

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap negara pasti memiliki berbagai macam budaya, sejarah, dan mitos tersendiri di setiap daerah, dan dari semua itu membuat suatu negara mempunyai ciri khasnya masing-masing. Negara Jepang merupakan salah satu negara yang terkenal dengan budaya, sejarah dan mitos-mitos yang berkembang. Berbagai macam kisah atau kejadian dari tiap-tiap daerah yang ada di negara tersebut, dapat menjadi salah satu kebudayaan bagi negaranya. Kebudayaan inilah yang akan terus hidup dan berkembang dari generasi terdahulu sampai ke generasi saat ini, baik itu secara tertulis maupun tidak tertulis. Beberapa kebudayaan tersebut dapat menyebar ke berbagai lapisan masyarakat dengan cara bercerita. Bercerita secara lisan, dapat menjadikan nilai-nilai budaya dapat diteruskan dari generasi ke generasi berikutnya.

Mitos sering dihubungkan dengan hal yang bersifat kuno, bahkan tidak masuk akal, tetapi beberapa hal masih dapat dipercaya masyarakat. Mitos adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Yunani yaitu *muthos* yang secara harfiah bermakna sebagai cerita atau sesuatu yang dikatakan orang, dan dalam arti yang lebih luas dapat bermakna sebagai suatu pernyataan, disamping itu mitos juga dipadankan dengan kata *mythology* dalam Bahasa Inggris yang memiliki arti sebagai suatu studi atas mitos atau isi mitos.

Mitologi atau mitos merupakan kumpulan cerita tradisional yang biasanya diceritakan secara dari generasi ke generasi di suatu bangsa atau rumpun bangsa, serta mensistematiskan menjadi sebuah struktur yang menceritakan semua mitos dalam semua versi berkaitan dengan kebudayaan yang melingkupinya serta berbagai tanggapan masyarakat tentang mitos tersebut. Hal ini senada dengan pernyataan Mircea Eliade bahwa mitos dapat dikatakan sebagai konsep metafisis dunia kuno untuk menggambarkan sesuatu dalam kehidupan sehari-hari. Fungsi mitos setara dengan fungsi simbol, ritus, atau ucapan, yang menunjukkan

kesadaran akan situasi tertentu di dalam kosmos dan mengakibatkan sikap metafisis tertentu (Eliade, 2002: 3).

Selain mitos, budaya, dan sejarahnya, di setiap daerah juga memiliki kepercayaan dan agama. Kepercayaan dan agama di Jepang umumnya bersumber dari kepercayaan *Shinto* dan agama Buddha. Hal ini dikarenakan masyarakat Jepang banyak yang mempercayai kepercayaan dan agama tersebut, sehingga muncul kepercayaan lain tentang adanya kutukan. Sistem kepercayaan masyarakat Jepang, memiliki konsep kutukan atau *noroi* (呪い) yang memiliki posisi penting berkaitan erat dengan kesucian (*seijou*) dan kekotoran spiritual (*kegare*). Yamakage (2006:4) mengemukakan bahwa 日本人の宗教観は、善悪よりも清潔と汚れの意識に根ざしている。 Artinya adalah pandangan keagamaan orang Jepang lebih berakar pada kesadaran tentang kesucian dan kekotoran daripada konsep baik dan buruk.

Kutukan menurut kepercayaan *Shinto* dapat dibedakan menjadi dua jenis, terdapat kutukan yang berasal dari bencana atau kutukan yang berasal dari dewa, roh, atau arwah yang marah akibat pelanggaran atau perlakuan tidak adil, dalam Bahasa Jepang disebut dengan *tatari* (祟り). Yoshida mengatakan *tatari* adalah pembalasan atau hukuman mistis untuk perilaku tidak sopan dan tidak baik seseorang terhadap dewa dan roh. Dalam ritual yang diajarkan dari kepercayaan *Shinto*, *tatari* adalah kutukan atau hukuman yang dijatuhkan pada pelaku dosa atau dapat disebut dengan *tsumi* (罪) atau ada istilah seperti, seseorang yang menyebabkan suatu kekotoran yang dapat disebut *kegare* (汚れ). Selain *tatari*, ada pula kutukan yang dilakukan melalui ritual atau mantra untuk mencelakai orang lain. Praktik ini sangat terkait dengan kepercayaan *Shinto* dan agama Buddha, serta tradisi mistis masyarakat Jepang, dalam Bahasa Jepang kutukan ini disebut dengan *noroi* (呪い).

