SEBAGAI DEWA PERANG PADA SERIAL
ANIME *Noragami* (2014) DAN *Noragami Aragoto* (2015)**

**CORVI DIPDA SUMARAUW
F081201033**

Skripsi

sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana

Departemen Sastra Jepang

pada

**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**



**VISUALISASI MITOLOGI SHICHIFUKUJIN (七福神):
PERSONIFIKASI BISHAMONTEN SEBAGAI DEWA PERANG PADA SERIAL
ANIME *Noragami* (2014) DAN *Noragami Aragoto* (2015)**

CORVI DIPDA SUMARAUW
F081201033

Skripsi,

telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Sastra Jepang pada
tanggal 13 September 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

pada

Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin
Makassar

Mengesahkan:

Mengetahui:

Mengesahkan:
Pembimbing skripsi,

Mengetahui:
Ketua Departemen,



Optimized using
trial version
www.balesio.com

tuti, S.S., M.A., Ph.D
501 2 006

Fithyati Anwar, S.S., M.A., Ph.D
NIP. 19821028200812 2 003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi berjudul “Visualisasi Mitologi *Shichifukujin* (七福神): Personifikasi Bishamonten Sebagai Dewa Perang Pada Serial Anime *Noragami* (2014) dan *Noragami Aragoto* (2015)” adalah benar karya saya dengan arahan dari pembimbing Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D. Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku. Dengan ini saya melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis saya berupa skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin.

Makassar, 13 September 2024



Corvi Dipda Sumarauw
F081201033



Optimized using
trial version
www.balesio.com

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur melimpah penulis turunkan ke hadirat Allah SWT. Berkat limpahan rahmat dan ridho-Nya yang tak terbilang, penulis berhasil merampungkan karya skripsi berjudul "**Visualisasi Mitologi Shichifukujin (七福神): Personifikasi Bishamonten Sebagai Dewa Perang Pada Serial Anime Noragami (2014) dan Noragami Aragoto (2015)**". Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu tahapan penting guna meraih gelar Sarjana Sastra pada Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna, dengan berbagai kekurangan yang mewarnainya. Namun demikian, tersusunnya skripsi ini tak lepas dari uluran tangan berbagai pihak yang senantiasa membimbing, mendukung, dan menguatkan penulis sepanjang proses kreatif yang penuh lika-liku. Oleh karenanya, izinkan penulis mengucapkan ucapan terima kasih yang tulus dan mendalam atas segala bantuan yang tulus, baik berupa doa yang mengalir tiada henti, maupun dukungan moril dan materil yang tak ternilai harganya. Berkat semua itu, akhirnya karya tulis ini dapat mewujudkan dengan segenap kerendahan hati.

Lebih lanjut, dengan penuh rasa hormat, perkenalkanlah penulis mengukir nama-nama berikut dalam lembaran penghargaan ini, sebagai bentuk ungkapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Teruntuk sosok paling berharga dalam hidupku, *my eternal love, my number one supporter, my best-friend*, Mama tercinta, Ibu **Adriyana Dewi Anggraeni**. Engkau yang tak pernah lelah mendampingi, mencurahkan kasih tanpa batas, dan melantunkan doa-doa suci untukku. Terima kasih, Mama, atas setiap tetes keringat dan air mata yang mengalir demi membesarkan anakmu ini. *One thing for sure, my journey has not ended here*. Masih banyak impian dan cita-cita yang belum terwujud, yang ingin kupersembahkan untukmu. Maka dari itu, *please sit still and wait there ya Mama. Papa didn't make it for you, so I'll do! Love you, Mama!*
2. Kepada **Bella**, kakak yang selalu berusaha memberikan yang terbaik. Terima kasih atas dukungan materi yang tak ternilai. Dan untuk **Denny**, adikku, terima kasih atas bantuan fisik yang tak kenal lelah selama proses pengerjaan karya ini.
3. Ibu **Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D.**, sosok yang bukan hanya pembimbing, tapi juga sahabat dan orang tua kedua di lingkungan kampus. Terima kasih atas curahan waktu, ilmu, dan kasih sayang yang tak terhingga. Tak lupa, Bapak **Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S.**, yang telah menjadi pemantik inspirasi awal penelitian ini. Rasa terima kasih yang mendalam saya



hususnya Ibu **Kasmawati, S.S., M.Hum.**, pembimbing akademik mendampingi selama 4 tahun perjalanan akademis. Juga kepada ir, **S.Pd., M.Hum.** dan Ibu **Nurfitri, S.S., M.Hum.**, penguji yang luangkan waktu. Terima kasih atas dedikasi yang luar biasa.

5. NYC; **Nuuraan Risqi Amaliah dan Yasnidar Kasim**, *my best-friends-forever, literally! Thank you for everything you guys have done for me! THANK YOU SO MUCH for all the love and support, love you guys always! Remember, if we cry together then we all crode! Lol!*
6. **An*ay Reborn (Papa Iyad, Tante Mora, Tante Sajo)**, terima kasih telah menghadirkan tawa di tengah kepenatan, dan membantu menyelesaikan karya ini. Persahabatan SMA yang unik ini sungguh berharga bagi penulis *hehe*.
7. **Semester End (Rizka, Aliah, Aay alias Sasya, Rovi, Tepu alias Putri, Bilal, dan Agil)** Kalian adalah pelangi yang mewarnai kanvas kehidupan perkuliahan penulis. Terkhusus untuk Tepu, rekan seperjuangan dalam penulisan skripsi ini. Terima kasih! *See you on top GUYS!*
8. **Majelis Ta'lim (Pras, Baim, Rahman)**, terima kasih telah hadir di penghujung petualangan penulis. Terima kasih berkat canda dan tawa kalian penulis mendapat obat di kala keputusasaan melanda dalam penulisan skripsi ini. Tunggu gue ya disana!!!
9. Teman-teman **Samurai 侍 2020**, terima kasih sudah kebersamai penulis dan berjuang bersama, melewati badai pandemi Covid-19 hingga saat ini, terima kasih banyak! Kalian sangat luar biasa!
10. **Flavia**, bukan sekedar teman SMA, namun belahan diri penulis dalam melewati masa-masa penuh keluh kesah, teman penulis dalam menuliskan sajak-sajak indah dan menyayat hati, terima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungan dan bantuannya mulai dari SMA hingga sekarang. *I cherish every memory that we have made together!*
11. **Bilal dan Agil**, terima kasih telah mendengarkan curahan hati penulis dalam setiap masa-masa sulit, dan terima kasih sudah memercayai penulis untuk menyimpan rahasia! Sayang kalian berdua!
12. Tim Kelapa, khususnya **Kak Riskiah**, terima kasih telah menjadi konsultan kedua setelah pembimbing.
13. **Mimi**, kucing berwarna sapi, kesayangan penulis. Terima kasih telah menemani hari-hari penulis dalam melewati rintangan penulisan skripsi ini, terima kasih sudah memberi dukungan emosional untuk penulis.
14. **Mi amor, Faze (Jeje)**. Terima kasih telah hadir menjadi teman, pendukung emosional, dan orang paling berharga di setahun belakangan ini bagi penulis. Terima kasih atas kasih dan cerita yang telah dibagikan kepada penulis hingga saat ini. *You are literally my "Pelita dalam kegelapan, dan penopang di kerapuhan"* Terima kasih banyak, *our story will always have a special place in my heart and living rent free in my head! love u always!*



15. *And last but not least, **myself! Long story short, we did it!** Thank you for being the last man standing in this roller coaster journey. Remember, this isn't enough for us to be happy, there's still many quests we have to do in the future, promise myself that we'll always to this together, *pinky promise to myself!*

Sebagai penutup, penulis menyadari sepenuhnya bahwa penelitian ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengapresiasi segala bentuk kritik konstruktif dan saran yang dapat menyempurnakan karya skripsi ini. Penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang bermakna bagi perkembangan ilmu pengetahuan, serta bermanfaat bagi para pembaca secara umum dan pihak-pihak yang berkepentingan secara khusus.

