

**KOMIK *NARUTO SHIPPUDEN* KARYA MASASHI
KISHIMOTO
(STUDI MITOLOGI JEPANG)**



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Theologi Islam (S.Th.I)

Oleh:

RAMA ADITYA VAN HEIST

NIM. 10520011

**JURUSAN PERBANDINGAN AGAMA
FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2016



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Rama Aditya VH
NIM : 10520011
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam
Jurusan/Prodi : Perbandingan Agama
Alamat Rumah : Sanggrahan, RT 07 RW 14 Banguntapan Bantul
Alamat Yogyakarta : JL. Sorowajan, Sanggrahan, RT 07 RW 14 Banguntapan Bantul Yogyakarta
No. Telp/Hp : 085750460653
Judul skripsi : KOMIK NARUTO SHIPPUDEN KARYA MASASHI KISHIMOTO(STUDI MITOLOGI JEPANG)

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Skripsi yang saya ajukan adalah benar asli karya ilmiah yang saya tulis sendiri.
2. Bilamana skripsi telah dimunaqosahkan dan diwajibkan revisi, maka saya bersedia merevisi dalam waktu 2 (dua) bulan terhitung dari tanggal munaqosah, jika lebih dari 2 (dua) bulan maka saya dinyatakan gugur dan bersedia munaqosah kembali.
3. Apabila dikemudian hari ternyata diketahui bahwa karya tersebut bukan karya ilmiah saya, maka saya bersedia menanggung sanksi untuk dibatalkan gelar kesarjanaan saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 14 Maret 2016



(Rama Aditya VH)



Dosen Pembimbing **Prof. Dr. H. Djam'annuri, MA**
Jurusan Perbandingan Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

NOTA DINAS

Hal : Skripsi sdr Rama Aditya VH
Lamp : 4 eksemplar

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Rama Aditya VH
NIM : 10520011
Jurusan/Prodi : Perbandingan Agama
Judul Skripsi : Komik Naruto Shippuden Karya Masashi Kishimoto (Studi Mitologi Jepang)

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam Jurusan Perbandingan Agama UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S.Th.I) dalam Jurusan/ Prodi Perbandingan Agama.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosahkan. Untuk perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 14 Maret 2016
Pembimbing

Prof. Dr. H. Djam'annuri, MA
NIP.19461121 197803 1 001



PENGESAHAN SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Nomor:UIN.02/DU/PP.00.9/ 869 /2016

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : **Komik *Naruto Shippuden* Karya Masashi Kishimoto (Studi Mitologi Jepang)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Rama Aditya VH

NIM : 10520011

Telah dimunaqasyahkan pada : Kamis, 07 April 2016

Nilai munaqasyah : A- (90)

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam
UIN Sunan Kalijaga

TIM MUNAQASYAH

Ketua Sidang/Penguji I

Prof. Dr. H. Djam'annuri, M.A.
NIP.19461121 197803 1 001

Penguji II

Ahmad Salehudin, S.Th.I.,M.A.
NIP. 19780405 200901 1 010

Penguji III

Dr. Ustadi Hamsah, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19741106 200003 1 001

Yogyakarta, 07 April 2016

UIN Sunan Kalijaga
Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran
Islam
DEKAN



Dr. Alim Roswanto, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19681208 199803 1 002

HALAMAN MOTTO

“PIRANTI DASAR UNTUK MEMANIPULASI KENYATAAN ADALAH
KATA-KATA. JIKA ANDA DAPAT MENGENDALIKAN MAKNA KATA,
ANDA DAPAT MENGENDALIKAN ORANG-ORANG YANG HARUS
MENGUNAKAN KATA-KATA ITU”

-Philip K. Dick (1928-1982)”¹

TEMPUS MUTANTUR, ET NOS MUTAMUR IN ILLID²
(Waktu Berubah, dan Kita (ikut) Berubah Juga di dalamnya)
SELESAIKAN APA YANG SUDAH KAMU MULAI

-RAVH

¹ Marcel Danesi, *Pesan, Tanda, dan Makna Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi* (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), hlm. 28.

² Mudji Sutrisno dan Hendar Putranto (ed), *Teori-Teori Kebudayaan* (Yogyakarta: Kanisius, 2005), hlm. 7.

PERSEMBAHAN

Akhirnya ku selesaikan kewajiban ini

Maaf Ibu aku bukan pandawa putra dewi kunti yang melegenda
di dua tanah dewa, aku tak sekuat Bima, Aku tak sebijaksana
Yudhistira, aku tak sependai Arjuna, dan Aku tak sejujur Nakula dan
Sadewa. Ku selesaikan skripsi ini, terimakasih ibu atas segala keringat
dan jerih payahmu selama ini. Doakan aku selalu agar aku sekuat
Bima dalam menjalani kerasnya hidup, agar aku sebijaksana
Yudhistira dalam mengarungi hidup, agar aku pandai layaknya sang
Arjuna, agar aku jujur bagaikan Nakula dan Sadewa.

Ini untukmu sebagai wujud baktiku padamu Ibu dan Ayahku

-RAVH.

ABSTRAK

Jepang memiliki keunikan dalam kehidupan beragama. Keunikan kehidupan bangsa Jepang terlihat dari terbentuknya agama Jepang yang dipengaruhi oleh beberapa agama yaitu; agama Shinto, Buddha, Konfusius, Taoisme, dan agama rakyat, bersama-sama telah membentuk apa yang disebut dengan agama Jepang. Terbentuknya Jepang tidak terlepas dari kisah mitologi. Dalam ajaran Shinto latarbelakang historis tentang asal usul timbulnya bangsa Jepang (mitologi) adalah sama dengan latarbelakang timbulnya Shinto. Sesuai ajaran Shinto dalam kitab *Kojiki* dan *Nihonsoki*.

Konsep mitologi sering disematkan dalam karya sastra seperti novel, nomik, komik. Komik merupakan salah satu budaya pop. Perkembangan teknologi komunikasi ini memungkinkan ideologi mitologi diceritakan kembali melalui komik. 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.

Budaya modern mengeksplorasi pengalaman religius. Suatu pengalaman religius adalah upaya untuk terhubung dengan perasaan moral di masa lalu, yang kontras dengan dunia teknologi di zaman sekarang. Dari kajian yang dilakukan, ditemukan mitos kosmogoni dalam masyarakat Jepang yang termanifestasi dalam komik *Naruto Shippuden* serta *jutsu-jutsu* yang digunakan ninja. Makna dalam komik memiliki keterkaitan makna dengan makna mitos dalam masyarakat Jepang. *Jutsu* tersebut adalah Amaterasu, Izanagi, Izanami, Tsukoyomi, dan Susano. *Jutsu* tersebut merupakan representasi dari *Kami* pencipta dalam agama Shinto. *Kami* tersebut adalah Amaterasu, Izanagi, Izanami, Tsukoyomi, dan Susano.

Melalui analisis mitologi Roland Barthes 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 Agama Shinto dan mitos kosmogoni dunia Jepang dengan kisah dewa dan dewi (*Izanagi* dan *Izanami*, Amaterasu, Tsukoyomi, Susanno).

Kata Kunci: Mitologi, semiotik, budaya pop, komik *Naruto Shippuden*, Agama Shinto

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur patut kita haturkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya untuk umat manusia. Sholawat serta salam untuk baginda Rasul Muhammad SAW, panutan mimpi bagi umat manusia sehingga kita dapat merasakan keindahan dan kesejatian Islam sebagai agama *Rahmatan li al-amin* sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Komik *Naruto Shippuden* Karya Masashi Kishimoto (studi mitologi Jepang)”.

Tidak lupa saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak dan Ibunda tercinta Nurhayanto dan Sumarjinem atas segala doa, nasehat, dan setiap peluh yang keluar dari tubuhnya. Adikku Nur Vanna Mardiana yang selalu memberi semangat, dukungan, dan harapan. Maaf saya belum bisa menjadi kakak yang baik. Tapi ini bukti kerseriusaan kakakmu ini baru awal wahai adikku. Si kecil Muhammad Fadhli Wisangeni Dharmawijaya yang selalu menghibur dan memberi kedamaian disela-sela kebosanan dalam mengerjakan tugas ini.

Kemudian untuk Universitas hijau kampus perubahan, Univeritas Islam Sunan Kalijaga, terimakasih telah menjadi wadah untuk terus belajar. Hormat dan salam penulis haturkan kepada rektor UIN Suka Yogkakarta. Serta terimakasih sebesar-besarnya kepada Dr. Alim Roswanto, M,Ag. Selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam beserta segenap pembantu Dekan. Kepada Ahmad Muttaqin, S. Ag., M.Ag., M.A., Ph.D., selaku Ketua Jurusan Perbandingan Agama dan kepada Sekretaris Jurusan Perbandingan Agama. Drs.

M. Rifai Abduh, MA, sebagai Dosen Pembimbing Akademik. Prof. Dr. H. Djam'annuri M.A, selaku Pembimbing skripsi yang telah dengan sabar meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahannya, saran serta bimbingan sehingga penyusunan skripsi ini terselesaikan.

Masashi Kishimoto sensei yang memberikan saya inspirasi dalam pengambilan judul tugas akhir ini. *Arigatou Gozaimasu* sensei. Seluruh Dosen dan TU Fakultas Ushuluddin dan pemikiran Islam, khususnya Dosen dan TU jurusan Perbandingan Agama. Fakultas Ilmu Budaya UGM Yogyakarta yang menjadi tempat persinggahan kedua saya dalam mengerjakan tulisan ini.