Kutukan *noroi* dipahami sebagai tindakan sengaja untuk mencelakai pihak lain dan biasanya dilakukan melalui kata-kata, ritual, atau penggunaan benda-benda tertentu. Seperti yang di katakan oleh Yoshida (1984:72) pada kutipan berikut ini:

呪い(のろい)は人間が他人に対して意図的に害を加えようとする行為であり、言葉、儀式、物品を通して行われることが多い。

Noroi wa ningen ga tanin ni taishite itoteki ni gai o kuwaeyou to suru kōi de ari, kotoba, gishiki, buppin o tōshite okonawareru koto ga ooi.

Terjemahan: Kutukan adalah tindakan manusia yang secara sengaja ingin mencelakai orang lain, biasanya dilakukan melalui kata-kata, ritual, atau benda tertentu.

Berdasarkan paparan dari Yoshida, maka dapat dibedakan bahwa kutukan terdiri dari *tatari* (祟り) dan *noroi* (呪い). Adapun *tatari* adalah berasal dari dewa, roh, arwah atau kekuatan supranatural. Kutukan ini terjadi karena adanya pelanggaran norma atau akibat kemarahan dari dewa atau roh. Contohnya seperti terjadinya bencana, wabah, dan kematian secara massal. *Tatari* sangat erat kaitannya dengan ritual dari kepercayaan *Shinto* dan agama Buddha, sedangkan *noroi* adalah kutukan yang dilakukan oleh dari manusia, yakni adanya dendam atau niat jahat dari seseorang kepada orang lain. Kutukan ini terjadi karena adanya ritual, mantra, atau benda magis yang dapat digunakan untuk mengutuk seseorang, dan tujuan dari *noroi* ini sudah pasti untuk mencelakai individu tertentu.

Masyarakat Jepang juga memiliki sejarah yang panjang dalam mempercayai mitos-mitos dan juga kekuatan gaib, seperti *Kami* (dewa), *youkai* (makhluk supranatural), dan *noroi* (kutukan). Konsep kutukan di dalam masyarakat Jepang erat kaitannya dengan kepercayaan masyarakat Jepang yang berasal dari *Shinto* dan agama Buddha. Menurut hasil survei yang dilakukan oleh Mathews pada tahun 2011, beberapa masyarakat Jepang saat ini masih ada yang mempercayai akan adanya kutukan, dan ada juga beberapa masyarakat yang tidak percaya mengenai hal tersebut. Terdapat salah satunya yang menyatakan bahwa kutukan di Jepang sudah jarang bahkan sama sekali tidak digunakan di perkotaan akibat sibuknya masyarakat di sana untuk bekerja demi berlangsungnya kehidupan.

Meskipun kutukan dianggap semakin jarang digunakan di era modern, terutama di wilayah perkotaan, sebagian pemuda Jepang tetap menyisakan ruang dalam kesadarannya terhadap keberadaan kekuatan supranatural. Jurnal yang

berisi tentang orientasi praktis generasi muda Jepang, *Gendai Nihonjin no Shuukyō Ishiki* (2011:21) memaparkan bahwa:

都市部の若者たちは宗教的儀式よりも個人の自由や実用性を重視している。

Toshibu no wakamono-tachi wa shūkyōteki gishiki yori mo kojī no jiyū ya jitsuyōsei o jūshi shite iru.

Terjemahan: Pemuda di daerah perkotaan lebih mengutamakan kebebasan individu dan kepraktisan daripada ritual keagamaan.

