



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mitologi kerap dipandang secara sinis oleh sebagian kalangan di dalam masyarakat, bahkan cenderung dimaknai secara negatif dengan melabelinya sebagai terbelakang atau primitif, yang kemudian digeneralisasi secara keseluruhan (Armstrong, 2005:2). Karena mitos didefinisikan sebagai sebuah kisah atau cerita yang dihadirkan dari kebudayaan primitif atau tradisional, yang berkenaan dengan sosok supranatural dari masyarakat praliterasi seperti tokoh dalam legenda, leluhur atau nenek moyang sebagai sosok fundamental, yang diceritakan secara turuntemurun dalam kehidupan masyarakat tradisional (Menzies, 2013:3).

Mitologi adalah kumpulan cerita atau legenda yang menjelaskan asal-usul, kekuatan, dan hubungan antara dewa-dewa serta makhluk mitologi lainnya dalam suatu kebudayaan. Setiap negara memiliki mitologinya masing-masing. Sama seperti Yunani yang memiliki mitologinya, Jepang mempunyai banyak mitologi yang sudah dikenal oleh dunia. Mitologi merupakan suatu sistem kepercayaan yang dimiliki oleh sekelompok manusia, yang terdiri atas sebuah landasan yang

menjelaskan cerita-cerita yang bersifat suci di masa lalu. Mitos dalam arti yang sesungguhnya adalah sebuah cerita dari zaman purba yang asal-usulnya sudah dilupakan, namun pada masa kini mitos tersebut diangkat kembali sebagai suatu cerita yang dianggap benar dan pernah terjadi.

Dalam kepercayaan bangsa Yunani di Eropa, ada makhluk mitologi atau dewa yang dipercayai bernama Hercules. Hercules adalah anak dari dewa Zeus dan seorang manusia biasa, dia adalah *Demigod* atau manusia setengah dewa, Hercules mempunyai musuh yaitu Hydra sejenis ular berkepala 8 dengan darah dan napas yang sangat beracun yang bisa membunuh manusia. Di Jepang dikenal sebagai Yamata no Orochi yaitu ular yang mempunyai kepala 8 mirip dengan Hydra dalam mitologi Yunani. Hercules sendiri sudah menjadi legenda yang sudah menyebar luas ke seluruh penjuru dunia, termasuk ke Indonesia.

Tidak hanya Jepang dan Yunani yang memiliki makhluk mitologinya yang sangat identik dengan kebudayaannya masing-masing, di Indonesia sendiri memiliki beragam jenis makhluk mitologi yang dipercaya oleh masyarakat sekitar. Banyak mitos yang hanya dijadikan sebagai cerita hiburan lama, salah satu mitologi atau mitos yang sering didengar masyarakat Indonesia adalah, Nyi Roro Kidul Kadita atau yang biasa disebut Kanjeng Ratu Kidul. Dia adalah penguasa pantai selatan yang dipercaya oleh banyak masyarakat di pulau Jawa.

Mitologi Jepang umumnya ditemukan di bagian Prolog *Kojiki*, sedangkan referensi tentang dewa ditemukan di *Nihon Shouki*. *Kojiki* adalah naskah yang dapat dikatakan sebagai naskah tertua di Jepang yang diperkirakan sudah ada pada abad ke-7 Masehi. Isi dari *Kojiki* melingkupi asal-usul penciptaan alam semesta, mitologi

Jepang, hingga pada masa Kekaisaran Jepang periode Kaisar Suiko yaitu kaisar perempuan pertama Jepang, yang berkuasa pada 593-628.

Kojiki dapat dikatakan sebagai upaya masyarakat untuk mengumpulkan ragam mitologi Jepang ke dalam bentuk tulisan. Isinya memang menceritakan secara urut sejarah Kekaisaran Jepang. Namun, seperti peradaban kuno lainnya, cerita sejarahnya dibalut dengan ragam mitologi dan penciptaan yang melibatkan para dewa-dewi. Semua mitologinya identik dengan agama Shinto (Mukhaer, 2023). *Kojiki* menceritakan tentang asal-usul alam semesta, penciptaan bangsa, kelahiran dewa, munculnya bangsa Jepang, dan kejayaan keluarga kekaisaran. (Asoo Isooji, 1983).