Makassar, 29 September 2024

Corvi Dipda Sumarauw



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PENGAJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK.....	xii
要旨	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
1.2.1. Tujuan	8
1.2.2. Manfaat.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Pendekatan Hermeneutika	8
2.1.2 Semiotika Roland Barthes	8
2.1.3 <i>Mise-en-Scène</i>	9
2.2 Definisi <i>Shichifukujin</i>	10
2.3 Bishamonten	11
2.4 Kojiki dan Nihon Shoki.....	13
2.5 Kerangka Pikir.....	17
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Metode Pengumpulan Data.....	18
3.2 Analisis Data	21
3.3 Penelitian.....	21
3.4 AN	22
ngan Mitologi dan Bishamonten dalam <i>Shichifukujin</i>.....	22
asi Bishamonten Sebagai Dewa Perang Dalam Anime	
ragami Aragoto.....	23



4.1.1.	Sifat (Reaksi Emosional).....	24
4.1.2.	Atribut Perang.....	39
4.2	Reinterpretasi Bishamonten Sebagai Figur Feminin	48
4.2.1	Pergeseran Persepsi Gender dalam Budaya Populer Jepang	48
4.2.2	Evolusi dalam Reinterpretasi Mitologi Jepang.....	51
BAB V	PENUTUP	53
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran.....	54
Lampiran 1		55
Lampiran 2		57
DAFTAR PUSTAKA		58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Shichifukujin</i>	2
Gambar 1.2 Bishamonten	2
Gambar 1.3 Cover Anime <i>Noragami</i> dan <i>Noragami Aragoto</i>	4
Gambar 1.4 Miniatur <i>Shichifukujin</i>	4
Gambar 2.1 Dewa Keberuntungan awal abad ke-19.....	10
Gambar 2. 2 Dewa keberuntungan mengendarai takarabune awal abad ke-19	11
Gambar 2.3 Bishamonten	12
Gambar 2.4 (Kiri) Tobatsu Bishamon era Heian, (Tengah) Bishamon <i>Shichifukujin</i> , (Kanan) Patung Bishamonten	13
Gambar 2.5 The Emergence of Amaterasu	13
Gambar 2. 6 (kiri) Nihon Shoki dan (kanan) Kojiki	14
Gambar 4.1 Perkenalan karakter Bishamonten	24
Gambar 4.2 Perkenalan pertama kali Bishamonten	24
Gambar 4.3 Pertemuan Bishamonten dengan Yato	25
Gambar 4.4 Adegan Bishamonten dalam keadaan terpuruk	27
Gambar 4.5 Adegan Kesedihan Bishamonten	28
Gambar 4.6 Bishamonten terbangun dari mimpi buruknya	29
Gambar 4.7 Bishamonten memancarkan kebenciannya	31
Gambar 4.8 Bishamonten mengacungkan senjatanya	31
Gambar 4.9 Pertarungan Bishamonten dan Yato	32
Gambar 4.10 Bishamonten dengan ekspresi terkejut	34
Gambar 4.11 Bishamonten terbangun dan terkejut	35
Gambar 4.12 Bishamonten terkejut saat mendengar kabar regalia nya	36
Gambar 4.13 Bishamonten menangis	38
Gambar 4.14 Bishamonten tersenyum bahagia	38
Gambar 4.15 Penggambaran Bishamonten	39
Gambar 4.16 Penjelasan Bishamonten dan regalinya	40
Gambar 4.17 Bishamonten menggunakan pistol melawan Yato	41
Gambar 4.18 Perkenalan regalia Bishamonten	42
Gambar 4.19 Perkenalan lanjutan regalia Bishamonten	43
Gambar 4.20 Perkenalan Kazuma	44
Gambar 4. 21 Bishamonten di Yomi no Kuni	46
Gambar 4.22 Bishamonten Bersama atribut perangnya	47
Gambar 4.23 Bishamonten, Closeup of Painted Screen, Toji Temple (Kyoto).	49
Gambar 4.24 Potret Bishamonten dalam keadaan demam.....	50
Gambar 4.25 Potret Bishamonten tersenyum hangat	50
Gambar 4.26 Desain karakter Bishamonten.....	50
Gambar 4.27 Hiyori berdiri di depan kuil Bishamonten meminta pertolongan	51
Gambar 4.28 Hiyori mengenakan kimono saat pergi ke festival tahun baru	51



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Contoh rencana data penelitian	18
Tabel 2 Data 1, Reaksi Benci dan Jengkel Bishamonten (<i>Noragami</i> , episode 6, menit ke 08.04, 08.28)	24
Tabel 3 Data 2, Reaksi Terpuruk dan Putus Asa Bishamonten (<i>Noragami Aragoto</i> , episode 1, detik ke- 00.19 – 00.35)	27
Tabel 4 Data 3, Reaksi Amarah Bishamonten (<i>Noragami Aragoto</i> , episode 1 dan 4, menit ke- 00.40, 13.01, 21.11)	31
Tabel 5 Data 4, Reaksi Terkejut Bishamonten (<i>Noragami Aragoto</i> , episode 2 dan 3, menit ke 12.50-12.54, dan 07.11-07.22, 12.31)	34
Tabel 6 Data 5, Reaksi Sedih dan Bahagia Bishamonten (<i>Noragami Aragoto</i> , episode 5 dan 6, menit ke 21.00 dan 21.25)	37
Tabel 7 Data 6, Kostum Perang Bishamonten 1 (<i>Noragami</i> , episode 6, menit ke 08.38, 11.23)	39
Tabel 8 Data 7, Senjata Perang Bishamonten (<i>Noragami Aragoto</i> , episode 2, menit ke 05.25 – 05.45)	42
Tabel 9 Data 8, Kostum Perang Bishamonten 2 (<i>Noragami Aragoto</i> , episode 11 menit ke 00.04 – 00.14 dan 18.06)	45



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis personifikasi Bishamonten, dewa perang dalam mitologi Jepang, yang divisualisasikan dalam serial anime *Noragami* dan *Noragami Aragoto*. Metodologi yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif, dengan pendekatan hermeneutika dan semiotika Barthes untuk mengeksplorasi makna simbolis yang terkandung dalam representasi visual Bishamonten. Pengumpulan data dilakukan melalui studi literatur komprehensif dan analisis sumber primer dari situs web resmi anime tersebut.

Hasil penelitian mengidentifikasi tujuh aspek signifikan dalam personifikasi Bishamonten sebagai dewa perang, yang diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama: (1) Reaksi emosional, meliputi reaksi seperti kebencian, kejengkelan, keterpurukan, keputusasaan, amarah, keterkejutan, kesedihan, dan kebahagiaan; serta (2) Atribut perang, mencakup dua variasi kostum perang dan perangkat persenjataan. Analisis mendalam terhadap data ini mengungkapkan adanya transformasi persepsi gender yang signifikan dalam konteks budaya populer Jepang kontemporer.

Penelitian ini berkontribusi pada pemahaman tentang perubahan representasi figur mitologis dalam media modern Jepang dan dampaknya terhadap persepsi gender dalam masyarakat. Studi ini juga menunjukkan hubungan antara tradisi budaya, cerita mitologi, dan media kontemporer dalam membentuk wacana sosial-budaya yang lebih luas.

Kata Kunci: Bishamonten, anime, mitologi Jepang, *Noragami*, *Noragami Aragoto*



要旨

本研究は、日本神話の戦神である毘沙門天が、アニメシリーズ『ノラガミ』および『ノラガミ ARAGOTO』においてどのように擬人化されて視覚化されているかを分析することを目的としている。研究方法として、質的記述的アプローチを採用し、毘沙門天の視覚的表現に含まれる象徴的意味を探求するために、解釈学的アプローチとバルトの記号学を適用した。データ収集は、包括的な文献調査と、当該アニメの公式ウェブサイトからの一次資料分析によって行われた。

研究結果は、戦神としての毘沙門天の擬人化における7つの重要な側面を特定し、これらを2つの主要カテゴリーに分類した：(1) 感情的反応：憎しみ、いらだち、落胆、絶望、怒り、驚き、悲しみ、喜びなどの反応を含む。(2) 戦争の属性：2種類の戦闘衣装と武器を含む。このデータの詳細な分析により、現代日本のポップカルチャーにおけるジェンダー認識の顕著な変容が明らかになった。

本研究は、現代日本のメディアにおける神話的人物の表現の変化とその社会のジェンダー認識への影響について、理解を深めることに貢献している。また、より広範な社会文化的言説を形成する上で、文化的伝統、神話的物語、現代メディアの間の関係性を示している。

キーワード: 毘沙門天、アニメ、日本神話、『ノラガミ』、『ノラガミ ARAGOTO』



ABSTRACT

This research aims to analyze the personification of Bishamonten, the god of war in Japanese mythology, as visualized in the anime series *Noragami* and *Noragami Aragoto*. The methodology employs a qualitative descriptive approach, integrating hermeneutics and Barthes' semiotics to explore the symbolic meanings embedded in Bishamonten's visual representations. Data collection was conducted through comprehensive literature review and analysis of primary sources from the official anime website.