Praktik kutukan ini sering kali muncul di media-media populer Jepang contohnya seperti *anime*. Ada beberapa *anime* yang membahas mengenai kutukan atau *noroi*, beberapa yang terkenal di antaranya seperti *Jigoku Shoujo* (2005) atau *Jujutsu Kaisen* (2020). Namun *anime-anime* tersebut mengaitkannya dengan kemampuan sihir atau dengan makhluk fantasi, sedangkan di dalam *Anime Kawaii Otome to Kamikakushii* bercerita tentang adanya persahabatan dan perpisahan yang terjalin melalui kejadian-kejadian aneh. Kejadian-kejadian aneh di antaranya seperti legenda urban, ilmu hitam, dan cerita-cerita hantu yang ada di kota dalam *anime* tersebut. Cerita yang disajikan dalam *anime* ini sangat berbeda dengan cerita-cerita *anime* yang memiliki tema yang sama yakni kutukan.

Dalam kajian kebudayaan Jepang, *anime* tidak hanya berperan sebagai media hiburan semata, melainkan juga sebagai sarana penting dalam pelestarian dan penyebaran cerita-cerita mitos tradisional. Namun, dalam *Anime Kawaii Otome to Kamikakushii*, terdapat penggambaran tentang kutukan *noroi* yang kurang detail dan mendalam. Hal ini menjadi perhatian karena kutukan *noroi*, yang berakar dari kepercayaan tradisional Jepang, memiliki makna dan konteks yang kaya secara budaya dan spiritual.

Namun seiring berkembangnya zaman dan media, makna kutukan *noroi* mengalami pergeseran. Dahulu, kutukan dipandang sebagai sesuatu yang murni negatif, bersifat destruktif, dan berakar dari dendam, kemarahan roh, atau niat jahat manusia. Namun, dalam representasi budaya populer seperti *anime*, kutukan tidak selalu digambarkan sebagai malapetaka semata. Dalam beberapa karya, kutukan bahkan direkonstruksi sebagai simbol pertumbuhan diri, penyembuhan

emosional, atau bentuk metaforis dari trauma dan beban masa lalu. Komatsu (2007:211) memaparkan bahwa:

アニメに描かれる呪いは、しばしば個人の成長や浄化の象徴として再構成されている。

Anime ni egakareru noroi wa, shibashiba kojiri no seichou ya jouka no shouchou to shite saikousei sarete iru.

Terjemahan: Kutukan dalam *anime* sering kali direkonstruksi sebagai simbol pertumbuhan pribadi atau penyucian.

Di sisi lain, *anime* memiliki potensi besar sebagai media pelestarian cerita mitos. Namun, dalam praktek pengemasannya, *anime* sering kali kurang mengedukasi penonton secara mendalam mengenai esensi dan filosofi di balik kutukan *noroi*. Akibatnya keberadaan kutukan tersebut dalam *anime* lebih sering diposisikan sebagai elemen cerita yang menambah dramatisasi tanpa mengangkat nilai-nilai budaya dan mitos secara komprehensif.

Contohnya dalam *Anime Kawaii Otome to Kamikakushii*, kutukan yang menimpa tokoh utama Sumireko bukan hanya sebagai bentuk ancaman, tetapi juga menjadi pemicu perubahan positif dalam hidupnya. Ia kembali menemukan semangat menulis dan kepercayaan dirinya yang sempat hilang. Dengan demikian, kutukan dalam konteks modern diubah maknanya dari bentuk penderitaan mutlak menjadi proses transformasi dan refleksi diri. Pergeseran ini menunjukkan bahwa media seperti *anime* tidak hanya melestarikan mitos, tetapi juga ikut mengadaptasinya sesuai dengan nilai-nilai dan pemahaman masyarakat masa kini. Hal ini mencerminkan bagaimana generasi muda Jepang semakin melihat mitos bukan hanya sebagai kepercayaan lama, tetapi sebagai sarana untuk memahami konflik batin, eksistensi, dan dinamika emosional secara lebih mendalam.