Dalam *Kojiki* diceritakan Dunia bermula ketika dua dewa dewi *primordial* agama *Shinto*, Izanami dan Izanagi menciptakan kepulauan di Jepang. Setelah itu, keduanya melahirkan banyak dewa-dewi yang dihormati dalam agama *Shinto*. manusia pun diciptakan dengan kaisar pertama mereka adalah Jimmu. Dalam *Kojiki*, Jimmu disebutkan sebagai keturunan langsung dari Amaterasu (dewa matahari). Cucu Amaterasu bernama Ninigi no Mikoto yang juga kakek dari Jimmu turun dari surga ke *Takachihonome* di Pulau Kyushu. Ninigi no Mikoto ditakdirkan sebagai pemimpin manusia, dan keturunannya melanjutkan kepemimpinannya itu. Dengan demikian, di dalam isi *Kojiki* Kekaisaran Jepang periode Asuka ini membuat dokumen resmi untuk mengamini kedaulatan kaisar. Lewat naskah ini, mitologi Jepang menjadi penguat klaim secara klenik atas otoritas penguasa yang menjabat di Kekaisaran Jepang.

Danandjaja dalam bukunya “Folklor Jepang dilihat dari kacamata Indonesia” membagi cerita rakyat Jepang ke dalam tiga jenis, yaitu *shinwa* (ceritera rakyat tentang para dewa), legenda/*densetsu* (ceritera rakyat yang dianggap pernah terjadi dan masih dipercayai dengan kuat), dan dongeng (cerita rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi) (Danandjaja, 1997).

Yanagita Kunio (1875-1962) menjelaskan dalam buku pertamanya yang berjudul “*Tono Monogatari*”, tentang hasil observasinya di daerah Tono, begitu banyak legenda dan dongeng yang diceritakan oleh orang-orang daerah Tono. Menurut Yanagita Kunio, banyak jenis mitologi Jepang yang sangat dikenal oleh orang-orang daerah Tono, seperti *Tanuki*, *Kitsune*, dan lain-lain (Danandjaja, 1997). Seiring perkembangan jaman, konsep mitologi disajikan ke dalam karya sastra kontemporer seperti novel, komik, serta *anime* dengan tujuan agar masyarakat mengetahui mitologi yang ada di Jepang dengan suguhan yang lebih menarik. Salah satu bentuk karya kontemporer yang mengandung unsur cerita mitologi adalah *anime Naruto Shippuden*. Cerita *anime Naruto Shippuden* digemari di seluruh dunia, terutama generasi Z.

Anime Jepang merupakan salah satu media yang dapat memvisualisasikan nilai-nilai dan budaya Jepang. Seiring berkembangnya jaman, pemikiran orang Jepang mengenai mitologi lahir berbagai macam genre *anime* yang mengangkat cerita tentang mitologi. Selain *anime Naruto Shippuden* yang menyajikan makhluk mitologi dan *yukai* di dalamnya, anime lain seperti *Inuyasha*, *Princess Mononoke* dan *Sprited Away*, sebagaimana yang diceritakan dalam *anime Naruto* dan *Naruto Shippuden*.

Anime Naruto Shippuden mengadaptasi nama dewa-dewi dan makhluk mitologi Jepang. *Anime Naruto Shippuden* menggunakan nama dewa *Shinto* sebagai nama jurus *Ninja*. Nama-nama jurus dalam *anime Naruto Shippuden* adalah *Izanagi*, *Izanami*, *Amaterasu*, *Tsukuyomi*, dan *Susanoo*. Selain memasukkan nama dewa *Shinto*, *anime Naruto Shippuden* memasukkan tentang makhluk mitologi melegenda yang disebut *Bijuu* seperti *Kyuubi*, *Shukaku*, *Nekomata*/*Matatabi* dan banyak makhluk mitologi lainnya. Dalam *anime Naruto Shippuden* juga Teknik atau jurus *ninja* mereka diberi nama dewa, makhluk supranatural, atau karakter minor, berdasarkan cerita itu sendiri.