The research identifies seven significant aspects of Bishamonten's personification as a war deity, classified into two main categories: (1) Emotional reactions, encompassing responses such as hatred, irritation, dejection, despair, anger, surprise, sadness, and happiness; and (2) War attributes, including two variations of war costumes and weaponry. In-depth analysis of this data reveals a significant transformation of gender perceptions within the context of contemporary Japanese popular culture.

This study contributes to the understanding of evolving representations of mythological figures in modern Japanese media and their impact on societal gender perceptions. It also illuminates the interrelation between cultural traditions, mythological narratives, and contemporary media in shaping broader socio-cultural discourse.

Keywords: Bishamonten, anime, Japanese mythology, *Noragami*, *Noragami Aragoto*



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang dikenal sebagai negara dengan tradisi dan kebudayaannya. Di Jepang, berbagai macam budaya keagamaan seperti Shinto, Buddha, Kristen, dan agama-agama lain hidup berdampingan. Menurut Badan Urusan Kebudayaan Jepang (文化庁 atau *Agency for Cultural Affairs, Government of Japan*) per 31 Desember 2021, penganut agama Shinto sebanyak 87,236,585 orang dari 179,560,113 juta penganut beragama¹. Keunikan Shinto terletak pada kepercayaannya terhadap banyak dewa dan roh suci, yang mencerminkan kompleksitas spiritual masyarakat Jepang.

Dalam kepercayaan Shinto, jumlah dewa yang dipercaya sangatlah besar, bahkan dikatakan tak terhitung jumlahnya. Istilah Jepang *yaoyorozu no kami* (八百万の神) secara harfiah berarti "delapan juta", namun sebenarnya merujuk pada jumlah yang tak terbatas. Dengan begitu banyaknya dewa, menjadi tantangan tersendiri bagi para penganut untuk memberikan perhatian individual kepada setiap dewa (Porath, 2022). Meskipun demikian, keberagaman ini justru memperkaya tradisi spiritual Jepang. Dari delapan juta dewa yang dipercayai, terdapat beberapa kelompok dewa yang mendapat perhatian khusus, salah satunya adalah tujuh Dewa Keberuntungan Jepang, yang dikenal sebagai *Shichifukujin*. Kelompok ini terdiri dari Ebisu, Daikoku, Bishamon, Benzai, Fukuju, Juroujin, dan Hotei, meskipun ada pula yang berpendapat bahwa Kisshou atau Shoujyo seharusnya menggantikan posisi Juroujin. Konsep *Shichifukujin* ini merupakan hasil harmonisasi antara ajaran Buddha dan Shinto, yang diciptakan oleh Tenkaijigen Taishi, seorang pendeta tinggi Tendai, berdasarkan semangat konsentratif dari Kuobou Taishi.²

Dari sisi sejarah, *Shichifukujin* adalah sekelompok dewa yang berasal dari akar budaya India, Tiongkok, dan dewa-dewa keberuntungan asli Jepang. Setiap dari ketujuh dewa ini telah diakui sebagai dewa selama lebih dari seribu tahun, dan masing-masing memiliki banyak pengikut yang setia, namun secara bertahap, dewa-dewa ini mengalami transformasi dari entitas yang jauh dan impersonal menjadi pelindung yang lebih hangat dan penuh kasih, menjadi pelindung tujuan bagi profesi, seni, dan keterampilan yang dipraktikkan oleh masyarakat Jepang (Reikiko Chiba, 1966:5).



Optimized using
trial version
www.balesio.com

¹反,2022:3-35 (Buku tahunan keagamaan Jepang),
http://tokei_hakusho_shuppan/hakusho_nenjihokokusho/shukyo_ne.pdf Di akses 2 November 2023

² *Shichifukujin [Seven Fortune Gods] - Welcome to Butuzou*
U.CO.JP, 2005, www.butuzou.co.jp/english/7gods.html. Di akses



Gambar 1.1 Shichifukujin

(Sumber : nippon.com/flickr.com)

Salah satu sosok dari *Shichifukujin* ialah Bishamon. Bishamon atau Bishamonten dalam mitologi Jepang sering digambarkan dengan figur yang menggunakan baju zirah lengkap dengan memegang menara harta karun di tangan kirinya dan tongkat harta karun di tangan kanannya³.

Sosok Bishamon sering kali dijumpai di beberapa toko di Jepang karena dipercayai dapat membawa keberuntungan dan kekayaan. Oleh karena itu, untuk menghormati sosok Bishamon sebagai salah satu dari dewa pelindung dan *Shichifukujin* masyarakat Jepang melaksanakan Bishamonten Taisai (毘沙門天大祭) atau lebih dikenal dengan festival Bishamonten.



Gambar 1.2 Bishamonten

(Sumber : nippon.com/mythooedia.com)

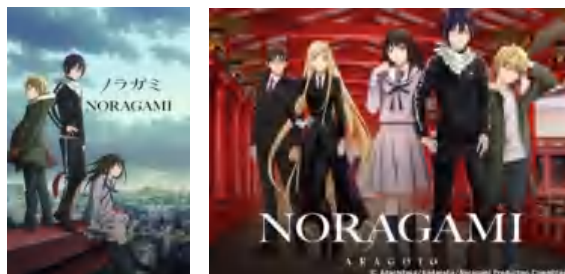
Film dan anime Jepang memiliki peran penting dalam merepresentasikan kekayaan tradisi dan kebudayaan negara tersebut, termasuk aspek mitologi dan keagamaannya. Banyak karya animasi Jepang mengadaptasi berbagai elemen budaya, seperti tokoh-tokoh mitologis, legenda, peristiwa sejarah, sistem kepercayaan, dan cerita rakyat yang berasal dari era sebelum era modern (Napier, 2001). Napier juga menjelaskan bahwa seni lainnya, anime tidak sekedar merefleksikan masyarakat, tetapi menanyakan berbagai aspek budaya. Selain itu, banyak anime yang memiliki latar belakang sejarah Jepang sebagai bahan beragam drama,



komedi, hingga fantasi. Pendapat ini sejalan dengan Mamat, Rashid, Halim dan Mansor (2018) yang mengatakan bahwa manga dan anime memiliki hubungan yang kuat dengan budaya Jepang, politik, sejarah, ekonomi, gender, agama, dan keyakinan sosial. Hal ini merupakan cerminan dari keyakinan, nilai, tradisi, dan fantasi seluruh kehidupan mereka.

Keterkaitan antara *Shichifukujin* dengan anime menjadi subjek penelitian yang menarik karena karakter-karakter dalam anime sering kali diilhami oleh mitologi dan budaya Jepang. Misalnya dalam anime *Noragami* dan *Noragami Aragoto*. Anime "*Noragami*/ノラガミ" adalah serial TV animasi asal Jepang yang di adaptasi dari sebuah manga karya Adachitoka. Manga ini di adaptasi menjadi sebuah serial anime pada Januari 2014 oleh rumah produksi Bones dan dilanjutkan dengan judul "*Noragami Aragoto*" pada tahun 2015. Anime yang dijadikan objek penelitian ini berpusat pada kisah Yato seorang dewa yang tidak dikenal dan berusaha mencari popularitas dengan cara menjadi "*Delivery God*" dan bercita-cita untuk mempunyai pengikut dan kuilnya sendiri. Namun, tujuannya melenceng jauh dari kenyataannya, ia menghabiskan hari-harinya dengan mengerjakan pekerjaan aneh dengan bayaran 5 yen, hingga senjata sucinya muak dan memilih meninggalkan Yato. Pada perjalanannya mencari pengikut dan popularitas, Yato tak sengaja bertemu dengan sosok siswi SMA manusia bernama Hiyori yang bisa melihat sosok dirinya sebagai dewa yang pada saat itu Hiyori melihat Yato akan ditabrak sebuah mobil dan refleks membantunya. Tanpa sadar jiwa Hiyori dapat keluar dari tubuh karena berinteraksi dengan alam gaib. Yato juga bertemu dengan roh suci yang kelak menemani perjalanannya sebagai senjata suci nya bernama Yukine. Saat perjalanannya baru saja dimulai, Yato kembali bertemu dengan musuh bebuyutannya, salah satu dewa terkenal, yaitu Bishamonten. Bishamonten adalah salah satu dari *Shichifukujin*. Bishamonten digambarkan sebagai dewa yang gagah perkasa dengan paras canti dan rambut pirang panjang. Yato, yang memiliki pengalaman buruk dengan Bishamonten sebelumnya, berusaha untuk menghindarinya. Namun, Yato terlihat oleh Bishamonten, dan terjadilah pertarungan sengit antara mereka berdua. Konflik ini terus berlanjut dan semakin memanas karena Bishamonten terus mengejar Yato untuk membalas dendamnya. Hal yang sama kemudian berlanjut pada serial *Noragami Aragoto*, yang fokus ceritanya mengenai penyelesaian konflik antara Yato dan Bishamonten.