Anime Kawaii Otome to Kamikakushii ini mengisahkan tentang bagaimana kutukan itu terjadi dan mencari cara agar kutukan tersebut dapat terlepas dari orang yang sedang mengalaminya. Cerita itu bermula dari seorang penulis novel yang bernama Sumireko Ogawa yang sedang berjuang untuk menerbitkan karya terbarunya. Saat Sumireko mulai pasrah dengan kehidupannya sebagai penulis, ia pun tertarik dengan dunia misteri setelah membaca puisi dari sebuah buku yang

aneh. Setelah membaca buku tersebut, tiba-tiba tubuhnya seperti dikutuk menjadi anak kecil layaknya seperti anak umur belasan tahun.

Setelah tubuhnya mengecil, ia pun mendapatkan kembali inspirasi-inspirasi dan antusiasme masa muda dalam membuat novel. Sang pemeran utama yang bernama Sumireko, bekerja di sebuah toko buku kecil di tengah kota, rekan kerjanya yang bernama Ren Adashino yang secara kebetulan adalah seorang yang ahli dalam ilmu gaib mengetahui kejadian aneh yang menimpa sang pemeran utama ini. Kemudian rekan kerjanya tersebut memberi tahu bahwa kutukan ini akan membunuhnya jika ia tidak segera membaca bait-bait lain dari buku puisi tersebut. Setelah mendapatkan tubuh normalnya kembali, akhirnya Sumireko memutuskan untuk membantu rekan kerjanya yaitu Ren Adashino dan juga saudara perempuannya yang bernama Oto Adashino dalam penyelidikan paranormal mereka, yaitu menangani kasus-kasus aneh atau kutukan yang ada di kota tersebut.

Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii terdapat banyak hal yang berkaitan dengan adanya visual-visual kutukan yang terjadi dalam *anime* tersebut. Visual-visual tersebut dapat dikaitkan dengan korelasi yang kuat antara simbol visual yang digunakan dalam *anime* dengan kepercayaan mitos yang mendasarinya. Simbol-simbol tersebut berfungsi sebagai representasi visual dari kutukan *noroi* yang membawa muatan makna tersendiri dalam budaya Jepang. Namun, tanpa pemahaman yang tepat, simbol ini dapat disalahartikan atau kehilangan maknanya, sehingga melemahkan fungsi edukatif dan kultural dari *anime* itu sendiri.

Penelitian ini akan menganalisis mitos kutukan *noroi* dalam *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii* yang menurut penulis, ini merupakan salah satu keunikan yang ada di Jepang dengan berbagai macam legenda dan juga mitos yang ada di negara tersebut. Penulis berharap penelitian ini dapat berguna untuk menambah wawasan sekaligus pengetahuan mengenai mitos kutukan dalam *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii*. Serial *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii* ini juga dipilih karena sebagai objek untuk menggabungkan elemen kutukan dengan dinamika karakter masyarakat modern, menciptakan dialektika antara tradisi dan

modernitas. Analisis mitos kutukan *noroi* dalam *anime* ini dapat menjadi cermin bagaimana masyarakat Jepang memaknai konsep kutukan di era modern.

1.2 Penelitian yang Relevan

Terdapat penelitian lain tentang adanya mitos kutukan, seperti penelitian yang dilakukan oleh Marie Christ Triantini dengan judul “*Konsep Kutukan dalam Anime Jigoku Shoujo Karya Watanabe Hiroshi*” (2020). Dapat disimpulkan bahwa konsep kutukan dalam *Anime Jigoku Shoujo* ini adalah tentang pengiriman kutukan dari seseorang yang memiliki dendam yang dalam kepada orang lain. Dalam *anime* ini diceritakan cara mengirim kutukan tersebut adalah dengan cara mengunjungi situs web *jigoku tsuushin* dan mencantumkan nama orang yang ingin diberikan kutukan, nama tersebut ditulis ke dalam kotak kolom nama di situs *website* tersebut. Setelah melakukan pelepasan kutukan itu, pengirim akan menuai konsekuensinya. Pengirim akan memiliki tato di tubuhnya, yang digunakan sebagai penanda apabila nanti meninggal, dia akan masuk ke neraka.