Anime Naruto dan *Naruto Shippuden* merupakan serial *manga* karya Masashi Kishimoto yang diadaptasi menjadi serial *anime* pada tanggal 3 Oktober 2002 dan *Naruto Shippuden* pada 15 Februari 2009, *anime Naruto* diproduksi oleh Studio Pierrot dan Aniplex, kemudian disiarkan secara perdana di Jepang oleh jaringan TV Tokyo dan juga televisi satelit khusus *anime*, seperti *Animax* dan stasiun televisi lainnya (Jonathan dan Mc Carthy, 2009). Masashi Kishimoto menjelaskan asal-usul nama dari Uzumaki Naruto, Nama Naruto bisa berarti pusan air, tapi juga berarti sebagai hiasan di atas ramen. Sedangkan kata Uzumaki yang artinya adalah putaran, dan nama Uzumaki juga merupakan klan dari keluarga Naruto.

Anime Naruto Shippuden menceritakan tentang kehidupan tokoh utama bernama Uzumaki Naruto. Dia adalah seorang *ninja* hiperaktif, ceria, dan ambisius yang ingin memenuhi keinginannya untuk mendapatkan gelar *Hokage*. *Hokage* 火影 ; Secara harfiah berarti "Bayangan Api" adalah pemimpin Konohagakure.

Mereka umumnya dianggap sebagai yang paling berkuasa dan kuat di desa, namun ideologi dan reputasi memainkan peran besar dalam menentukan siapa yang dipilih untuk posisi ini (Plot Of Naruto, 2011).

Ninja muncul sejak abada ke-14 di kekaisaran Jepang. Pada masa itu mereka dipekerjakan oleh para *Daimyo*, atau panglima perang feodal Kekaisaran Jepang. Mereka dipekerjakan terutama untuk melakukan tugas intelijen. Karena kerahasiaan inilah yang menjadi alasan mengapa hanya ada sedikit catatan sejarah tentang *ninja*. Banyak orang di zaman sekarang mempertanyakan apakah *ninja* itu benar-benar ada atau hanya sekadar mitos. Skeptisisme tersebut sebagian berasal dari *ninja* yang sering digambarkan sebagai ahli seni bela diri dengan kemampuan supernatural. Tidak jarang, *ninja* ditampilkan sebagai penyihir yang dapat menyulut api di ujung jari mereka dan menggerakkan angin serta benda dengan isyarat tangan. Dalam banyak cerita, mereka terbang dan bahkan membelah diri untuk menggagalkan pengejaran.

Sama halnya di dalam *anime Naruto Shippuden*, semua karakter *ninja/shinobi* bisa mengeluarkan berbagai teknik atau jurus seperti elemen api, air, tanah, petir, dan angin dengan menggunakan gerakan isyarat tangan. Dalam dunia nyata *ninja/shinobi* berperan sebagai tentara bayaran dan mata-mata, *ninja* harus mahir dalam menyamar. Dalam budaya pop, *ninja/shinobi* kerap digambarkan sebagai pembunuh terlatih. Namun sebenarnya, *ninja/shinobi* lebih cenderung menggunakan keterampilan sembunyi-sembunyi, mengalihkan perhatian, dan kontra intelijen alih-alih membunuh. Tidak seperti *samurai* yang berasal keluarga *elite*, *ninja/shinobi* berasal dari semua lapisan masyarakat. *Ninja/shinobi* juga tidak

terikat oleh kode kehormatan ketat (*bushido*) yang mengharuskan pertarungan tatap muka.

Cerita *anime Naruto Shippuden* mulai ketika seekor monster rubah ekor sembilan yang bernama Kurama, menyerang Desa Konoha. Konoha sendiri merupakan sebuah desa *shinobi* yang terletak di negara api. *Shinobi* (忍) atau biasa disebut sebagai *ninja* (忍者) dalam terjemahan bahasa Indonesia, adalah fokus utama dan kekuatan militer utama dalam *anime Nartuo Shippuden*. Shinobi diharapkan untuk setia ke desa mereka untuk hidup, dan setiap pembelot dianggap *Ninja Hilang*, dan akan dihukum mati. Kekacauan terjadi di desa Konoha menyebabkan banyak korban yang berjatuh, pada akhirnya ada seorang *shinobi* yang berhasil mengalahkan *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 Namikaze Minato ia adalah ayah dari Uzumaki Naruto. (Jonathan dan Mc Carthy, 2009).