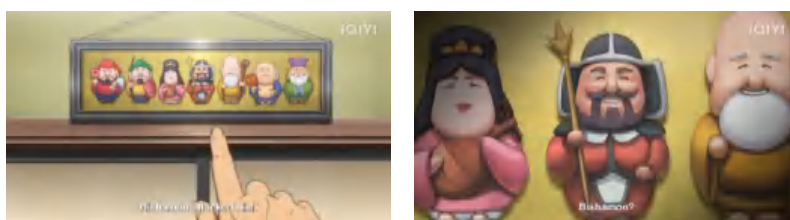


Gambar 1.3 Cover Anime Noragami dan Noragami

(Sumber : crunchyroll.com dan primevideo.com)

Pada penelitian ini, anime *Noragami* dan *Noragami Aragoto* akan dijadikan sebagai objek yang akan diteliti. Anime tersebut merupakan hasil karya Studio Bones dengan mengangkat persoalan fiksi antara hubungan dewa dan manusia yang ada dalam mitologi kepercayaan Jepang.

Selain itu anime ini pernah mendapatkan nominasi dan penghargaan termasuk kemenangan dalam kategori *Seasonal Award for Action or Adventure* dan *Seasonal Award Anime of The Season Winter 2014* pada tahun 2014, serta kemenangan dalam kategori *Seasonal Award Anime of The Season Fall 2015*, *Seasonal Award Favorite Supernatural Fall 2015*, dan menjadi *nominee* kedua dalam kategori *Annual Award Anime of the Year* pada tahun 2015.⁴



Gambar 1.4 Miniatur Shichifukujin

(Sumber : Tangkapan layar anime *Noragami*)

Manga yang dibuat oleh duo Adachitoka ini, yang kemudian diadaptasi menjadi sebuah anime oleh Studio Bones, menjadi salah satu contoh anime yang mewakili mitologi *Shichifukujin* di tengah banyaknya anime yang juga mengangkat tema serupa. Anime lain yang mengusung tema tentang dewa adalah *Binbougami ga!* (Good Luck Girl), namun tidak secara khusus menjelajahi mitologi *Shichifukujin* seperti yang dilakukan dalam anime *Noragami*.



Penelitian yang akan dilakukan ini sejalan dengan beberapa penelitian yang telah mengkaji berbagai aspek dari anime *Noragami* dan mitologi Jepang dalam media populer. Ada beberapa poin namun, penelitian ini memiliki fokus yang berbeda dan unik, yaitu

visualisasi Bishamonten sebagai salah satu *Shichifukujin* dalam anime *Noragami*. Berikut ini adalah beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini :

Penelitian pertama ditulis oleh Muflikhatun Afrianti berbentuk jurnal dari Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul “Dewi Izanami dan Dewa Izanagi Dalam Agama Shinto Jepang (Studi Semiotik dalam Film *Noragami Aragoto*)”. Menggunakan dua teori dan pendekatan utama dalam penelitiannya. Teori pertama yang digunakan adalah teori sinematografi bahasa karya Christian Metz, yang berfokus pada analisis bahasa film dan semiotiknya. Teori ini membantu menganalisis representasi Dewi Izanami dan Dewa Izanagi dalam anime *Noragami* dan *Noragami Aragoto*, untuk menguji mitologi Dewi Izanami dan Dewa Izanagi dalam agama Shinto Jepang serta representasi mereka dalam anime *Noragami Aragoto*. Teori kedua yang digunakan ialah teori sakral Rudolf Otto, yang mengeksplorasi konsep sakral dan numinous dalam pengalaman keagamaan. Teori ini digunakan untuk memahami signifikansi dan peran Dewi Izanami dan Dewa Izanagi dalam mitologi Shinto Jepang. Dengan kerangka dari dua teori diatas, dapat ditarik hasil bahwa Dewi Izanami dan Dewa Izanagi dalam mitologi Shinto Jepang merupakan leluhur Ibu dan Ayah dari para dewa dan makhluk ilahi. Mereka berperan aktif dalam penciptaan pulau-pulau di Jepang beserta isinya. Selain itu dalam anime *Noragami Aragoto*, Dewi Izanami dan Dewa Izanagi direpresentasikan sebagai misteri Ayah dan Ibu dari Dewa Ebisu (Hiruko) dan Dewa Yaboku (Awashima atau Aha). Mereka memiliki latar belakang kehidupan yang berbeda satu sama lain. Persamaan dalam penelitian yang ditulis oleh Muflikhatun Afrianti adalah pada medium objek penelitian yang digunakan, yaitu anime *Noragami* dan *Noragami Aragoto*, namun perbedaannya adalah pada penelitian tersebut memfokuskan kepada bentuk representasi Dewi Izanami dan Dewa Izanagi dalam agama Shinto Jepang, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada sosok Bishamonten sebagai *Shichifukujin*.

Penelitian kedua ditulis oleh B. C. Desfiyadin Nugraha, I. Hamidah, dan D. Puspitasari berbentuk jurnal Universitas Jendral Soedirman yang berjudul “Kepercayaan dan Praktik Shinto Dalam Anime *Noragami*”. Jurnal ini menggunakan metode simak catat dalam pengumpulan datanya. Teknik simak digunakan untuk menyadap pembicaraan dan penggunaan bahasa yang dilakukan oleh subjek penelitian. Selain itu jurnal ini juga menggunakan teknik catat untuk mencatat hal-hal yang relevan dengan penelitian yang telah disimak sebelumnya. Hasil dari penelitian sebelumnya menunjukkan beberapa contoh praktik keagamaan yang digambarkan, antara lain : 1) praktik penyucian: dalam ajaran Shinto, kesucian sangat penting dan dalam anime *Noragami* terdapat



na karakter-karakter melakukan penyucian diri sebelum melakukan agamaan. Penyucian ini dilakukan dengan cara mandi atau in diri secara simbolis untuk membersihkan energi negatif dan i diri kepada dewa, 2) pemberian persembahan: dalam ajaran berikan persembahan kepada dewa merupakan praktik umum. : *Noragami*, ketika seorang meminta bantuan kepada dewa Yato, berikan persembahan berupa uang lima yen. Persembahan ini

dianggap sebagai tanda penghormatan dan rasa terima kasih kepada dewa, 3) praktik berdoa: berdoa merupakan praktik keagamaan yang penting dalam ajaran Shinto. Dalam anime *Noragami*, karakter-karakter sering kali berdoa kepada dewa untuk memohon bantuan dan perlindungan dilakukan dengan tulus dan penuh perlindungan. Jurnal ini juga memaparkan mengenai konsep “神様” dalam kepercayaan Shinto. Konsep ini adalah keyakinan bahwa terdapat roh atau dewa yang ada dalam segala hal di alam semesta. Masyarakat Jepang percaya bahwa matahari, bulan, bintang, hujan, petir, dan semua benda baik yang hidup maupun mati memiliki roh yang kuat dan berpengaruh dalam kehidupan mereka. Adapun persamaan dari penelitian sebelumnya dan penelitian ini adalah menggunakan medium objek yang sama yaitu serial anime *Noragami*, sedangkan perbedaan pada penelitian sebelumnya dan penelitian ini adalah, penelitian sebelumnya memfokuskan pembahasan hanya pada praktik shinto yang dilakukan pada anime *Noragami* seperti praktik penyucian, persembahan dan berdoa, sedangkan pada fokus penelitian ini adalah visualisasi sosok Bishamonten sebagai *Shichifukujin* pada anime *Noragami* dan *Noragami Aragoto*, selain itu penelitian sebelumnya menggunakan metode simak catat dalam pengumpulan data yang relevan dengan fokus kajiannya, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif untuk mengumpulkan data.