Adapun penelitian tentang adanya mitos kutukan, dilakukan oleh Ni Wayan Suarji Indrawati, Ida Ayu Laksmi Sari, dan Silvia Damayanti dengan judul “*Mitos Permainan Kokkuri San, Ushi no Koku Mairi, Shinrei Shashin, dan Hanganoko dalam Komik Jigoku Sensei Nube Karya Makura Shou dan Okano Takeshi*” (2016). Penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dengan nama “*Ushi no Koku Mairi*” adalah metode ilmu hitam untuk membunuh dengan kutukan pada pukul dua pagi. Cara melakukan ritual tersebut adalah, boneka jerami yang dibuat sebagai simbol musuh, rambut musuh kemudian dimasukkan ke dalam boneka, dan ditusuk dengan paku (disebutkan oleh “*Nube*” pada komik *Jigoku Sensei Nube* Volume 5, 1994:93).

Penelitian lain juga melakukan analisis tentang adanya mitos, penelitian tersebut dilakukan oleh Elenda Sarah Oktavia Alanita dengan judul penelitian “*Analisis Mitos Youkai dalam Anime Gegege no Kitaro Karya Shigeru Mizuki*” (2014). Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa mitos *youkai* yang ingin diteliti dalam *Anime Gegege no Kitaro* ini hanya berfokus pada wujud dari *youkai* pada *anime* tersebut, yaitu *youkai tsukumogami*. Penulis juga mengungkapkan ingin

mengetahui makna mitos *tsukumogami* serta keterkaitannya dengan *Anime Gegege no Kitaro*.

Persamaan penelitian penulis dengan penelitian yang dibuat oleh Marie Christ Triantini (2020) adalah kedua penelitian membahas kutukan *noroi* di mana kutukan tersebut dikirimkan untuk orang lain dikarenakan adanya dendam. Baik penelitian Marie Christ Triantini (2020), maupun penelitian penulis menunjukkan kesamaan yakni membahas kutukan yang terdapat di dalam *anime*. Namun perbedaan dari penelitian Marie Christ Triantini (2020) terfokus pada konsep kutukan dari *anime* tersebut, yaitu *Anime Jigoku Shoujo*. Penelitian yang dibuat oleh Marie Christ Triantini adalah untuk menjelaskan konsep kutukan dan juga neraka dalam *Anime Jigoku Shoujo*, sementara, penelitian penulis berfokus pada kutukan-kutukan yang ada di dalam *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii* terhadap kepercayaan masyarakat Jepang.

Beberapa persamaan antara penelitian penulis dan penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan Suarji Indrawati, Ida Ayu Laksmi Sari, dan Silvia Damayanti (2016) adalah, penelitian penulis menganalisis mitos kutukan *noroi* dalam *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii* terhadap kepercayaan masyarakat Jepang, sedangkan penelitian Ni Wayan Suarji Indrawati, Ida Ayu Laksmi Sari, dan Silvia Damayanti (2016) meneliti mitos permainan tradisional Jepang, salah satunya adalah permainan *Ushi no Koku Mairi*. Pada penelitian tersebut mengungkapkan bahwa permainan *Ushi no Koku Mairi* adalah metode ilmu hitam untuk membunuh dengan kutukan pada pukul dua pagi. Dengan cara dibuatkan boneka jerami sebagai simbol musuh, rambut musuh kemudian dimasukkan ke dalam boneka, dan ditusuk dengan paku (disebutkan oleh *Nube* pada komik *Jigoku Sensei Nube* Volume 5, 1994:93).