Studi tentang nama-nama dewa Jepang, makhluk supranatural seperti *Bijuu*, dan cerita rakyat Jepang yang termasuk di dalam *anime Naruto Shippuden*, karena mencakup karakter dan pengaruhnya. Termasuk dalam bagian cerita rakyat Jepang berdasarkan hikmah hal ini telah dibenarkan oleh ahli antropologi melihat segala sesuatu dari sudut pandang masyarakat lokal. (Sudiono, 2007). Di zaman sekarang mitologi Jepang tidak hanya gambarkan ke dalam bentuk cerita pendek atau novel, karya-karya berdasarkan mitologi Jepang juga telah diciptakan sebagai respon

terhadap perkembangan budaya, dan dituangkan dalam karya sastra modern seperti film, drama, *anime*/animasi, dan lain-lain.

Penelitian terdahulu yang mengambil referensi dari *anime Naruto* pernah dilakukan oleh Ni Luh Putu Natalia Arik Yudiawati (Universitas Udayana, 2013) yang berjudul “Mitologi Jepang Dalam Komik *Naruto* Karya Masashi Kishimoto”. Penelitian ini membahas Komik *Naruto* merupakan salah satu karya sastra Jepang yang terinspirasi dari mitologi Jepang. Dengan menggunakan teori antropologi sastra, komik *Naruto* dianalisis dari sudut pandang etnografi untuk melihat aspek budaya masyarakat Jepang. Metode penelitian ini menggunakan metode penganalisisan data yang digunakan adalah metode deskriptif analisis. Hasil analisis, dapat dikatakan bahwa komik *Naruto* mengadaptasi dari ajaran *Shinto*, Dewa dan Dewi serta *youkai* dari mitologi Jepang. Hal ini terlihat dari penggunaan nama Dewa *Shinto* sebagai nama teknik ninja. Dewa-dewi itu adalah *Izanagi no Mikoto*, *Izanami no Mikoto*, *Amaterasu Oomikami*, *Tsukuyomi no Mikoto*, dan *Susanoo no Mikoto*. Komik *Naruto* juga menceritakan tentang makhluk supranatural yang kuat yang disebut bijuu.

Selanjutnya dalam penelitian yang berjudul “Mitologi Jepang Terhadap Makhluk Supranatural Dalam *Anime Naruto* Karya Masashi Kishimoto” oleh Ade Riyani (Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA, 2016). Penelitian ini membahas tentang makhluk mitologi dalam karya sastra modern yaitu *anime* yang berjudul *Naruto*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperjelas refleksi ciri-ciri mitologi Jepang mengenai makhluk mitologi yang terdapat dalam *anime Naruto* karya Masashi Kishimoto dari sudut pandang filosofis. Penelitian ini menggunakan

pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dianalisis menggunakan analisis semiotik dengan menggunakan teori dari Roland Barthes, dan metode pengumpulan data dilakukan dengan metode perpustakaan dan dilanjutkan dengan menonton *anime Naruto*. Gambaran setiap episode kemudian dianalisis sesuai dengan rumusan masalah yang ada. Hasilnya, mitologi Jepang pada *anime Naruto* memiliki 9 jenis legenda rakyat yang berbeda, antara lain 5 nama dewa, 3 makhluk gaib, dan legenda rakyat yang diartikan sebagai nama-nama teknik ninja.

Penelitian yang ke-3 adalah penelitian yang menggunakan teori yang sama yaitu Semiotika Roland Barthes berjudul “Komik *Naruto Shippuden* Karya Masashi Kishimoto (Studi Mitologi Jepang)” oleh Rama Aditya Van Heist (Universitas Islam Negeri Sunan Kali Jaga Yogyakarta, 2016). Penelitian ini membahas konsep mitologi sering disematkan dalam karya sastra seperti novel, nomik, komik. Komik merupakan salah satu budaya pop. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan pendekatan semiotika. Analisis data menggunakan teori Roland Barthes *two order of signification*, untuk menggambarkan makna-makna denotatif dan konotatif serta mitologi dari serangkaian tanda yang berkaitan dengan mitologi Jepang. Tujuan analisis ini menunjukkan bahwa motivasi dan ideologi dalam komik *Naruto Shippuden* merupakan sarana melestarikan kisah penciptaan dunia Jepang dan pengenalan nilai-nilai agama *Shinto* bagi masyarakat Jepang. Masashi Kishimoto berusaha menanamkan nilai-nilai agama dalam komiknya. yaitu keterkaitan antara keyakinan *Shinto* dengan kisah dewa-dewa yang diyakini oleh masyarakat Jepang, seperti *Izanagi* dan *Izanami*, *Amaterasu*, *Tsukoyomi*, serta *Susannoo*.