Nuq Annrisia Mega Bening yang memberi saya titik balik kehidupan sehingga mampu berdamai dengan kemalasan diri sendiri. Terimakasih semangat, *support*, motivasi, dan keluhan mu. Aku selesaikan ini. Sahabat tidak lupa teman-teman #wakaco, Ahmat, Riko, Maman, Henry. Teman-teman satu Jurusan Perbandingan Agama angkatan 2010. Yang selalu ceria, terimakasih kebersamaannya selama empat tahun ini.

Semua pihak yang terlibat yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengantarkan penulis melakukan penelitian. Semoga semua jasa yang telah dilakukan menjadi amal saleh dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi yang disusun tulis masih jauh dari kesempurnaan, namun penyusun berharap agar karya ini dapat bermanfaat bagi pembacanya.

Yogyakarta, 14 Maret 2016



Penulis,

Rama Aditya Van Heist

10520011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.	10
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.	10
D. Tinjauan Pustaka.	11
E. Kerangka Teori.....	14
F. Metode Penelitian.....	27
G. Sistematika Pembahasan.	30
BAB II: MITOLOGI JEPANG	
A. Kondisi Alam Jepang	32
B. Shinto Agama Asli Jepang	40
C. Pengaruh Cina	45
D. Bentuk-Bentuk Mitologi	49

BAB III: GAMBARAN KOMIK *NARUTO SHIPPUDEN*

A. Masashi Kishimoto	54
B. Tema dan Latar	59
C. Karakter Tokoh-Tokoh	61
D. Sinopsis Komik	72

BAB IV: PENGGAMBARAN MITOLOGI JEPANG

A. Penggambaran Mitos Dalam Komik.....	75
1. Amaterasu	81
2. Izanagi dan Izanami	82
3. Tsukuyomi	83
4. Susano	83
B. Penggambaran Mitos Dalam Masyarakat Jepang	84
1. Amaterasu	85
2. Izanagi dan Izanami	86
3. Tsukuyomi	89
4. Susano	90
C. Keterkaitan Makna Mitos.....	93

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan.	106
B. Saran-Saran.	108

DAFTAR PUSTAKA.	109
------------------------------	-----

LAMPIRAN-LAMPIRAN.	
---------------------------------	--

CURICULUM VITAE	
------------------------------	--

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Jepang atau Negeri Matahari Terbit memiliki keunikan dalam kehidupan beragama. Di Jepang sekarang dapat ditemukan berbagai agama. Selain agama asli Jepang, Shinto, ada pula agama Buddha, Konfusius, Taoisme, agama baru, agama rakyat, Kristen, Islam. Lima diantara agama-agama tadi yaitu agama Shinto, Buddha, Konfusius, Taoisme, dan agama rakyat, bersama-sama telah membentuk apa yang disebut dengan agama Jepang. Bahkan, Shinto, sebagai nama untuk menyebut kepercayaan dan tradisi asli Jepang, baru digunakan setelah agama tersebut bertemu dan berinteraksi dengan agama-agama yang berasal dari Cina, terutama agama Buddha dan Konfusius. Meski demikian, agama Shinto diyakini telah ada sejak sebelum abad Masehi.¹

Keunikan agama Jepang terlihat dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Corak keberagamaan masyarakat Jepang sebelum Perang Dunia II dilukiskan dalam enam tema, yaitu:

1. Hubungan erat manusia, dewa, dan alam
2. Corak agamis kehidupan keluarga
3. Mementingkan purifikasi, ritual, dan jimat

¹ Djam'annuri (dkk.), *Agama Jepang* (Yogyakarta: Bidang Akademika, 2008), hlm. 1.

4. Sarat dengan festival lokal dan kultus perorangan
5. Agama meresap dalam kehidupan sehari-hari
6. Hubungan erat agama dan bangsa.²

Shinto merupakan nama untuk menyebut kepercayaan dan tradisi asli Jepang. Shinto dapat disebut sebuah agama namun juga dapat disebut sebagai filsafat religius. Agama Shinto awalnya bukan merupakan sebuah agama yang disadari langsung. Awalnya, agama tersebut belum merupakan sebuah sistem ajaran yang tersusun rapi. Jika kemudian agama Shinto menampilkan diri sebagai sebuah sistem pemikiran, maka sebenarnya ia telah meminjam istilah-istilah dan konsep-konsep bangsa Cina, baik melalui agama Buddha maupun agama Konfusius.³

Agama Shinto lebih tepat kita sebut sebagai “*shintoisme*”, yang berarti “paham Shinto”. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari penyebutan Shinto sebagai sebuah agama, yang artinya mengandung syariat atau ajaran yang sempurna. *Shintoisme*⁴ merupakan filsafat religius yang bersifat *nasional-Jepang* sebagai warisan nenek moyang mereka yang dijadikan pedoman hidupnya. *Shintoisme* dipandang oleh rakyat Jepang sebagai sebuah agama tradisonal warisan nenek moyang, yang telah berabad-abad hidup di Jepang bahkan paham ini timbul daripada mitos-mitos yang berhubungan dengan

² *Ibid.*, hlm. 2.

³ Sebagaimana dikutip oleh Djam’annuri (dkk) dalam *Agama Jepang* (Yogyakarta: Bidang Akademika, 2008), hlm. 15.

⁴ *Shintoisme* adalah faham yang berbau keagamaan yang khusus dianut bangsa Jepang sampai sekarang.

terbentuknya negara Jepang.⁵ Latar belakang historis timbulnya *Shintoisme* adalah sama dengan latar belakang historis tentang asal-usul timbulnya negara dan bangsa Jepang (mitologi). Maka timbulnya Negara Jepang mempunyai latar belakang historis yang bersifat *mythologis-religius*.⁶

Berbeda dengan agama-agama lain, Shinto merupakan agama yang lahir berdasarkan mitologi bangsa Jepang, yang kemudian diyakini kebenarannya. Sedangkan agama-agama lain, lahir atau bersumber dari wahyu Tuhan serta diyakini kebenarannya. Pada dasarnya, lain agama lain mitos, meskipun sama ketika berbicara tentang yang sakral. Ketiadaan referensi objektif akan yang sakral tersebut, maka mitos disebut barang tahayul. Karena mitos dianggap cerita bohong yang tak berdasar. Ia selalu dipungkiri keberadaannya.

Mitos berasal dari bahasa Yunani *muthos*, yang secara harifiah diartikan sebagai cerita atau sesuatu yang dikatakan seseorang, dalam pengertian lebih luas dapat diartikan suatu pernyataan, sebuah cerita, ataupun alur suatu drama.⁷ Dalam periode klasik mitos atau mite (*myth*) adalah cerita prosa rakyat yang di tokohi oleh para dewa atau makhluk setengah dewa yang terjadi di dunia lain (khayangan) pada masa lampau dan dianggap benar-benar terjadi oleh yang punya cerita atau penganutnya. Mitos dianggap suatu

⁵ Arifin, *Menguak Misteri Ajaran Agama-agama Besar* (Jakarta:Golden Terayon Press,1997), hlm. 47.

⁶ *Ibid.*, hlm. 48

⁷ Mariasusai Dhavomony, *Fenomenologi Agama cet 1* (Yogyakarta: Kanisius, 1995), hlm. 147.

pernyataan yang berasal dari yang gaib dan luar biasa. Mitos disini diserupakan dengan ilham dan wahyu.⁸

Dengan adanya mitos menyadarkan manusia akan adanya kekuatan-kekuatan ajaib yang juga membantu manusia untuk dapat menghayati daya-daya sebagai yang mempengaruhi dan menguasai alam kehidupan sukunya.⁹ Mitos dalam hal ini dapat disebut sebagai bagian dari kebudayaan. Maka bisa dikatakan begitu eratnya kebudayaan manusia dengan mitos-mitos sebab mitos adalah salah satu pintu untuk memahami budaya masyarakat pemilik mitos tersebut dan sebaliknya mitos juga hanya dipahami dengan baik jika kita mengetahui budaya masyarakat yang bersangkutan.¹⁰

Sedangkan mitologi adalah ilmu tentang kesusastraan yang mengandung konsep tentang dongeng suci, kehidupan para dewa, dan makhluk halus dalam suatu kebudayaan. Atau suatu cerita tentang kehidupan suatu bangsa pada masa lampau yang memiliki hubungan erat dengan para dewa dan para pahlawannya. Mitologi juga berarti cerita tentang asal mula alam semesta, manusia, dan bangsa yang diungkapkan dengan cara-cara gaib dan mengandung arti yang sangat dalam.¹¹

⁸ Zakiah Drajat, dkk, *Perbandingan Agama*, Jilid I (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hlm. 177.

⁹ Hans J. Daeng, "Mitos, Simbol dan Ritus", *BASIS*, No.1. XL, Januari 1991, hlm. 16.

¹⁰ Heddy Shri Ahimsa-Putra, *Strukturalisme levi-Strauss Mitos dan Karya Sastra* (Yogyakarta: Galang Press, 2001), hlm. 257.

¹¹ Luci Huki, "Pengertian Mitologi dan Legenda" dalam www.manfaat-pengetahuan.blogspot.com, diakses tanggal 25 April 2015.