Penelitian ketiga ditulis oleh Naufal Eka Mukti berbentuk skripsi Universitas Diponegoro Semarang yang berjudul “Budaya Jepang dan Karakteristiknya Dalam Anime *Noragami*”. Skripsi ini menggunakan metode studi pustaka. Metode ini melibatkan pengumpulan data melalui pencarian informasi dari buku, artikel, dan website yang membahas tentang budaya Jepang. Data yang dikumpulkan kemudian diolah dan dianalisis untuk mendapatkan hasil yang relevan. Hasil analisis tersebut kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif. Hasil dari penelitian sebelumnya terdapat beberapa aspek budaya Jepang yang ditampilkan pada anime *Noragami*, antara lain: 1) kimono, pakaian tradisional Jepang yang sering digunakan oleh perempuan. Kimono digunakan dalam beberapa acara khusus dan memiliki berbagai kegunaan, 2) kotsuzumi, alat musik tradisional Jepang yang berbentuk seperti kendang dan jam pasir. Digunakan untuk mengiringi pertunjukan kabuki, 3) katana, pedang tradisional Jepang yang digunakan oleh samurai pada zaman dulu. Katana memiliki bentuk melengkung dan pelindung tangan, 4) makanan, pada anime ini juga ditampilkan beberapa makanan seperti bentou, onigiri, oden, dan yakiniku, 5) budaya festival, hatsumode salah satu budaya festival yang ditampilkan dalam anime *Noragami*. Hatsumode adalah kunjungan pertama ke kuil pada awal tahun baru. Persamaan



dan penelitian ini juga masih menggunakan media objek yaitu anime *Noragami*, namun pada penelitian sebelumnya fokus adalah budaya tradisional Jepang yang ditampilkan seperti, pakaian, senjata, makanan, hingga budaya tradisional Jepang yang ada pada itu, sedangkan untuk penelitian ini berfokus pada sosok Bishamon gambarkan sebagai salah satu *Shichifukujin*. Selain itu metode yang juga berbeda dengan penelitian ini, penelitian sebelumnya

menggunakan studi pustaka untuk mengumpulkan data, sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif pada proses pengumpulan datanya.

Penelitian keempat ditulis oleh Ade Riyani berbentuk skripsi Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA Bekasi yang berjudul “Mitologi Jepang Terhadap Mahluk Supranatural Dalam Anime Naruto Karya Masashi Kishimoto”. Skripsi ini menggunakan kajian kepustakaan yang dilanjutkan dengan teknik catat atau tulis dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang kemudian dikembangkan dengan menggunakan analisis semiotik yang menekankan pada aspek kajian kata, simbol dan lambang. Ade Riyani mendeskripsikan dan menganalisis penggambaran berbagai mahluk supranatural dalam anime Naruto, yang diadaptasi dari mitologi, legenda, dan folklor Jepang. Tokoh-tokoh seperti rubah ekor sembilan, Sage-Mode, Edo Tensei, hingga Mangekyou Sharingan, digambarkan dengan kekuatan-keuatan yang digambarkan dengan kekuatan-kekuatan yang bersumber dari cerita rakyat dan kepercayaan asli Jepang. Simbol-simbol seperti dewa-dewi Shinto, praktik onmyoudo, hingga motif mata iblis, diadaptasi ke dalam anime Naruto sebagai representasi budaya populer Jepang. Ade Riyani menganalisis keterkaitan dan makna dibalik penggambaran mahluk-mahluk tersebut dari sudut pandang mitos dan warisan budaya Jepang. Persamaan penelitian ini dan penelitian terdahulu adalah mengkaji representasi mitologi Jepang dalam anime serta menggunakan metode pendekatan kualitatif dan pendekatan deskriptif. Disamping itu perbedaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah perbedaan fokus yang diteliti, teori dan metodologi yang digunakan. Penelitian ini berfokus pada sosok Bishamonten sebagai salah satu *Shichifukujin* dalam anime *Noragami* dan menggunakan teori semiotika Roland Barthes dan Ferdinand de Saussure dengan pendekatan mise-en-scène oleh Himawan Pratista.

Penelitian ini melengkapi kajian-kajian tersebut dengan memfokuskan pada sosok Bishamonten, salah satu dari *Shichifukujin*, dalam konteks anime *Noragami*. Dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes dan Ferdinand de Saussure, lalu menginterpretasikannya menggunakan teori hermeneutika, serta pendekatan mise-en-scène oleh Himawan Pratista, penelitian ini akan menganalisis bagaimana Bishamonten divisualisasikan dan direpresentasikan dalam medium animasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi beberapa masalah utama yang menjadi fokus penelitian ini. Pertama, adanya keunikan dalam kepercayaan Shinto di Jepang, khususnya mengenai konsep *Shichifukujin*, yang merupakan hasil harmonisasi antara ajaran Buddha dan Shinto. Kedua, terdapat transformasi personifikasi dewa-dewi dalam budaya Jepang, terutama dalam medium anime, yang menjadi sarana untuk asikan kekayaan tradisi dan kebudayaan Jepang. Ketiga, sosok sebagai salah satu *Shichifukujin* menjadi fokus utama dalam khususnya bagaimana ia divisualisasikan dalam anime *Noragami* dan *Aragoto*. Keempat, adanya gap dalam penelitian terdahulu yang spesifik mengkaji visualisasi Bishamonten sebagai *Shichifukujin* dalam anime modern. Kelima, terdapat kebutuhan untuk memahami



bagaimana transformasi dan reinterpretasi tokoh mitologis Jepang, seperti Bishamonten, dilakukan dalam konteks budaya populer kontemporer, serta bagaimana hal ini mencerminkan evolusi pemahaman masyarakat Jepang terhadap konsep dewa-dewi dalam ajaran Shinto.

Untuk mendalami masalah-masalah tersebut dan mengisi kesenjangan dalam penelitian terdahulu, penelitian ini lebih lanjut memfokuskan kajiannya pada dua rumusan masalah spesifik terkait personifikasi Bishamonten dalam anime *Noragami* dan *Noragami Aragoto*. Pertama, penelitian ini akan mengeksplorasi alasan mengapa kedua anime tersebut hanya fokus menggambarkan Bishamonten sebagai dewa perang, mengabaikan aspek-aspek lain dari karakternya dalam mitologi *Shichifukujin*. Kedua, penelitian ini akan menyelidiki keputusan kreatif di balik personifikasi Bishamonten sebagai sosok perempuan dalam anime, yang berbeda dari gambaran tradisionalnya sebagai dewa laki-laki dalam mitologi *Shichifukujin*. Kedua rumusan masalah ini erat kaitannya dengan transformasi dan reinterpretasi tokoh mitologis dalam konteks budaya populer kontemporer, serta mencerminkan pergeseran pemahaman dan personifikasi dewa-dewi Shinto dalam masyarakat Jepang modern. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan menganalisis visualisasi Bishamonten dalam anime, tetapi juga akan mengeksplorasi implikasi yang lebih luas dari perubahan personifikasi ini terhadap pemahaman dan apresiasi mitologi Jepang dalam era kontemporer.

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.2.1. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditulis, penulis memutuskan tujuan penelitian, yaitu :

1. Mengetahui alasan mengapa anime *Noragami* dan *Noragami Aragoto* hanya menggambarkan Bishamonten sebagai dewa perang.
2. Mengetahui alasan mengapa anime *Noragami* dan *Noragami Aragoto* merepresentasikan Bishamonten sebagai perempuan dan bukan sebagai laki-laki sesuai dengan mitologi *Shichifukujin*.

1.2.2. Manfaat

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditulis, penulis memutuskan manfaat penelitian, yaitu :

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber informasi bagi khalayak luas tentang unsur budaya Jepang khususnya mitologi *Shichifukujin* dan personifikasi Bishamonten dalam anime *Noragami* dan *Noragami Aragoto*.

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi penelitian selanjutnya yang ingin menganalisis lebih dalam mengenai visualisasi mitologi *Shichifukujin* dan personifikasi Bishamonten sebagai dewa perang.



BAB II TINJUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Pendekatan Hermeneutika

Secara etimologis, istilah hermeneutika berasal dari kata kerja bahasa Yunani Kuno, yaitu *hermeneuein*, yang mempunyai arti menafsirkan atau menginterpretasi. Kata ini diturunkan dari kata benda *hermenia* yang berarti penafsiran atau interpretasi (Sumaryono, 1999:23). Dalam mitologi Yunani, kedua kata *hermeneuein* dan *hermenia* sering dikaitkan dengan tokoh Hermes yang dikenal sebagai salah satu dewa Yunani kuno.