Untuk penelitian ke-4 yang mengambil referensi dewa-dewi Jepang *Izangi* dan *Izanmi* berjudul “Dewi *Izanami* Dan Dewa *Izanagi* Dalam Agama Shinto (Kajian Semiotik Dalam Film *Noragami Aragoto*)” oleh Muflikhatun Afrianti (2019). Penelitian ini mengkaji mitologi Dewi *Izanami* dan Dewa *Izanagi* dalam agama *Shinto* Jepang dan representasi Dewi *Izanami* dan Dewa *Izanagi* dalam film *Noragami Aragoto* ciptaan Adachitoka yang disutradarai oleh Kotaro Tamura. Penelitian ini penting dilakukan karena kisah Dewi *Izanami* dan Dewa *Izanagi* belum pernah diangkat dalam literatur ilmiah modern meskipun telah tercantum dalam beberapa anime di Jepang. Data penelitian dikumpulkan melalui dokumentasi pada buku *Kojiki* dan *Nihonsoki* serta pengambilan adegan film *Noragami Aragoto*. Kemudian dianalisis dengan menggunakan teori sinematografi bahasa Christian Metz dan teori sakral Rudolf Otto. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertama, berdasarkan perspektif fenomenologi dan sakralitas dari Rudolf Otto, Dewi *Izanami* dan Dewa *Izanagi* dalam mitologi *Shinto* Jepang merupakan nenek moyang dari Ibu dan Bapak para dewa serta makhluk-makhluk dan berperan aktif dalam penciptaan pulau-pulau di Jepang beserta isinya. Kedua, dalam film *Noragami Aragoto*, perspektif bahasa sinematografi Christian Metz, Dewi *Izanami* dan Dewa *Izanagi* direpresentasikan sebagai misteri Ayah dan Ibu dari Dewa *Ebisu* (*Hiruko*) dan Dewa *Yaboku* (*Awashima* atau *Aha*) yang memiliki latar belakang yang sangat berbeda satu sama lain.

Penelitian yang terakhir berjudul “Perkembangan Kepercayaan Masyarakat Jepang Terhadap Sosok Mitologi *Kitsune* Pada Masa Sekarang (Masa *Heisei*)” oleh Tri Angga Tody (Universitas Darma Persada, 2018). Tujuan dari penelitian ini

adalah untuk memperjelas evolusi kepercayaan masyarakat Jepang modern terhadap sosok mitos rubah. Metode perpustakaan digunakan sebagai metode penelitian. Di masa lalu, orang Jepang percaya bahwa rubah memiliki kekuatan misterius dan dapat berubah menjadi manusia (biasanya wanita), merasuki tubuh manusia, dan menciptakan ilusi untuk menipu manusia. Kepercayaan masyarakat Jepang terhadap rubah terus tumbuh, konon hingga saat ini sosok mitos tersebut dikenal masyarakat umum tidak hanya di Jepang tetapi juga di luar negeri, bahkan di Indonesia, melalui serial manga dan film yang ditayangkan di beberapa negara. Aktif dalam panggung *Kabuki*, permainan, festival, dll di Jepang termasuk Indonesia. Namun masyarakat Jepang masih percaya bahwa fenomena alam seperti hujan di bawah terik matahari menandakan rubah sedang mengadakan pernikahan. Perkembangan pemujaan rubah Jepang juga terlihat pada Prosesi *Oji* Rubah yang masih dilaksanakan hingga saat ini.