Dalam kepercayaan *animisme*, mitologi mengambil peranan penting, karena disinilah hampir segala sikap dan pandangan hidup diambil sebagai dasar, dan pandangan hidup *animisme* sebagai tradisi diwariskan oleh nenek moyang atau leluhurnya. Mitologilah yang memberikan pedoman bagaimana sesuatu itu harus diselenggarakan dengan sebaik-baiknya, dan mitologilah yang memberi petunjuk tentang apa yang harus dilakukan oleh seseorang dalam keadaan tertentu.¹² Sedangkan mite itu sendiri adalah kejadian-kejadian pada zaman dahulu yang memberi arti serta makna bagi kehidupan zaman sekarang dan yang akan datang.¹³

Kemudian mitos menurut Roland Barthes bukan seperti pandangan tokoh-tokoh lain dalam periode klasik. Mitos bagi Barthes bukan seperti yang orang-orang anggap sebagai cerita bohong sekaligus ditakuti. Juga bukan seperti anggapan kaum *positivisme*¹⁴ yang mendefinisikan bahwa mitos merupakan cerita tahayul yang harus dibuktikan secara empiris, jika ingin dianggap sebagai sebuah kebenaran.

Untuk membedakan antara mitos asli dan versi modernnya, Roland Barthes (1915-1980) menyebut mitos versi modern dengan mitologi¹⁵ (Barthes

¹² Zakiah Daradjat, *Perbandingan Agama I* (Jakarta: Bumi Aksara, 1996), hlm.38.

¹³ *Ibid.*, hlm. 39.

¹⁴ Aliran filsafat yang beranggapan bahwa pengetahuan itu semata-mata berdasarkan pengalaman dan ilmu yang pasti. Yang dimaksud dengan positif adalah segala gejala dan segala yang tampak seperti apa adanya, sebatas pengalaman-pengalaman objektif. Lihat, Muzairi, *Filsafat Umum* (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 137.

¹⁵ Mitologi manusia modern nampak terselubung dalam berbagai bentuk, misalnya dalam bentuk permainan yang dia sukai, bioskop yang dia tonton, dsb. Lihat, Hary Susanto, *Mitos, Menurut Pemikiran Mircea Eliade* (Yogyakarta: Kanisius, 1987), hlm. 102.

1957). Mitologi adalah refleksi versi modern dari tema plot, dan karakter mitos. Mitologi berasal dari gabungan mitos (pemikiran mitos yang benar) dan logos (pemikiran rasional ilmiah).¹⁶ Sedangkan mitos menurut Barthes adalah *a type of speech* (tipe wicara).¹⁷ Jadi mitos adalah suatu pesan yang ingin disampaikan oleh pembuat mitos dan bukanlah konsep, gagasan, atau objek.

Mitos yang diidentifikasi oleh Barthes adalah mitos dalam pendekatan bahasa struktural.¹⁸ Mitos yang dilihat dari unsur terkecil dalam struktur bahasa yaitu; penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). Jadi segala sesuatu yang mengandung modus representasi dapat disebut sebagai mitos. Mitos dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat disalurkan melalui media seperti; iklan, fashion, *style*, fotografi, komik dll. Setiap detik media massa, terutama media elektronik, menampilkan *image*, kesan-kesan, kata-kata, gambar-gambar, yang kemudian membentuk makna-makna. Kita tidak dapat menyadari perubahan makna sedemikian cepatnya dan menganggap hasil perubahan itu sebagai makna natural (makna asli).

Beberapa negara memiliki mitologi diantaranya Jepang. Jepang memiliki banyak mitos yang berkaitan dengan agama, budaya dan tradisi masyarakat Jepang. Kisah permulaan sejarah Jepang ditulis dalam kitab *Kojiki* (catatan soal-soal kuno) dalam tahun 712 dan kitab *Nihongi* atau *Nihon Shoki*

¹⁶ Marcel Danesi, *Pesan, Tanda, dan, Makna Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi* (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), hlm. 173.

¹⁷ Roland Barthes, *Mythologies* (London: Paladin Book, 1976), hlm. 34.

¹⁸ Roland Barthes, *The Element of Semiology* (Newyork: Hill & Wang, 1973), hlm. 35.

(kronik Jepang Kuno) dalam tahun 720.¹⁹ Mitos biasanya menggambarkan kehidupan masyarakat asli daerah tersebut, meliputi sejarah awal kehidupan, kondisi lingkungan, peran dewa-dewa.

Dalam era *pascamodernitas*²⁰ konsep mitologi sering menjadi inspirasi bahkan sering menjadi referensi dalam penulisan suatu karya sastra seperti komik. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri.²¹

Masashi Kishimoto merupakan seorang komikus dengan karya besarnya *Naruto Shippuden* yang terinspirasi oleh mitologi Jepang. Masashi Kishimoto dilahirkan di Prefektur Okayama pada November 1974.²² Seperti dapat dilihat dalam cuplikan komik *Naruto Shippuden* dalam chapter 414 Masashi Kishimoto menceritakan Sasuke menggunakan “*Amaterasu*” untuk

¹⁹ Leo Agung S, *Sejarah Asia Timur* (Surakarta: LPP UNS dan UNS Press, 2006), hlm. 88.

²⁰ *Pascamodernitas*, sebuah tahap perkembangan sosial yang dipikirkan sebagai melampaui modernitas. Ide pokok yang mau diangkat di sini adalah bahwa telah terjadi perubahan radikal dari ekonomi era industri yang berfokus seputar produksi barang dan jasa menuju ekonomi pascaindustri yang diorganisasikan seputar konsumsi budaya, permainan media massa, dan perkembangan teknologi informasi. Lihat, Mudji Sutrisno dan Hendar Putranto (ed), *Teori-teori Kebudayaan*, hlm.231.

²¹ www.id.wikipedia.org/wiki/Komik.com, diakses tanggal 25 April 2015.

²² Takeshi Minishoto, *Kupas Tuntas Naruto* (Klaten: Cable Book, 2009), hlm. 5.

menangkap Killer Bee.²³ Dalam kehidupan masyarakat Jepang “*Amaterasu*” merupakan dewa matahari leluhur rumah kekaisaran Jepang dan merupakan “*Kami*” surgawi dominan di Jepang.²⁴

Komik *Naruto Shippuden* karya Masashi Kishimoto merupakan salah satu komik yang mempunyai daya tarik bagi para pembaca. Komik (*manga*) merupakan beberapa budaya populer²⁵ yang ada di Jepang. Budaya populer menurut Hidetoshi Kato dalam bahasa Jepang lebih tepat disebut sebagai *taishuu bunka* atau “budaya massa”. Selain istilah tersebut juga terdapat istilah *minshuu bunka* atau budaya rakyat dan *minzoku bunka* atau budaya bangsa. Walaupun kedua kata ini memiliki pengertian yang dekat, tetapi kurang tepat untuk mendiskripsikan budaya populer.²⁶ Budaya massa memiliki pengertian budaya yang banyak disukai oleh masyarakat. Yang secara disadari atau tidak disadari telah dapat di terima baik oleh masyarakat Jepang maupun masyarakat luar.

Komik Jepang (*manga*), *Naruto* mampu bertahan selama 15 tahun dengan chapter terakhir 700. Dengan peminat di Jepang bahkan di luar Jepang. Kesuksesan komik *Naruto* tidak lepas dari Masashi Kishimoto dengan

²³ www.komikid.com, diakses tanggal 15 November 2015.

²⁴ Michael Azkenazi, *Handbook of Japanese Mythology* (New York: Oxford University Press, 2003), hlm. 112.

²⁵ Populer, dalam kamus ilmiah populer berarti 1. Dikenal dan disukai orang banyak (umum), 2. Sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada umumnya; mudah dipahami orang banyak, 3. Disukai dan dikagumi banyak orang. Lihat, Heppy El Rais, *Kamus Ilmiah Populer* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), hlm. 502.

²⁶ Hidetoshi Kato, *Handbook of Japanese Popular Culture* (Westport: Greenwood Press, 1989), xvii.

menyematkan unsur-unsur mitologi Jepang sehingga mampu memberi warna dalam komik *Naruto*. Mitologi yang pada mulanya dalam periode klasik mengandung unsur yang sakral kemudian di gambarkan dalam komik dan dimaknai ulang dalam bentuk gambar dan *jutsu-jutsu*.²⁷

Dengan merespon apa yang terjadi penulis tergerak untuk meneliti lebih jauh komik *Naruto*, sehingga memberikan gambaran tentang isi komik tersebut lebih mendalam tentang penggambaran mitos kosmogoni dalam komik *Naruto* serta menemukan keterkaitan makna mitos dalam komik *Naruto* dalam masyarakat Jepang di zaman yang terus bergerak. Makna disini dilihat dari pendekatan semiotika. Dalam teori Barthes tingkat pemaknaan meliputi dua tahap signifikasi. Signifikasi tahap pertama, makna denotasi dan signifikasi tahap kedua, konotasi meliputi mitologis dan ideologis. Dengan teori mitologi Barthes untuk menganalisa makna dalam komik dan keterkaitan makna dalam masyarakat Jepang melalui dua tahap signifikasi Barthes, untuk mengetahui kesesuaian makna dalam komik dan kesesuaian dalam masyarakat Jepang. Berangkat dari hal tersebut, penulis tertarik untuk meneliti, membahas dan mengangkat skripsi dengan judul: “Komik *Naruto Shippuden* Karya Masashi Kishimoto (Studi Mitologi Jepang)”.