Hermeneutika merupakan ilmu tentang penafsiran yang memainkan peran penting dalam sejumlah bidang ilmu di mana pokok bahasannya membutuhkan pendekatan interpretatif. Hal ini dikarenakan topik yang dibahas dalam bidang-bidang ilmu tersebut berkaitan dengan makna niat, keyakinan, dan tindakan manusia. Atau makna pengalaman manusia sebagaimana tercermin dalam seni dan sastra, kesaksian sejarah, serta artefak lainnya⁵. Hermeneutika awalnya mencakup dua tingkatan dalam memahami dan menafsirkan bahasa dan ekspresi non-bahasa. Sebagai teori penafsiran, tradisi hermeneutika telah ada sejak filsafat Yunani kuno. Selama Abad Pertengahan dan Renaisans, hermeneutika menjadi cabang penting dari studi Alkitab. Kemudian, cakupan hermeneutika meluas hingga studi tentang budaya-budaya kuno dan klasik⁶.

Hermeneutika modern pertama kali dicetuskan oleh Friedrich Schleiermacher yang dimaksudkan sebagai alat metodologis untuk interpretasi teks, namun kemudian status hermeneutika berubah menjadi filosofis. Pada pertengahan 1920-an, terjadi pergeseran ontologis hermeneutika yang dipicu oleh karya Martin Heidegger "*Sein und Zeit*" dan dilanjutkan oleh muridnya Hans-Georg Gadamer. Kini hermeneutika tidak hanya tentang komunikasi simbolik, tapi juga menyelidiki hakikat keberadaan dan kehidupan manusia. Dalam bentuk demikian, sebagai interogasi terhadap kondisi paling mendasar interaksi simbolik dan budaya secara umum, hermeneutika telah berkembang menjadi sebuah pendekatan yang filosofis.

2.1.2 Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes dikenal sebagai ahli semiologi yang berasal dari Prancis. Barthes diketahui sebagai salah satu pemikir strukturalis yang mengaplikasikan model linguistik dan semiologi dari Saussure. Dia berpendapat bahwa bahasa



"Hermeneutics", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2021 Edition), ed. N. Zalta (ed.), <https://plato.stanford.edu/archives/win2021/entries/hermeneutics/>. Di akses pada 10

Desdal, Kristin, "Hermeneutics", *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Winter 2005 Edition), ed. E. Zalta (ed.), <https://plato.stanford.edu/archives/win2005/entries/hermeneutics/>. Di akses pada 10

merupakan sistem tanda yang menunjukkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam periode waktu tertentu (Sobur, 2013:63).

Barthes secara berulang kali kembali pada masalah konotasi. Menurut Silverman Kaja (1984:26), konotasi menjadi tema sentral dalam berbagai karya Barthes seperti *Elements of Semiology*, *Writing Degree Zero*, “*The Rhetoric of the Image*,” “*The Photographic Image*,” dan yang paling penting adalah *Mythologies*, sebuah kumpulan esai yang dikhususkan untuk aspek budaya populer Prancis. Berdasarkan tulisan Kaja tersebut, Barthes menggunakan tiga pemikiran dalam analisisnya, yaitu makna denotatif, konotatif, dan mitologi. Secara singkat, Barthes melihat bahasa sebagai cerminan dari asumsi-asumsi sosial dan budaya yang ada dalam suatu masyarakat. Dengan demikian, pandangan Barthes tentang bahasa sejalan dengan gagasannya bahwa bahasa merepresentasikan asumsi-asumsi masyarakat di mana bahasa itu digunakan.

Budaya pada umumnya dianggap sebagai hal-hal yang berkaitan dengan “pelbagai makna sosial yang dihayati bersama” (*Shared Social Meaning*). Artinya beraneka macam cara bagi kita untuk memahami dunia atau kenyataan. Akan tetapi, perlu diinsafi bahwa makna itu tidak melayang-layang di luar sana, namun mereka dihasilkan lewat tanda-tanda. Jadi penyelidikan tentang budaya mau tidak mau harus menyelidiki juga hal-hal tanda dan “penandaan” (*signification*) (Chris Barker, 2014:65).

Pemahaman budaya sebagai makna sosial dapat ditafsirkan seperti bahasa oleh Barthes dengan menggunakan tiga analisisnya tersebut. Penanda sosial berkaitan langsung dengan penanda dan petanda yang diungkapkan oleh Saussure dan diaplikasikan langsung oleh Barthes. Tingkatan dari penanda dan petanda ini dikategorikan menjadi denotatif dan konotatif, denotatif yang menyajikan secara eksplisit makna dari penanda dan petanda, sedangkan konotatif sebaliknya menyajikan makna secara implisit. Selain denotasi dan konotasi, teori Barthes juga tidak terlepas dari mitos. Mitos dalam teori Barthes memiliki pengertian yang berbeda dengan mitos yang biasanya kita anggap sebagai takhayul, tidak masuk akal, ahistoris, namun dipahami sebagai gaya bicara atau cara bertutur seseorang (Vera, 2014:26)

2.1.3 *Mise-en-Scène*

Mise-en-Scène adalah segala elemen yang terletak di depan kamera saat pengambilan gambar dalam sebuah produksi film. Kata tersebut berasal dari bahasa Prancis yang jika diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris menjadi “*Putting in the Scene*”. Hampir semua gambar yang kita lihat di dalam sebuah film termasuk ke dalam unsur sinematik *mise-en-scène*, meliputi *setting*, kostum,



yaan. Pada sebuah karya film, unsur sinematik yang paling mudah unsur *mise-en-scène* karena apa yang kita lihat merupakan bagian tersebut. Unsur tersebut menentukan bagaimana suasana di dalam dirasakan oleh penonton, bagaimana sebuah *setting* tempat pada horor bisa membuat penonton merinding dan bagaimana kostum kan serta pencahayaan pada film tersebut dapat meyakinkan am adegan tertentu. Misalnya, pada sebuah film era Victoria para

aktor dan aktris mengenakan setelan kostum yang berkembang pada masa itu dan bagaimana pencahayaan diatur sedemikian rupa sehingga membantu penonton merasa berada di dalam film yang ditonton (Himawan Pratista, 2017).

Dalam sebuah film, unsur *mise-en-scène* tidak dapat berdiri sendiri, namun dipadukan dengan unsur sinematik lainnya, seperti suara, *editing*, dan sinematografi. Tanpa beberapa unsur sinematik tersebut film yang di produksi hanya akan menjadi sebuah film yang membosankan tanpa suara latar yang mendukung, tanpa pengambilan gambar yang sesuai, dan film yang mentah tanpa editan.

2.2 Definisi *Shichifukujin*

Kata *Shichifukujin* atau 七福神 berasal dari gabungan kanji *Shichi* (七) yang berarti tujuh, *Fuku* (福) yang berarti berkat, kekayaan, atau nasib, dan *Jin* (神) yang berarti dewa. Jika ketiga kanji tersebut digabungkan akan menjadi *Shichifukujin* (七福神) yang berarti tujuh dewa keberuntungan.



Gambar 2.1 Dewa Keberuntungan awal abad ke-19

(Sumber : <https://www.onmarkproductions.com>)

Berdasarkan sisi sejarah, *Shichifukujin* adalah sekelompok dewa yang eklektik dari Jepang, India, dan Cina. Hanya Ebisu yang berasal asli dari kepercayaan Jepang dan merupakan tradisi asli Shinto, Jepang. Tiga adalah dewa dari panteon Hindu India mereka adalah Benzaiten, Bishamonten, dan Daikokuten. Selain itu tiga adalah dewa dari tradisi Taoisme-Buddhis Cina meliputi Fukurokuju, Hotei, dan Juroujin.⁷

Selaras dengan hal tersebut, pendeta Tenkai, pendiri kuil Buddha Tōeizan Kan'eiji di Ueno dan mantan penasihat politik shogun Tokugawa Ieyasu, menyatakan bahwa tujuh kebajikan yang seharusnya dimiliki oleh seorang penguasa ideal adalah panjang umur, kemakmuran, popularitas, integritas, keadilan hati, dan keluasan hati. Pandangan inilah yang kemudian menjadi dasar kepercayaan yang meluas di kalangan rakyat Jepang bahwa



Optimized using
trial version
www.balesio.com

Shichifukujin, Seven Lucky Gods of Japan".