Persamaan penelitian penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Elenda Sarah Oktavia Alanita (2014) adalah kedua penelitian sama-sama menganalisis mitos. Sementara penelitian penulis, menganalisis mitos kutukan *noroi*. Penelitian yang dilakukan oleh Elenda Sarah Oktavia Alanita (2014) juga menganalisis mitos yang ada di dalam *anime*, yaitu *Anime Gegege no Kitaro*. Perbedaan antara penelitian penulis dengan penelitian Elenda Sarah Oktavia

Alanita (2014) adalah, penelitian penulis hanya berfokus pada mitos *noroi*, sementara penelitian yang dilakukan oleh Elenda Sarah Oktavia Alanita (2014) berfokus pada mitos *youkai*, khususnya *youkai tsukumogami*. Di sisi lain, penelitian penulis juga menganalisis mitos *noroi* terhadap kepercayaan masyarakat Jepang.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis mengidentifikasi bahwa ada beberapa masalah yang teridentifikasi, di antaranya adalah:

1. Terdapat penggambaran yang kurang detail dalam *anime Kaito Otome to Kamikakushii* tentang kutukan *noroi*.
2. Terjadinya pergeseran makna negatif pada kutukan *noroi* di era modern.
3. Peranan *anime* sebagai media pelestarian cerita mitos yang kurang mengedukasi pembaca tentang kutukan *noroi*.
4. Adanya korelasi antara simbol visual yang mengarah pada kepercayaan mitos.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah-masalah yang berfokus sebagai objek penelitian yang hanya menganalisis mitos kutukan *noroi* pada *Anime Kaito Otome to Kamikakushii* sebagai media utama, hanya menggunakan konsep kutukan *noroi* yang difokuskan pada korelasi antara visual dalam *Anime Kaito Otome to Kamikakushii* terhadap kepercayaan masyarakat Jepang.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mitos kutukan *noroi* direpresentasikan melalui visual dan naratif dalam *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii*?
2. Bagaimana hubungan antara representasi kutukan *noroi* dalam *anime* dengan kepercayaan masyarakat Jepang?
3. Apakah ada makna lain dari mitos kutukan *noroi* dalam *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii*?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui bentuk-bentuk seperti visual dan naratif representasi kutukan *noroi* dalam *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii*.
2. Mengetahui dan menganalisis korelasi atau hubungan antara mitos kutukan *noroi* dalam *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii* dengan kepercayaan masyarakat Jepang.
3. Mengetahui dan menganalisis makna lain mitos kutukan *noroi* di dalam *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii*.

1.7 Landasan Teori

Penelitian mengenai kutukan *noroi* dalam kebudayaan Jepang, membutuhkan pemahaman mendalam terhadap konsep-konsep tradisional yang melandasinya, baik secara sejarah maupun budaya. Landasan teori ini akan membahas berbagai perspektif tentang makna kutukan maupun simbol-simbol yang berperan dalam representasi mitos dalam media kontemporer, terutama *anime*. Dengan fondasi teori yang kuat, penelitian diharapkan mampu menghubungkan penggambaran visual dan naratif dalam *anime* dengan pengaruh nilai-nilai budaya Jepang yang melekat pada konsep kutukan *noroi*.

1.7.1 Mitos

Dalam kehidupan manusia pasti banyak hal yang menarik untuk dibahas maupun dipelajari. Adapun kisah-kisah atau cerita-cerita dari masyarakat terdahulu, ada yang dapat dipercaya ataupun tidak, salah satu hal tersebut adalah mitos. Mitos disebut sebagai sesuatu hal yang dipercayai oleh sebagian orang, biasanya dipakai untuk memberi peringatan, untuk menakut-nakuti, ataupun diceritakan secara berkelanjutan. Semua mitos yang ada di dunia ini, merupakan mitos yang sudah ada sejak zaman nenek moyang, dapat disebabkan oleh cerita-cerita yang terus bergulir, atau dapat juga sesuatu mitos dapat berubah dikarenakan zaman yang terus berkembang.