²⁷ *Jutsu*, secara harifiah disebut sebagai “seni”, “teknik” atau “alat” dalam Surayin, *Kamus Lengkap Jepang-Indonesia* (CV Armico: Bandung, 1987), hlm.154. Dalam komik *Naruto Shippuden* merujuk istilah umum yang mengacu kepada teknik apapun yang digunakan ninja. Merupakan jurus-jurus tidak bias ditiru oleh manusia biasa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggambaran mitos kosmogoni Jepang dalam komik *Naruto Shippuden* karya Masashi Kishimoto ?
2. Bagaimana makna mitos kosmogoni dalam komik *Naruto Shippuden* karya Masahi Kishimoto dan keterkaitan makna dalam masyarakat Jepang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk :

1. Tujuan

- a. Mengetahui penggambaran mitos kosmogoni Jepang dalam komik *Naruto Shippuden* karya Masashi Kishimoto.
- b. Mengetahui makna mitos kosmogoni dalam komik serta keterkaitan dengan makna mitos bagi masyarakat Jepang.

2. Manfaat

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat berguna baik secara teoretis maupun praktis.

- a. Kegunaan secara teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaca mengenai mitos di zaman modern dan memberikan kontribusi

untuk dunia pengetahuan, khususnya mengenai mitologi Jepang serta maknanya bagi masyarakat Jepang.

b. Kegunaan secara Praktis

Sebagai rujukan bagi peneliti selanjutnya dan digunakan untuk memperoleh gelar S.Th.I

D. Tinjauan Pustaka

Dalam buku *Anakku Dididik dan Diasuh Naruto*, yang ditulis oleh Syailendra Putra, diterbitkan oleh Pustaka Widyamara pada tahun 2009, buku ini menjelaskan tentang implikasi yang ditimbulkan dari komik Naruto. Dalam buku ini menjelaskan tentang positif dan negatif manga atau anime Naruto bagi perkembangan kesehatan dan kualitas psikologi anak.

Dalam buku *Waspadai Gila "Naruto"*, yang ditulis oleh Alfi Satiti, diterbitkan oleh Data Media pada tahun 2009, buku ini menjelaskan bagaimana bahayanya komik Naruto. Dalam buku ini dijelaskan bahwa komik Naruto mengandung unsur-unsur yang dapat menimbulkan candu. Buku ini belum mengupas mitologi Jepang yang terkandung dalam komik Naruto.

Dalam skripsi Nirmala Dewi mahasiswi Jurusan Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Sumatera Utara Medan, yang ditulis pada tahun 2009 dengan judul *Analisis Peran Tokoh Ninja dalam Komik Naruto Karya Masashi Kishimoto Masashi Kishimoto No Sakuhin No "Naruto No Manga" Ni Okeru Ninja No Shujinkou No Yakusha No Bunseki Ni Tsuite* menjelaskan

tentang latar belakang munculnya ninja dalam masyarakat Jepang dan mengetahui peran tokoh ninja dalam komik *Naruto Shippuden* karya Masashi Kishimoto perspektif sastra dengan pendekatan semiotika.

Dalam skripsi Ni Luh Putu Natalia Arik Yudiawati mahasiswa Jurusan Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Udayana, yang ditulis pada tahun 2013 dengan judul *Mitologi Jepang Dalam Komik Naruto Karya Masashi Kishimoto* menjelaskan tentang isi komik Naruto yang terdapat unsur-unsur mitologi Jepang prespektif antropologi dalam karya sastra. Dalam hal ini tentu berbeda dengan penelitian yang peneliti kaji karena penelitian penulis lebih fokus tentang mitos kosmogoni dan menemukan makna mitos dalam komik *Naruto Shippuden* dengan menggunakan teori mitologi Roland Barthes.

Dalam skripsi Agus Hariyanto mahasiswa Jurusan Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga, yang ditulis pada tahun 2015 dengan judul *Ideologi dan Kebudayaan di Balik Film Anime Jepang (Studi Film Anime Naruto)*. Menjelaskan tentang nilai supranatural terhadap ideologi dan kebudayaan pada film. Dalam hal ini tentu berbeda dengan penelitian yang dikaji oleh penulis. Walaupun dalam pendekatan sama-sama menggunakan metode semiotika namun sudut pandang penulis berbeda. Penulis menggunakan teori mitologi Roland Barthes untuk menganalisa mitos dalam komik Naruto sedangkan penelitian Agus Hariyanto adalah penelitian lapangan yang menggunakan pendekatan semiotika Pierre

dan Sausure, kemudian dilanjutkan dengan teori Antonio Gramsci tentang Hagemoni.

Dalam skripsi Haji Arif Arofah mahasiswa Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) Fakultas Dakwah UIN Sunan Kalijaga, yang ditulis pada tahun 2004 dengan judul *Muatan Dakwah Dalam Novel Komik Remaja "Catatan Harian Olin" Karya Muakhir Dan Dyotami* menjelaskan tentang isi novel komik remaja catatan harian Olin yang berisi muatan dakwah didalamnya, skripsi ini tentu berbeda dengan penelitian yang akan dikaji oleh peneliti yang berbeda subjek, objek dan fokus penelitiannya.

Dalam skripsi Andi Susanto mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, yang ditulis pada tahun 2010 dengan judul *Nilai-nilai Pendidikan Dalam Komik "Naruto" dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam (kajian materi)* menjelaskan tentang nilai-nilai pendidikan yang terkandung dalam komik Naruto serta relevansinya dengan pendidikan islam. Dalam skripsi ini kajian peneliti lebih berfokus terhadap makna dibalik apa yang terdapat dalam komik Naruto serta mencari relevansi yang ada dalam komik Naruto dengan pendidikan islam. Fokus dari penelitian Andi Susanto lebih pada nilai-nilai pendidikan hal ini tentu berbeda dengan penelitian yang akan peneliti kaji.

Obyek dan penekanan masalah dalam penelitian yang akan penulis tulis berbeda dengan penelitian yang telah ditulis sebelumnya yaitu terletak

pada kajian studi mitologi Jepang dan makna dalam komik dan keterkaitan makna sebenarnya dalam masyarakat Jepang.

E. Kerangka Teori

Dalam memahami karya sastra, dalam hal ini prosa fiksi, tentu diperlukan suatu upaya pendekatan yang mampu menelaah seluruh aspek dalam suatu karya fiksi. Menurut Abrams terdapat empat elemen utama dari total situasi yang melingkupi sebuah karya, yakni:

1. Telaah dari sudut pandang karya itu sendiri yang merupakan produk pengarang (pendekatan objektif),
2. Telaah dari sudut pengarangnya (pendekatan ekspresif),
3. Telaah dari keterhubungan ide, perasaan, atau peristiwa-peristiwa yang mendasari karya yang ditelaah, baik secara langsung atau tidak langsung yang secara esensial pada dasarnya merupakan satu tiruan (pendekatan mimesis),
4. Telaah dari sudut pandang pembaca atau penerima (pendekatan pragmatik/reseptif).²⁸

Meskipun kerangka telaah secara keseluruhan dapat dilakukan melalui empat sudut pandang diatas, tidak menutup kemungkinan hanya dipakai satu pendekatan saja, namun demikian, suatu karya dapat juga ditelaah dari

²⁸ Zainuddin Fananie, *Telaah Sastra*, cet. Ke-3 (Surakarta: Muhammadiyah University Press, 2002), hlm.84.

berbagai sudut pandang atau gabungan dari pendekatan yang ada. Semua itu tergantung apa yang ingin diketahui atau dicari dari karya sastra yang ditelaah. Yang jelas setiap pendekatan pasti akan mengungkapkan salah satu dari keempat faktor diatas.²⁹

Komik menurut Scott McCloud adalah seni berurutan mengenai gambar dan lambang-lambang lain yang terjuktaposisi dalam urutan tertentu.³⁰ Terjuktaposisi merupakan istilah bahasa seni rupa yang berarti berdekatan atau bersebelahan.

Komik memiliki lima unsur penting yang membentuknya dari dalam (intrinsik), yakni:

a. Panel

Toni Masdiono membagi panel kedalam dua bagian berdasarkan bentuknya, yakni:

1. Panel tertutup, yang memiliki garis pembatas panel berbentuk segi empat sempurna
2. Panel terbuka, yang merupakan panel tanpa garis pembatas yang mengelilinginya, baik seluruh maupun sebagian.³¹

²⁹ *Ibid.*, hlm.84.

³⁰ Scott McCloud, *Memahami Komik*, terj. S. Kinanti (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2001), hlm. 199 .

³¹ Toni Masdiono, *14 Jurus Membuat Komik* (Jakarta: Creative Media, 2000), hlm. 13.