[onmarkproductions.com/html/seven.shtml](https://www.onmarkproductions.com/html/seven.shtml) Diakses pada 12 Desember

kebajikan-kebajikan tersebut dapat dianugerahkan sebagai berkah oleh *Shichifukujin* atau tujuh dewa keberuntungan. Bersama dengan Ebisu, dewa pelindung kuno Jepang termasuk di dalamnya Daikokuten, Benzaiten, Bishamonten, Hotei, Fukurokuju, dan Juroujin, yang semuanya berasal dari benua Asia.⁸

Menurut JAANUS⁹, Chiba Reikako, dan Kodo Matsunami, kepercayaan tradisi lokal masyarakat Jepang pada malam tahun baru, ketujuh dewa keberuntungan dipercayai tiba di pelabuhan dengan menumpang *Takarabune* (宝船) atau kapal harta karun mereka untuk membawa kebahagiaan bagi semua orang.



Gambar 2. 2 Dewa keberuntungan mengendarai takarabune awal abad ke-19

(Sumber : <https://www.onmarkproductions.com>)

Anak-anak diajarkan untuk meletakkan gambar ketujuh dewa atau monster Baku di bawah bantal mereka pada malam itu. Baku dipercaya bisa memakan mimpi buruk. Jika bermimpi indah pada malam tahun baru, seseorang akan beruntung sepanjang tahun berjalan. Namun mimpi baik tersebut tidak boleh diceritakan pada orang lain karena dapat menghilangkan kekuatannya. Sementara jika bermimpi buruk, orang disarankan berdoa pada Baku atau membuang gambarnya ke sungai agar terhindar dari kesialan. Tradisi ini menunjukkan kepercayaan masyarakat Jepang terhadap dewa-dewa keberuntungan.

2.3 Bishamonten

Secara bahasa Bishamon (毘沙門) atau Bishamonten (毘沙門天) diambil dari beberapa gabungan kanji. Nama Bishamonten terdiri dari aksara kanji yang berarti "menolong, membantu" (毘, *bi*), "pasir" (沙, *sha*), "gerbang" (門,



Optimized using
trial version
www.balesio.com

urga/kesurgaan, langit, kerajaan" (天, *ten*). Bishamonten dikenal sebagai salah satu dari *Shichifukujin* dan *Shi Ten-no*. Dipercaya bahwa asal

tion Foundation, "Shichifukujin": Japan's Seven Gods of Fortune".
om/en/japan-data/h01682/ Diakses pada 12 Desember 2023
h kependekan dari *Japanese Architecture and Art Net System*

muasal nya adalah dewa harta karun India bernama Kubera. Dewa harta karun Kubera ini juga memiliki nama Sanskerta "Vaiśravaṇa". Nama "Vaiśravaṇa" ini diterjemahkan ke dalam bahasa Tionghoa menjadi "Pishamen" atau "Bishamon". Kemudian ditambahkan akhiran "tian" atau "ten" yang berarti dewa atau langit, sehingga menjadi "Pishamentian" atau yang umum kita kenal sebagai "Bishamonten".



Gambar 2.3 Bishamonten
(Sumber : collections.artsmia.org)

Hal tersebut sejalan dengan Chauduri (2001: 37), di dalam tulisannya Chauduri mengatakan bahwa Vaiśravaṇa adalah dewa dalam mitologi Hindu. Ia juga dikenal dengan nama Kubera, sebagai penjaga kekayaan dan penjaga arah utara dalam Buddhisme. Umat Buddha mengadopsinya sebagai salah satu dari empat maharaja *Shi Ten-no* (四天王) atau empat raja langit dalam panteon Buddha. Ia ditugaskan untuk melindungi Buddhisme dari kekuatan jahat. Hal ini juga sejalan dengan Yiengpruksawan (1998: 3-4) bahwa Bishamonten sebagai penjaga arah utara dan pemimpin *Shi Tenno* dan merupakan objek pemujaan utama.

Bishamonten selalu digambarkan mengenakan baju zirah lengkap, membawa tombak dan stupa *mini*. Dia adalah pelindung orang-orang benar dan merupakan pelindung para pejuang dalam Buddhisme.¹⁰ Namun bentuk patung Bishamon tidaklah konstan. Beberapa dibuat memiliki pagoda harta karun dan tongkat harta karun, beberapa memiliki pagoda harta karun dan trisula, dan beberapa hanya memiliki pagoda harta karun dengan tangan lainnya di pinggang.¹¹





Gambar 2.4 (Kiri) Tobatsu Bishamon era Heian, (Tengah) Bishamon Shichifukujin, (Kanan) Patung Bishamonten

(Sumber : Dazaifu Museum, <https://www.onmarkproductions.com>, Kurama Temple Kyoto)

2.4 Kojiki dan Nihon Shoki

Warisan budaya Jepang telah didokumentasikan dan selalu mengacu kepada dua kitab tertua, yaitu Kojiki¹² dan Nihon shoki¹³. Bentley (2006) mengemukakan bahwa tradisi kuno Jepang memiliki dua pola berbeda dalam menyajikan mitologi dan sejarah. Pola pertama, yang tercermin dalam Kojiki, lebih banyak mengandalkan tradisi lisan di mana mitos dan sejarah saling terkait erat. Sepertiga awal Kojiki didominasi oleh mitologi, sementara sisanya memadukan legenda dan garis besar pemerintahan kaisar. Pola kedua, yang diterapkan dalam Nihon shoki, mengadopsi model historiografi Cina dengan kronologi yang lebih terstruktur. Hanya sekitar tujuh persen dari Nihon shoki membahas mitologi, sementara sisanya menyajikan catatan sejarah dengan penanggalan



Gambar 2.5 The Emergence of Amaterasu

number : <https://sacred-texts.com/shi/kj/img/ama.jpg>)



ki, Furukotofumi)

書紀, Nihonshoki, Yamatobumi) atau Nihongi (日本紀)

Berdasarkan tulisan Bentley, kedua kitab kuno Jepang tersebut menjadi pedoman dalam mengajarkan legenda dan mitologi yang terkandung di dalamnya. Kojiki secara spesifik merupakan kitab pedoman bagi pemeluk agama Shinto, yang diyakini berasal dari Jepang. Pada bagian pertama, Kojiki menjelaskan mengenai zaman para dewa atau Kamiyo-Nanayo (神世七代). Pada zaman ini dijelaskan bagaimana pulau Jepang diciptakan oleh para dewa dan bagaimana banyak dewa yang muncul setelahnya. Demikian pula dengan Nihon shoki, meskipun kitab ini dituliskan hampir seluruhnya menggunakan bahasa Cina, bagian awalnya juga membahas mengenai penciptaan pulau Jepang oleh para dewa. Penggunaan bahasa Cina dalam penulisan Nihon shoki disebabkan oleh adanya pengaruh politik Cina pada saat kitab tersebut selesai dituliskan, serta adanya sedikit unsur budaya Korea yang memengaruhi mitologi dan legenda negeri Jepang. Pendapat tersebut sejalan dengan pernyataan Beasley (2003) yang menyatakan dalam tulisannya bahwa sistem penulisan pertama kali diperkenalkan oleh seorang cendekiawan Korea pada tahun 405 M. Kedatangan orang Korea ini juga menandai awal masuknya agama Buddha ke Jepang pada abad ke-6 dan membawa pengetahuan yang lebih luas mengenai berbagai aspek kebudayaan Cina, yang kemudian menjadi titik awal perkembangan pesat Jepang. Di bawah pengaruh agama Buddha yang diperkenalkan Korea, Jepang secara perlahan mengadopsi berbagai elemen budaya Cina, tidak hanya dari segi agama, tetapi juga dari segi politik hingga sistem tulisnya.



Gambar 2. 6 (kiri) Nihon Shoki dan (kanan) Kojiki

(Sumber : <https://blog.sakura.co/wp-content/uploads/2024/06/nihon-shoki-2.webp> / <https://skdesu.com/wp-content/uploads/2022/03/kojiki-1-.jpg>)



Optimized using
trial version
www.balesio.com

Oleh karena itu, seluruh isi kitab Nihon shoki dituliskan dalam bahasa Cina dan kedua kitab tersebut meniru gaya penulisan Cina dalam menyusun sejarah, khususnya dalam hal penentuan periode dan pengumpulan peristiwa. Kedua kronik itu terkadang mengadopsi secara langsung pidato-pidato yang telah dipilih dan dikutip dari teks Cina, untuk kemudian diadaptasi sesuai dengan konteks Jepang (Beasley, 2003:3).

Kojiki mendeskripsikan perjalanan tujuh dewa-dewi kuno, di antaranya adalah Izanagi dan Izanami. Kedua dewa-dewi ini digambarkan menikah dan melahirkan beberapa keturunan yang kemudian menjadi dewa-dewi penting dalam panteon Shinto dan kebudayaan Jepang secara umum.