Perbedaan penelitian ini dari lima penelitian sebelumnya adalah penelitian ini makhluk mitologi Jepang yang dalam anime *Naruto Shippuden* menggunakan teori semiotik dari Roland Barthes. sumber data berupa *anime Naruto Shippuden*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, masalah penelitian ini adalah makhluk mitologi Jepang apa yang disimbolkan dalam *anime Naruto Shippuden* karya Masashi Kishimoto, ditinjau dari semiotika Roland Barthes?

1.3 Pembatasan Masalah

Pembahasan masalah penelitian ini adalah hanya membahas representasi mitologi dalam *anime Naruto Shippuden* karya Masashi Kishimoto beberapa episode yang merepresentasikan makhluk mitologi yang diteliti.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan bagaimana makhluk mitologi dieksplorasi oleh Masashi Kishimoto dan mengetahui penggambaran mitologi Jepang terdapat dalam *anime Naruto Shippuden* karya Masashi Kishimoto.

1.5 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis serta praktis dengan menambah wawasan, manfaat, dan masukan bagi program studi bahasa dan sastra Jepang dalam aspek budaya dan 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 :

Manfaat Teoritis diharapkan untuk mengembangkan dan menambah pengetahuan tentang mitologi dan cerita rakyat Jepang yang dikonstruksikan oleh Masashi Kishimoto di dalam *anime Naruto Shippuden*.

Manfaat Praktis diharapkan penelitian ini dijadikan sebagai informasi yang layak, baik untuk mahasiswa/i Universitas Nasional maupun masyarakat luar dan dalam menambah wawasan tentang cerita rakyat mitologi Jepang dan dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

Manfaat penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan masukan positif bagi penulis, peneliti, dan pembaca dalam meningkatkan pengetahuan dalam bidang budaya dan cerita rakyat.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian deskriptif-kualitatif. Penelitian ini akan memberikan penggambaran esensi kebudayaan yang digunakan dalam *anime Naruto Shippuden* karya Masahi Kishimoto. Metode deskriptif menurut (Nazir, 2005:54) adalah “suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang”. Dalam tahap pengumpulan data, kajian yang penulis gunakan adalah kajian kepustakaan yang dilanjutkan dengan teknik catat atau tulis, kemudian dikembangkan dengan menggunakan analisis isi yang menekankan pada aspek kajian kata, simbol dan lambang yang dikemas dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes yang akan membantu penulis dalam mengkaji mitologi Jepang yang dilihat dari sudut pandang cerita *Naruto Shippuden* itu sendiri.

1.7 Kerangka Teori

Teori yang digunakan untuk penelitian ini adalah teori semiotika Roland Barthes. Menurut Roland Barthes (1956). Semiotika adalah ilmu yang mengkaji tanda-tanda. Barthes menggunakan istilah "semiologi" untuk merujuk pada konsep ini, dan ia menjelaskan bahwa sistem signifikasi tanda melibatkan hubungan antara tanda-tanda dan maknanya. Roland Barthes mengembangkan teori semiotik menjadi 2 tingkat penandaan, yaitu denotasi (*denotation*) dan konotasi (*connotation*). Denotasi

adalah makna objektif atau makna sesungguhnya dari kata tersebut. Jika kita mengucapkan sebuah kata yang mendenotasikan suatu hal tertentu itu berarti kata tersebut menunjukkan, mengemukakan, dan menunjuk pada hal itu sendiri. Sedangkan konotasi adalah makna ganda atau makna lain yang muncul dari budaya dan pengalaman (Piliang, 2003:16-18).

1.8 Sistematika Penyajian

Skripsi ini terdiri atas 4 bab, yaitu:

BAB 1 merupakan Pendahuluan yang berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, yaitu pertanyaan, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, serta Sistematika Penelitian.

BAB 2 merupakan Tinjauan Teoritis yang terdiri dari Landasan Teori mengenai makhluk mitologi serta cerita rakyat Jepang dan teori pendukung.

BAB 3 adalah Analisis yang terdiri dari Pembahasan mengenai makhluk mitologi dalam cerita rakyat Jepang di *anime Naruto Shippuden* karya Masashi Kishimoto.

BAB 4 merupakan bab terakhir yang menjabarkan kesimpulan akhir penelitian.