Sementara Scoot McCloud membagi panel berdasarkan jenis peralihan gambarnya (*closure*), yakni:

1. Panel waktu-ke-waktu, dimana peralihan dilihat berdasarkan adegan per-waktu yang relatif bersifat terus-menerus.
2. Panel Aksi-ke-aksi, dimana adegan dilihat dari adegan per aksi.
3. Panel subjek-ke-subjek, dimana peralihan dilihat berdasarkan subjek yang ditampilkan silih berganti.
4. Panel adegan-ke-adegan, dimana peralihan dilihat dari adegan yang cenderung melintasi ruang dan waktu sehingga terkesan tidak berkaitan satu sama lain, namun sebenarnya berkaitan. Diperlukan pemikiran deduktif untuk memahami panel dengan peralihan berjenis ini.
5. Panel aspek-ke-aspek, dimana peralihan berjenis ini cenderung hanya sekedar menggambarkan suasana atau perasaan akan suatu tempat (*setting*).
6. Panel *non-sequitor*, dimana peralihan tidak menunjukkan hubungan yang logis antara panelnya.³²

Biasanya panel yang banyak digunakan dalam komik adalah panel jenis aksi-ke-aksi, subjek-ke-subjek, dan adegan-ke-adegan, sementara panel jenis waktu-ke-waktu dan aspek-ke-aspek jarang digunakan, dan bahkan panel *non-sequitor* sama sekali tak pernah digunakan.³³

³² Scott McCloud, *Memahami Komik*, terj. S. Kinanti (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2001), hlm. 199 .70-74.

³³ *Ibid.*, hlm. 75-80.

Komik Jepang (*manga*) termasuk komik yang banyak memuat sekaligus kelima panel selain panel *non-sequitor* tersebut dalam suatu cerita.

b. Balon Kata

Balon kata adalah balon ucapan para tokoh dalam cerita, baik berupa dialog maupun *suliloqui*/monolog.

c. Narasi

Narasi adalah uraian kata atau kalimat yang biasanya menerangkan tentang waktu, tempat dan kadang-kadang situasi.³⁴

d. Efek Suara

Efek suara dalam komik sama dengan efek suara dalam film, hanya saja semua efek suara dalam komik dirupakan dalam kata, seperti: brak!, wuss!, brum!, dan sebagainya.

e. Gang

Gang adalah jarak antara panel dengan panel lainnya.³⁵ Scott McCloud menyebutnya dengan istilah “parit”.³⁶

Sementara unsur ekstrinsik komik yang membentuk komik dari luar sebenarnya sama dengan unsur ekstrinsik novel, yakni:

³⁴ Toni Masdiono, *14 Jurus Membuat Komik* (Jakarta: Creative Media, 2000), hlm. 13.

³⁵ *Ibid.*, hlm. 13.

³⁶ Scott McCloud, *Memahami Komik*, terj. S. Kinanti (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2001), hlm. 66.

1. Keadaan subyektivitas individu pengarang yang memiliki sikap, keyakinan, dan pandangan hidup yang akan mempengaruhi karya tulis.
2. Psikologi, baik psikologi pengarang pembaca maupun penerapan prinsip psikologi dalam karya; ekonomi, sosial, dan politik.
3. Pandangan hidup suatu bangsa, berbagai karya seni lain, dan sebagainya.

Penulis meminjam kerangka teori mitologi dua tahap signifikasi Roland Barthes untuk menemukan gambaran-gambaran mitologi Jepang dan menemukan makna mitos dalam komik Jepang (*manga*) Naruto. Sehingga dapat ditemukan makna mitos dalam komik Naruto dan keterkaitan makna mitos dengan masyarakat Jepang.

Barthes merupakan tokoh intelektual dan filsuf Perancis yang gagasannya berada pada fase peralihan dari strukturalisme ke pascastrukturalisme. Walaupun demikian, Barthes bersama Levi-Strauss adalah tokoh awal yang mencetuskan paham struktural dan yang meneliti sistem tanda dalam budaya (*pioneer of struktualist approaches*). Berikut adalah beberapa tema konseptual dan terminologi yang Barthes pakai.

1. *Langue/parole*: distingsi yang dicetuskan oleh Saussure ini tidak hanya dipakai dalam fenomena linguistik tetapi juga dalam konteks semiotik.
2. *Singnifier/signified*: distingsi Saussurian tentang benda atau konsep yang dihadirkan melalui “yang ditandakan” (*signified*), dan tanda yang menghadirkan (*signifier/penanda*) bagi Barthes merupakan sesuatu yang esensial dalam sistem penandaan (*sign system*).

3. *Syntagm* dan *system*: yang pertama mengacu pada bagaimana cara tanda-tanda disusun melintasi waktu dalam satu susunan. Oleh karenanya, setiap bagian dalam ini mengambil nilai terhadap lawannya, sementara yang kedua yakni sistem, mengacu pada perlawannya yang bisa diganti atau kadang dilihat sebagai paradigma.
4. *Denotation* dan *connotation*: keduanya mengacu pada “tatanan makna kata” (orders of signification). Yang pertama pada makna kata lugas atau literal, dalam arti menjelaskan sesuatu sebagaimana adanya (denotasi). Yang lain menggunakan arti kiasan (konotasi), dan dalam arti tertentu melibatkan semacam metabahasa. Denotasi berada dalam tingkatan proses yang lebih rendah.³⁷

Analisa yang dikembangkan Barthes, utamanya teori tentang mitos, menjadi kunci mengkaji kebudayaan yang lebih luas. Barthes berhasil merumuskan teori yang dapat digunakan menjadi alat analisis budaya yang seolah terlihat natural dan alamiah. Meskipun, Barthes sendiri mengatakan bahwa teks adalah ruang multidimensi yang di dalamnya tidak ada yang orisinal, saling berbenturan dan melebur.³⁸

Roland Barthes lahir Charboug pada tanggal 12 November 1915³⁹. Ia terlahir dari pasangan Louis Barthes, seorang perwira angkatan laut, dan

³⁷ Mudji sutrisno dan Hendar Putranto (ed), *Teori-Teori Kebudayaan* (Yogyakarta: Kanisius 2005), hlm. 117-118.

³⁸ Roland Barthes, *Image, Music, Text* (Glasgow: Fontona, 1977), hlm. 146.

³⁹ David Herman, *Roland Barthes, dalam Hans Berens and Joseph Natoli, Postmodernisme: The Key Figure* (Massachusetts: Blackwell, 2002), hlm. 38

Henriette Barthes, seorang protestan yang taat.⁴⁰ Ayahnya terbunuh sebelum Barthes genap berusia setahun dalam pertempuran di Laut Utara. Sepeninggal ayahnya, Barthes bersama ibu, bibi, dan neneknya tinggal di Bayonne. Selama di Bayonne, Barthes mendapat pelajaran musik dari bibinya. Disana lah Barthes pertama kali tertarik oleh budaya.

Pada usia ke 9, Barthes dibawa ibunya ke Paris. Di Paris, ia tumbuh dewasa. Pendidikan formal ia tempuh di Lycee Montaigne (1924-1930) dan Lycee Louis-le-grand (1930-1934). Barthes adalah seorang aktivis tulen. Di usianya yang ke-19, ia sudah terlibat dengan kelompok DRAF, sebuah organisasi politik anti-fasisme Jerman. Pendidikan sarjananya, ia tempuh di Sorbonne. Ia mendapatkan gelar sarjana di bidang sastra klasik tahun 1939.

Setelah menyelesaikan kersarjanaannya di bidang sastra klasik, Barthes kemudian mengajar di Lycee in Biarritz selama setahun (1939-1940). Barthes memusatkan penelitiannya dalam sosiologi dan leksiologi. Barthes menjadi Profesor di College de France dalam bidang semiologi literal sebelum ia meninggal pada tanggal 26 Maret tahun 1980 karena kecelakaan pada saat ia makan siang dengan Michael Foucault dan Francois Mitterand, seorang tokoh oposisi sosialis yang terpilih menjadi Presiden pada bulan Mei sesudahnya.⁴¹

⁴⁰ Jonathan Culler, *Seri Pengantar Singkat: Barthes* (Yogyakarta: Penerbit Jendela, 2003) cet.I, hlm.16.

⁴¹ Philip Thody and Ann Course, *Introducing Barthes* (UK: Ikon Books, 1999), hlm.170.

Semasa hidupnya Barthes dikenal sebagai penerus pemikiran linguistik dan semiotika dari Ferdinand de Saussure. Melalui sejumlah karyanya, terlihat bahwa Barthes tidak hanya melanjutkan pemikiran Saussure tentang hubungan bahasa dan makna, pemikirannya justru melampaui Saussure terutama ketika ia menggambarkan makna ideologis dari bahasa yang ia kemukakan sebagai mitos.

Pemikiran Barthes sangat dipengaruhi oleh pemikir-pemikir lainnya yang hidup sebelumnya ataupun yang besar bersamaan dengan dirinya. Seperti pemikiran Barthes dalam semiologi banyak dipengaruhi oleh pemikiran Ferdinand de Saussure, Sigmund Freud dalam Totem dan Tabu, Karl Marx tentang masyarakat proletar dan borjuis, dan pemikir-pemikir lainnya.

1. Mitos Sebagai Tipe Wicara

Mitos dalam terminologi Roland Barthes merupakan sebuah tipe wicara. Ia merupakan sistem komunikasi dan merupakan sebuah pesan.⁴² Sebagai sebuah tipe wicara, tentu mitos tidak dapat dibatasi hanya pada wicara lisan, tetapi mitos dapat terdiri dari berbagai bentuk tulisan atau representasi, fotografi, sinema, reportase, olahraga, pertunjukan, publikasi, dan semua yang dapat berfungsi sebagai pendukung wicara mitis.⁴³

⁴² Roland Barthes, *Mitologi* terj. Nurhaedi dan A. Sihabul Millah (Bantul: Kreasi Wacana, 2013), hlm.151.