Berdasarkan terjemahan bahasa Inggris dari kitab Kojiki oleh Basil Hall Chamberlain (1919), Tulisan tersebut mengisahkan pernikahan Izanagi dan Izanami serta kelahiran dewa-dewi melalui ritual sakral mereka. Dalam kisah ini, Izanami diceritakan meninggal saat melahirkan dewa-dewi. Selain itu, disebutkan pula bahwa ada dewi yang terlahir dari urin Izanami, menunjukkan aspek unik dalam mitologi penciptaan Jepang. Setelah kematian Izanami, Izanagi menguburkan adiknya di Gunung Hiba. Kematian Izanami sangat memukul Izanagi, sehingga ia memutuskan untuk berkelana ke dunia bawah atau *Yomi-no-kuni*, yang dipercaya sebagai alam akhir bagi arwah yang telah meninggalkan dunia fana. Upaya Izanagi untuk membawa kembali adiknya dari dunia bawah tidak berhasil. Hal ini disebabkan Izanami telah memakan makanan di *Yomi-no-kuni*, yang mengakibatkan ketidakmungkinan baginya untuk kembali ke dunia manusia (*Ashihara-no-nakatsukuni* atau *Land of the living*).

Kesedihan mendalam Izanagi atas kegagalannya ini kemudian melahirkan tiga dewa yang sangat terkenal dalam mitologi Jepang: Amaterasu, Tsukuyomi, dan Susanoo. Kelahiran ketiga dewa ini memiliki signifikansi besar dalam panteon Shinto dan narasi mitologis Jepang secara keseluruhan.

Kisah ini tidak hanya menyajikan penjelasan mitologis mengenai asal-usul dewa-dewi utama dalam kepercayaan Shinto, tetapi juga mencerminkan pandangan kuno Jepang tentang kehidupan, kematian, dan hubungan antara dunia fana dan alam baka. Ini juga menggambarkan konsep tabu dan konsekuensi dari melanggar batasan antara dunia orang hidup dan dunia orang mati, yang umum terdapat di kisah rakyat beberapa negara.

“p.46. . . The name of the Deity that was born as he thereupon washed his left august eye was the Heaven-Shining-Great-August-Deity¹⁴. The name of the Deity that was next born as he washed his right august eye was His Augustness, Moon-Night Possessor¹⁵. The name of the Deity that was next born as he washed his august nose was His Brave-Swift-impetuous-Male-Augustness¹⁶. ” The Kojiki, terjemahan Basil Hall Chamberlain (1919)

“hal.46. . . Nama Dewa yang lahir ketika dia kemudian mencuci mata agung kirinya adalah Dewi Agung-Besar-Bersinar-Langit. Nama Dewa selanjutnya lahir ketika dia mencuci mata agung kanannya adalah Dewi Bulan, Pemilik-Malam-Bulan. Nama Dewa yang selanjutnya lahir



Amaterasu-kami, Dewi agung Amaterasu yang menerangi langit.

Tsukiyomi, Yang mulia Tsukiyomi, penguasa malam bulan.

Susanoo-no-mikoto, Yang mulia Susanoo, dewa laki-laki pemberani,

ketika dia mencuci hidung agungnya adalah Yang Mulia Berani-Cepat-Impulsif-Laki-laki-nya.”

Sesuai dengan cerita asli yang tertulis di dalam kitab kojiki, ketiga dewa agung yang hingga saat ini terkenal di Jepang, lahir saat kesedihan Izanagi. Amaterasu yang lahir saat Izanagi membasuh mata kirinya, Tsukuyomi yang lahir saat ia membasuh mata kanan nya, dan Susanoo yang lahir saat ia membasuh hidungnya. Setelah kelahiran ketiga dewa-dewi tersebut, Izanagi memerintahkan Amaterasu untuk tinggal dan memimpin Takamagahara, beserta adiknya, Tsukuyomi. Mereka kemudian menikah dan tinggal bersama di Takamagahara atas perintah Izanagi.

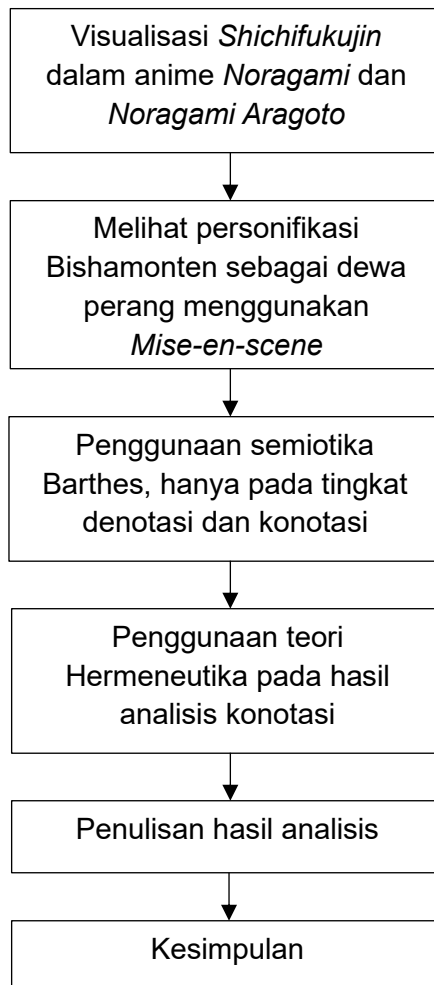
Berdasarkan MSU Internasional Studies & Programs, setelah Amaterasu dan Tsukuyomi tinggal di Takamagahara, dewi makanan dan memasak, Uke Mochi, mengundang Amaterasu dan Tsukuyomi untuk menghadiri perjamuan, namun Amaterasu tidak bisa menghadiri perjamuan tersebut dan meminta adik laki-laknya, Tsukuyomi, untuk menghadiri perjamuan. Saat Tsukuyomi tiba, Uke Mochi bersiap untuk menyiapkan makanan. Uke Mochi kemudian berubah menjadi lautan dan meludahkan ikan, menghadap hutan dan meludahkan hewan buruan, lalu berubah menjadi sawah padi dan memuntahkan beras. Meski makanannya tampak lezat, Tsukuyomi begitu jijik dengan cara Uke Mochi memproduksi makanan sehingga dia membunuhnya. Tubuh Uke Mochi kemudian menghasilkan lebih banyak makanan: millet, kacang-kacangan, beras dan daging tambahan, bahkan ulat sutra. Ketika Tsukuyomi pulang dan menceritakan kejadian itu, Amaterasu sangat marah sehingga dia menyebut Tsukuyomi sebagai dewa jahat dan memutuskan hubungan dengannya. Amaterasu lalu pindah ke bagian langit yang berbeda, yang menjelaskan mengapa siang dan malam kini terpisah dalam kepercayaan Jepang.¹⁷ Nasib yang sama kemudian terjadi kepada Susanoo, Amaterasu menganggapnya sebagai rival yang membuat Izanagi terpaksa memerintahkan Susanoo untuk pergi dari Takamagahara. Kepergian Susanoo inilah yang nantinya akan menjadi kisah-kisah terkenal di Jepang, seperti Yanata no Orochi, hingga kisah Okuninushi¹⁸, dewa yang kemudian di perintahkan oleh Izanagi untuk membuat Jepang menjadi sebuah negara.



Optimized using
trial version
www.balesio.com

versity, *International Studies & Programs*.
es.isp.msu.edu/news_article/22288
kami, Deity Master-of-the-Great-Land.

2.5 Kerangka Pikir



Shichifukujin digambarkan dalam serial anime *Noragami* dan *Noragami Aragoto* dengan penyajian yang menarik dan visual yang memukau. Untuk menganalisis personifikasi Bishamonten dalam anime tersebut, digunakan beberapa pendekatan teoretis secara berurutan. Pertama, analisis *Mise-en-Scène* diterapkan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan elemen-elemen visual yang muncul di layar. Selanjutnya, semiotika Barthes digunakan untuk menganalisis makna pada tingkat denotasi (makna literal dari elemen-elemen visual) dan konotasi (makna yang lebih dalam dan simbolis). Pendekatan hermeneutika kemudian dimanfaatkan untuk membantu menafsirkan makna a tingkat konotasi, dengan membandingkan dan mencari pola antara representasi Bishamonten dalam anime dan penggambaran a. Hasil analisis disajikan secara sistematis, diikuti dengan simpulan mengenai bagaimana Bishamonten dipersonifikasikan seri anime tersebut.