⁴³ *Ibid.*, hlm.153.

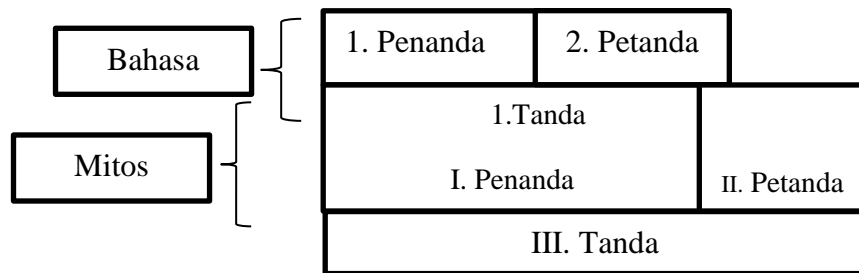
Mitos tidak dapat menjadi sebuah objek, konsep, atau ide, melainkan cara penandaan (*signification*), sebuah bentuk. Mitos tidak dapat dijelaskan oleh objek maupun materinya, karena materi apapun secara arbitrer didukung oleh makna. Misalnya tanda panah yang digunakan sebagai penanda pada sebuah rambu-rambu termasuk dalam jenis wicara, tetapi tidak bias dikatakan sebagai mitos. Mitos berhadapan dengan suatu citra yang diberikan kepada suatu penandaan yang khas pula. Wicara mitis terbentuk oleh bahan-bahan yang dibuat sedemikian rupa agar cocok untuk berkomunikasi.⁴⁴

Dengan demikian, tidak semua tipe wicara dapat dikatakan sebagai mitos. Terkait dengan Komik *Naruto Shippuden* karya Masashi Kishimoto, komik ini merupakan sebuah sistem komunikasi yang mengandung pesan.

2. Mitos Sebagai Sistem Semiologi

Mitos pada dasarnya merupakan salah satu wilayah dari ilmu tanda yang diperkenalkan oleh Saussure dengan istilah semiologi. Didalam mitos, akan didapati tiga pola yang ada pada semiotika Saussure, yaitu tanda, penanda, dan petanda. Namun, mitos memiliki sistem yang khusus. Mitos merupakan sistem semiologis tingkat kedua.

⁴⁴ *Ibid.*, hlm.154.



Dari gambar di atas, dapat dilihat bahwa ada dua sistem semiologi, yaitu bahasa dan mitos. Pada sistem bahasa ini, Roland Barthes menyebutnya dengan istilah *bahasa-objek*, sebab ia adalah bahasa yang digunakan mitos untuk membentuk sistemnya sendiri. Selain itu, mitos ia sebut dengan istilah *metabahasa*, karena ia merupakan bahasa kedua, tempat bahasa pertama dibicarakan.⁴⁵

Dalam sistem mitis atau sistem semiologis tingkat kedua, akan muncul terminologi-terminologi baru, agar tidak memunculkan ambiguitas. Pertama, pada penanda, penanda dapat dilihat dari dua sudut pandang: sebagai istilah akhir dari sistem linguistik atau bahasa dan istilah pertama dalam sistem mitis. Sebagai istilah akhir dalam sistem bahasa, penanda disebut makna, sedangkan dalam mitos disebut dengan bentuk. Kedua, petanda, baik dalam sistem bahasa maupun sistem mitis, petanda tetap disebut dengan konsep. Terakhir korelasi antara keduanya dalam sistem pertama dikenal dengan istilah tanda, sedangkan dalam sistem kedua disebut dengan penandaan (*signification*).⁴⁶

⁴⁵ *Ibid.*, hlm.162.

⁴⁶ *Ibid.*, hlm.165.

Penanda mitos hadir dalam keadaan rancu pada saat yang bersamaan, ia adalah makna sekaligus bentuk, di satu sisi penuh, namun di sisi lain justru kosong. Sebagai makna, ia mengandung sistem nilai, seperti sebuah sejarah, geografi, atau moralitas. Akan tetapi, ketika menjadi bentuk, ia dengan sendirinya menjadi kosong, nilai di dalamnya menguap, yang tersisa hanya huruf-huruf. Pada dasarnya bentuk tidak menyembunyikan makna, ia hanya menemukannya pada jarak tertentu, membuat makna menjadi sesuatu yang bias digunakan. Makna dalam bentuk digunakan sebagai makanan pokoknya. Makna akan selalu ada bagi bentuk.⁴⁷

Dalam perjalanannya dari makna ke bentuk, citra kehilangan pengetahuan. Oleh karena itu, pengetahuan ditanamkan ke dalam konsep. Konsep merupakan motivasi yang mendorong mitos diungkapkan atau dituturkan. Konsep bukanlah esensi abstrak dan murni, tetapi ia merupakan pemadatan dari bentuk, tidak stabil, dan samar, yang kesatuan dan koherensinya sangat bergantung pada fungsi.⁴⁸

Penandaan mitis dan konsep mitis akan berkorelasi. Korelasi antara keduanya ini disebut dengan penandaan (*signification*). Pada dasarnya hubungan-hubungan yang menyatukan konsep mitis dengan maknanya (penanda mitis) adalah hubungan deformasi. Makna mitis terdistorsi oleh konsep. Distorsi ini mungkin terjadi sebab mitos terbentuk dari makna

⁴⁷ *Ibid.*, hlm. 167.

⁴⁸ *Ibid.*, hlm.169.

linguistik. Jika petanda terdapat pada sistem bahasa, dia tidak mungkin mendistorsi penanda, sebab, penanda bersifat arbiter, tidak memberikan perlawanan terhadap petanda. Sementara itu, dalam mitos, penanda memiliki dua aspek, yaitu makna dan bentuk. Akan tetapi, distorsi yang dimaksud bukanlah sebagai penghapusan atau pelenyapan, tetapi semacam amputasi atau pemotongan, dan yang dikurangi adalah memori bukan eksistensi mereka, sebab, makna selalu ada untuk menghadirkan bentuk, sedangkan bentuk selalu ada untuk mendahului makna.⁴⁹

Penandaan perlu memperhatikan unsur motivasi. Unsur motivasi tidak ada dalam tanda, sebab tanda bersifat arbiter. Namun, mitos selalu dipicu oleh motivasi tertentu. Motivasi sangat penting bagi sifat tanda mitos yaitu mitos memainkan analogi antara makna dan bentuk, tidak satupun mitos yang tidak memiliki bentuk yang termotivasi.⁵⁰

Pembacaan sebuah mitos dikembalikan pada sifat awal mitos, yaitu sifat ganda penanda mitos. Penanda sebagai makna dan bentuk. Model pembacaan yang bertitik tolak pada sifat ganda ini, menghasilkan tiga tipe pembacaan mitos, yaitu pembacaan yang titik tekannya pada bentuk, dan pembacaan dengan titik tekan pada keduanya sekaligus.⁵¹

- a. Pembacaan dengan titik tekan pada bentuk. Pembacaan ini membiarkan konsep mengisi bentuk mitos tanpa kerancuan, sebab bentuk merupakan

⁴⁹ *Ibid.*, hlm.174-176

⁵⁰ *Ibid.*, hlm.181.

⁵¹ *Ibid.*, hlm. 184.

penanda yang kosong. Jika demikian, maka sistem penandaan yang dihasilkan akan kembali pada sistem penandaan yang sederhana yang bersifat literal lagi.

- b. Pembacaan dengan titik tekan pada makna. Tipe ini memandang penanda sebagai suatu yang penuh (makna), sehingga dia membedakan makna dari bentuk. Pembacaan seperti ini akan membatalkan penandaan mitis, kemudian akan menerima sistem mitis sebagai tipuan.
- c. Pembacaan dengan titik tekan pada keduanya. Penandaan mitis dipandang secara utuh sebagai makna dan bentuk, sehingga di sini menerima penandaan yang ambigu. Pembacaan ini bersifat dinamis karena dia mengkonsumsi mitos sesuai dengan tujuan struktur mitos itu sendiri, yaitu pembaca menghidupkan mitos sebagai cerita yang benar dan tidak realistis sekaligus. Tipe ini diperuntukan bagi mereka yang berjalan dari arah semiology menuju ideologi. Apabila ingin menghubungkan skema mitis dengan kepentingan masyarakat tertentu, maka dengan memandang penanda mitis sebagai makna dan bentuklah jalannya.⁵²

Oleh karena itu, untuk melakukan pemahaman terhadap panel-panel dalam komik melalui skema mitos sebagai sistem semiologis, maka yang diperlukan adalah pembacaan yang ketiga, yaitu pembacaan dengan titik tekan pada keduanya, karena pada dasarnya tujuan akhir dari pembacaan komik adalah pemahaman mitos dan ideologi yang terkandung didalamnya. Untuk

⁵² *Ibid.*, hlm. 185-186.

mencapainya perlu menghubungkan sejarah yang melingkupinya, yakni sejarah bangsa Jepang dalam hal mitologi Jepang itu sendiri beserta kondisi masyarakat Jepang.

b. Metode Penelitian

Metodologi merupakan proses, prinsip, dan prosedur yang digunakan untuk mendekati *problem* serta mencari jawabannya.⁵³ Adapun penelitian ini akan menggali makna mitos dalam komik dan makna dalam masyarakat Jepang serta menemukan kaitan diantara keduanya maka analisis semiotik dianggap lebih sesuai. Oleh karena itu, peneliti menggunakan pendekatan semiotika.

1. Jenis Penelitian

Ditinjau dari jenisnya penelitian ini termasuk dalam penelitian pustaka (*Library Research*) karena data yang digunakan berasal dari bahan-bahan kepustakaan yaitu buku-buku, tulisan dari majalah maupun jurnal.⁵⁴ Metode penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari perilaku seseorang yang dapat diamati.⁵⁵ Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, artinya data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif (yang tidak terdiri dari

⁵³ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Kerya, 2004), hlm. 145.

⁵⁴ Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Sosial* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2006), hlm.54.

⁵⁵ Lexy J.Moleong, *Metode penelitian kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), hlm. 3.

angka-angka), yang berupa pesan verbal dialog serta tulisan-tulisan yang ada dalam komik “Naruto”.

2. Sumber Data

Sumber data merupakan benda, hal atau orang ditempat penulis mengamati, membaca dan bertanya tentang data. Data dalam penelitian ini diperoleh dari dua sumber yaitu : data primer dan data sekunder dalam penelitian ini data primer bersumber pada komik “Naruto”, *Kojiki dan Nihonsoki*.

Data sekunder, diperoleh melalui data kepustakaan dan berbagai literatur yang terkait dengan penulisan skripsi ini. Data ini diklasifikasikan dan dipilih sesuai dengan kebutuhan penelitian. Data tersebut dapat berupa dokumen-dokumen, artikel-artikel online, buku-buku, jurnal, makalah dan lainnya yang berkaitan dengan mitologi Jepang.

3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini sesuai dengan jenis penelitiannya, yaitu dokumentasi. Metode dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan mencari data mengenai hal-hal atau variable yang berupa tulisan, catatan, transkrip, buku, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.⁵⁶ Data dikumpulkan dari buku-buku yang terkait, *handbook*, ensiklopedi, komik, majalah, surat kabar, dan internet serta

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hlm. 202.

didukung dengan data-data yang terkait. Hasil penelitian ini akan disajikan secara deskriptif analitik.

4. Analisis Data

Analisis data merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil pengumpulan data-data dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti. Setelah data terkumpul, penulis akan membaca, mempelajari dan menelaah data serta mengadakan reduksi data secara keseluruhan agar dapat dikategorikan sesuai dengan tipe masing-masing. Metode yang akan digunakan adalah metode deskriptif analitik dengan pendekatan semiotika.

Pendekatan semiotika adalah salah satu cara, teknik atau metode untuk menganalisis teks dalam hubungannya dengan segala bentuk lambang atau gambar yang terkandung dalam media massa seperti komik, film, iklan, karikatur, sandiwara radio dan sebagainya. Kajian pokok dalam analisis semiologi adalah melacak bagaimana makna yang diberikan dan merasuk dalam teks dan gambar. Semiotika adalah ilmu tentang *sign* (tanda).⁵⁷

Semiotika berasal dari bahasa Yunani, *seme* yang berarti penafsiran tanda. Kemudian ada juga pendapat lain yang mengatakan bahwa semiotika berasal dari kata *semieon* yang berarti tanda. Dalam penggunaan lama, semiotika mengacu pada cabang pengobatan, baru kemudian para filsuf dan ahli linguistik menggunakan istilah tersebut untuk menandai teori umum

⁵⁷ Jos Daniel Parera, *Teori Semantik* (Jakarta: Erlangga, 2008), hlm.10.

tentang tanda.⁵⁸ Makna tanda sendiri adalah mengemukakan sesuatu.⁵⁹ Tugas penting semiotika adalah menyelidiki masalah *langue* (bahasa) sebagai sistem tanda dan hukum apa saja yang mengaturnya.⁶⁰

c. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembahasan penelitian ini dilakukan penyusunan secara sistematis dengan bentuk bab per bab seperti di bawah ini.

Bab *pertama*, merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori metode penelitian, analisis data dan sistematika penelitian.

Bab *kedua*, menguraikan tentang mitologi dan dunia Jepang, Shinto agama asli Jepang, pengaruh Cina, dan bentuk-bentuk mitologi.

Bab *ketiga*, menjelaskan gambaran komik *Naruto Shippuden*, Masashi Kishimoto, tema dan latar, karakter tokoh-tokoh, serta sinopsis komik.

Bab *keempat*, menjelaskan tentang penggambaran mitos kosmogoni dalam komik dan keterkaitan makna mitologi dalam masyarakat Jepang.

⁵⁸ Winfried North dan Abdul Syukur Ibrahim (ed) cet.1, *Semiotik Hand book of semiotics* (Surabaya: Airlangga University Press,2006), hlm.13

⁵⁹ Asep Ahmad Hidayat, *Filsafat Bahasa: Mengungkap Hakikat Bahasa, Makna, dan Tanda* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), hlm.132.

⁶⁰ *Ibid.*, hlm. 134.

Bab *kelima*, berisi penutup yang meliputi kesimpulan, hasil penelitian dan saran-saran setelah melakukan penelitian.



BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Dari data yang diperoleh peneliti maka dapat disimpulkan dua poin dalam penelitian ini;

Pertama, dalam komik *Naruto Shippuden* karya Masashi Kishimoto memuat hal-hal yang berkaitan dengan mitologi penciptaan Jepang (mitos kosmogoni) berupa dewa (*Kami*) yang dituangkan dalam nama-nama *jutsu* ninja. Nama-nama *jutsu* ini diadaptasi dari nama-nama *Kami* yang ada dalam ajaran Shinto. *Jutsu-jutsu* tersebut adalah *Amaterasu jutsu* yang digunakan oleh para klan Uchiha, kemudian *Izanagi* dan *Izanami*, lalu *Susanno* dan yang terakhir adalah *Tsukuyomi*. Dalam komik *Naruto Shippuden* karya Masashi Kishimoto. *Amaterasu* digambarkan sebagai salah satu dari *jutsu* ninja kelas atas. *Jutsu* yang digambarkan dengan api hitam yang tidak mampu padam. Sedangkan *Izanagi* digambarkan *jutsu* yang mampu mengubah cedera bahkan kematian yang menimpa pengguna menjadi sebuah ilusi. *Izanami* digambarkan sebagai *jutsu* pasangan dari *Izanagi*. Jika *Izanagi jutsu* yang mampu mengubah takdir, maka *jutsu Izanami* mampu menentukan (memutuskan) takdir. Kemudian *Tsukoyomi* merupakan *jutsu* ilusi yang digambarkan sebagai *jutsu* yang mampu melumpuhkan target untuk jangka waktu yang cukup lama, *jutsu* ilusi yang menyebabkan trauma psikologis. Lalu *Susano* adalah *jutsu* yang digambarkan sebagai *jutsu* yang mampu

menciptakan makhluk raksaksa yang mampu melindungi penggunanya biasanya raksaksa itu berwarna merah atau biru sesuai dengan penggunanya.

Kedua, dalam komik *Naruto Shippuden* karya Masashi Kishimoto memuat ajaran Shinto terutama tentang mitologi dewa-dewi dalam penciptaan (mitos kosmogoni) kepulauan Jepang. Dalam komik *Naruto* tersebut bahwa dalam beberapa data memiliki kesesuaian dengan makna dewa-dewi dalam masyarakat Jepang. Makna denotasinya adalah *jutsu* yang digunakan ninja *Izanagi dan Izanami* makna konotasi sesuai dengan *Kami Izanagi dan Izanami* (dewa yang berpasangan), *Amaterasu* dengan *Amaterasu-omi-kami* (dewi matahari), *Tsukoyomi* dengan *Tsukiyomi-no-Mikoto* (dewa bulan), yang terakhir *Susanno* dengan *Takeheya Susanoo-no-Mikoto* (dewa yang berkuasa atas lautan dan badai).

Melalui analisis mitologi Roland Barthes ideologi yang terungkap dari penelitian ini adalah agama Shinto. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa *Izanagi dan Izanami, Amaterasu, Tsukoyomi, Susano* memiliki beberapa pesan yang terkandung di dalamnya, yaitu *Kami* yang merupakan sosok dewa dalam mitos kosmogoni Jepang.

Motivasi dibuatnya komik *Naruto Shippuden* ini tidak lain adalah sebagai usaha menceritakan kembali kisah penciptaan dunia Jepang yang mempunyai latar belakang historis *mythologis-religijs*. Karena *Izanagi dan Izanami, Amaterasu, Tsukoyomi, Susano* sangat berkaitan dengan Ajaran Shinto, mereka dianggap sebagai dewa penciptaan yang dipuja sebagai *Kami*.

Berbeda dengan manusia arkhais, manusia modern dicirikan oleh ketidakpercayaan akan mitos-mitos. Namun di lain pihak, manusia modern masih membutuhkan mitos-mitos dan kenyataannya dalam masyarakat modern sekarang ini masih terdapat sisa-sisa sikap mitologis. Tetapi dalam masyarakat modern, mitos cenderung merosot menjadi legenda, epos, balada atau roman. Mitologi manusia arkhais sedikit demi sedikit mengalami *desakralisasi*. Sebagai ganti mitologi kudus, manusia modern mempunyai mitos-mitos sekular dan mitos-mitos politik. Mitos manusia modern nampak terselubung dalam berbagai bentuk misalnya dalam bentuk permainan yang disukai, bioskop yang dia tonton, novel, komik dll.

B. Saran

Pembacaan mitos dalam kajian budaya pop dalam ilmu perbandingan agama masih jarang dilakukan. Kelangkaan ini diakibatkan oleh kuatnya stigma negatif yang melekat pada term “mitos” itu sendiri. Mitos masih dimaknai bahwa mitos adalah cerita tahayul. Para peneliti masih banyak yang berfokus pada mitos periode klasik dan pertengahan. Padahal mitos berkembang seiring perkembangan zaman. Mitos dalam dunia modern dapat meliputi seluruh aspek kehidupan manusia. Agama, kebudayaan, politik, sosial dan ekonomi. Tentu saja kajian ini belum menggambarkan mitos dunia modern. Karena itu, kajian-kajian berikutnya diharapkan dapat memperkaya khasanah mitos dalam dunia modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. *Strukturalisme levi-Strauss Mitos dan Karya Sastra*. Yogyakarta: Galang Press. 2001.
- Ahmad Hidayat, Asep. *Filsafat Bahasa: Mengungkap Hakikat Bahasa, Makna, dan Tanda*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2006
- Agus, Bustanuddin. *Agama dan Kehidupan Manusia: Pengantar Antropologi Agama*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2006.
- Agung S, Leo. *Sejarah Asia Timur*. Surakarta: LPP UNS dan UNS Press. 2006.
- Arifin. *Menguak Misteri Ajaran Agama-agama Besar*. Jakarta:Golden Terayon Press. 1997.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. 1993.
- Asa Bergerf, Arthur. *Pengantar Semiotika: Tanda-Tanda Dalam Kebudayaan Kontemporer* terj. M.Dwi Mariantio. Yogyakarta: Tiara Wacana. 2010.
- Ashkenazi, Michael. *Handbook of Japanese Mythology*. New York: Oxford University Press. 2003.
- A. Suyuti, Suminto. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: Gema Media. 2002.
- Barthes, Roland. *Image, Music, Text*. Glasgow: Fontona. 1977.
- _____ *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa: Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol, dan Representasi*. Yogyakarta: Jalasutra. 2007.
- _____ *Mitologi* terj. Nurhaedi dan A. Sihabul Millah. Bantul: Kreasi Wacana. 2013.
- _____ *Mytologies*. London: Paladin Book. 1976.
- _____ *The Element of Semiology*. Newyork: Hill & Wang. 1973.

- Culler, Jonathan. *Seri Pengantar Singkat: Barthes*, cet.I. Yogyakarta: Penerbit Jendela. 2003.
- Danesi, Marcel. *Pesan, Tanda, dan, Makna Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra. 2010.
- Daniel Parera, Jos. *Teori Semantik*. Jakarta: Erlangga. 2008.
- Dhavomony, Mariasusai. *Fenomenologi Agama* cet 1.Yogyakarta: Kanisius.1995.
- Djam'annuri (dkk.). *Agama Jepang*. Yogyakarta: Bidang Akademika. 2008.
- Drajat, Zakiah, dkk. *Perbandingan Agama*, Jilid I. Jakarta: Bumi Aksara. 1996.
- Fananie, Zainuddin. *Telaah Sastra*, cet. Ke-3. Surakarta: Muhammadiyah University Press. 2002.
- Earhart, H. Byron. *Japanese Religion Unity and Diversity*, ed. Ke-3. Belmont: Wadsworth Publishing Company.1982.
- El Rais, Heppy. *Kamus Ilmiah Populer*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2012.
- Fananie, Zainuddin. *Telaah Sastra*, cet. Ke-3. Surakarta: Muhammadiyah University Press. 2002.
- Herman, David. *Roland Barthes, dalam Hans Berens and Joseph Natoli, Postmodernisme: The Key Figure*. Massachusetts: Blackwell. 2002.
- Ichiro, Hori. *Folk Religion in Japan, Continuity and Change*. Chicago: The University of Chicago Press. 1986.
- Japan, Profile of a Nation*. Kodansha International: Tokyo, 1994.
- J.Moleong, Lexy. *Metode penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 1990.
- Kato, Hidetoshi. *Handbook of Japanese Popular Culture*. Westport: Greenwood Press. 1989.
- Keene, Michael. *Agama-Agama Dunia*. Yogyakarta: Kanisius. 2006.
- Kishimoto, Masashi. *Naruto* vol 28-72. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. 1999.
- Kwek, J.S. *Mitologi China dan Kisah Alkitab*. Yogyakarta: ANDI. 2006.

- L Pals, Daniel. *Dekonstruksi kebenaran, Kritik Tujuh Teori Agama*, terj. Inyiaq Ridwan Muzir dan M. Syukri. Yogyakarta: Ircisod. 2003.
- Masdiono, Toni. *14 Jurus Membuat Komik*. Jakarta: Creative Media. 2000.
- McCloud, Scoot. *Memahami Komik*, alih bahasa oleh S. Kinanti. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia. 2001.
- Minishoto, Takeshi. *Kupas Tuntas Naruto*. Klaten: Cable Book. 2009.
- M. Kitagawa, Joseph. *On Understanding Japanese Religion*. New Jersey: Princenton Unity Press. 1987.
- Mulyana, Deddy. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya. 2004.
- Muzairi. *Filsafat Umum*. Yogyakarta: Teras, 2009.
- Nawawi, Hadari. *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2006.
- N. Bellah, Robert. *Religi Tokugawa. Akar-akar Budaya Jepang*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. 1992.
- N. Nelson, Andrew. *Kamus Kanji Modern Jepang-Indonesia*. Terj. Tim redaksi Kesaint Blanc ed. Antonius Bangun. Jakarta: Kesaint Blanc. 2001.
- North, Winfried, Abdul Syukur Ibrahim (ed) cet.1. *Semiotik Hand book of semiotics*. Surabaya: Airlangga University Press. 2006.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. 1989.
- Surayin. *Kamus Lengkap Jepang-Indonesia*. CV Armico: Bandung. 1987.
- Susanto, Hary. *Mitos, Menurut Pemikiran Mircea Eliade*. Yogyakarta: Kanisius. 1987.
- Sutrisno Mudji, Hendar Putranto (ed). *Teori-Teori Kebudayaan*. (Yogyakarta: Kanisius 2005.
- Taniputera, Ivan. *History Of China*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2011.

Thody, Philip, Ann Course. *Introducing Barthes*. UK: Ikon Books. 1999.

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa Indonesia. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. 2008.

William K, Bunce. *Religions In Japan: Buddhism, Shinto, Christianity*. Charles E. Turtle Company : Rutland, 1995.

Skripsi dan jurnal:

Arik Yudiawati, Ni Luh Putu “Mitologi Jepang dalam Komik Naruto Karya Masashi Kishimoto”. Tidak diterbitkan.

Mustofa Habibi “Honji Suijaku Setsu: Studi tentang Budhisme Jepang pada Era Heian (794-1185)”. Tidak diterbitkan.

Nirmala, Dewi “Analisis Peran Tokoh Ninja dalam Komik Naruto Karya Masashi Kishimoto (Masashi Kishimoto No Sakuhin No “Naruto No Manga” Ni Okeru Ninja No Shunjinkou No Yakusha No Bunseki Ni Tsuite). Tidak diterbitkan.

Susanto, Andi “Nilai-Nilai Pendidikan dalam Komik “Naruto” dan Relevansinya Dengan Pendidikan Islam (Kajian Materi). Tidak diterbitkan.

Wiranto, Erham Budi “Patriotisme Jepang: Menggali Rasionalitas Imperialisme dalam Kultur dan Agama Jepang (1868-1945)”. Tidak diterbitkan.

J.Daeng, Hans. “Mitos, Simbol dan Ritus”. *BASIS*. No.1. XL.1991.

Internet:

Huki, Luci. *Pengertian Mitologi dan Legenda*. dalam [www. manfaat-pengetahuan.blogspot.com](http://www.manfaat-pengetahuan.blogspot.com). Diakses tanggal 25 April 2015.

[www. id.wikipedia.org/wiki/Komik.com](http://www.id.wikipedia.org/wiki/Komik.com).

[www. komikid.com](http://www.komikid.com).

www.sacred-texts.com/shi/kojiki.htm

www.sacred-texts.com/shi/nihon0

www.kaskus.com



LAMPIRAN



MATA ITU MENYEMBUNYIKAN DOUJUTSU LAIN SELAIN MANGEKYOU... APA SEBENARNYA KEMAMPUAN "AMATERASU" MILIK ITACHI?!





CURICULUM VITAE

Nama : Rama Aditya Van Heist

Nama Panggilan : Rama

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tempat/tanggal lahir : Bantul, 15 Desember 1990

Alamat : Sanggrahan, RT 07 RW 14 Banguntapan Bantul

Hp : 085750460653

Nama Ayah : Nurhayanto

Nama Ibu : Sumarjinem

Riwayat Pendidikan :

Tahun 1997-2003 SD N Sokowaten Baru

Tahun 2003-2006 SMP N 2 Banguntapan

Tahun 2006-2009 SMA PIRI 1 Yogyakarta

Tahun 2010-2016 Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, Jurusan Perbandingan Agama