Terdapat beberapa pengertian dan juga makna dari kata mitos menurut para ahli. Dalam salah satu buku yang berjudul "*Teori Sastra: Kajian Teori dan Praktik*" mengatakan, persamaan mitos di berbagai tempat bukan disebabkan difusi (penyebaran) melainkan disebabkan penemuan-penemuan yang berdiri sendiri. Mitos-mitos itu dapat mirip satu sama lain, karena adanya yang disebut Carl Jung sebagai kesadaran bersama yang terpendam pada setiap umat manusia yang diwarisinya secara biologis (Rafiek, 2010:55). Pendapat lain mengatakan, mitos merupakan salah satu bagian dari kebudayaan yang hidup dalam sejarah kebudayaan suatu masyarakat, dari generasi ke generasi. Sebagaimana karakteristik dinamik dari kebudayaan, mitos juga akan mengikuti gerak kebudayaan. Di dalamnya akan terjadi penyesuaian-penyesuaian. Dengan berkebudayaan manusia melakukan eksteriorisasi (menghasilkan produk) termasuk di dalamnya simbol, ungkapan dan interpretasi dari mitos, melakukan komunikasi dalam bentuk penyebaran mitos dan hal tersebut akan terjadi secara kontinyu (Bakker, 1990: 16).

1.7.2 Kutukan

Terdapat berbagai macam kepercayaan yang dianut oleh setiap manusia, kepercayaan tersebut umumnya bersumber dari kepercayaan *Shinto* dan agama Buddha. Hal ini disebabkan karena masyarakat Jepang banyak yang mempercayai kedua kepercayaan tersebut, sehingga muncul kepercayaan lain tentang adanya kutukan. Kepercayaan ini merupakan keyakinan yang berdampingan dan saling

memengaruhi (Treat, 1996:45). Kutukan adalah ucapan atau tindakan yang diyakini dapat mendatangkan kesusahan, bencana, atau malapetaka pada seseorang (Christian Standard Bible, 2004: Kejadian 3:14).

Menurut paparan dari (Murguia, 2013) dan (Kumalasari, 2018), terdapat konsep kutukan di Jepang yaitu, *Ichijama* dan *Ushi No Koku Mairi*. *Ichijama* merupakan kutukan yang terdapat di daerah Okinawa atau bagian Selatan negara Jepang. Bila dilihat dari *kanji*-nya, terdapat *kanji* 人生 (*jinsei*) yang berarti “kehidupan”, dan *kanji* 邪魔 (*jama*) yang berarti “gangguan”. Dapat diartikan bahwa kutukan ini untuk mengganggu makhluk hidup, baik itu manusia atau hewan. *Ichijama* merupakan praktik kutukan di mana seseorang menggunakan media berupa boneka yang dinamakan *botokii*. Ritual *Ushi no Koku Mairi* tidak jauh berbeda dengan ritual santet atau teluh dari budaya Barat yang menggunakan boneka *voodoo*. Pada praktiknya, jerami Jepang dapat digunakan untuk beberapa kepentingan, sama seperti boneka *voodoo*, contohnya yaitu digunakan untuk membuat seseorang jatuh cinta dengan pengirimnya sampai digunakan untuk mengutuk musuh dengan cara memaku boneka jerami Jepang di pohon atau gerbang kuil yang kemudian menusuknya dengan tongkat selama tujuh hari berturut-turut. Selain itu, dapat digunakan sebagai perlindungan dari penyakit dengan cara mengikatkan boneka tersebut di pohon dan memukul paku melalui dada boneka (Alvarado, 2014).

Kutukan menurut kepercayaan *Shinto* dapat dibedakan menjadi dua jenis, terdapat kutukan yang berasal dari bencana atau kutukan yang berasal dari dewa, roh, atau arwah yang marah akibat pelanggaran atau perlakuan tidak adil, dalam Bahasa Jepang disebut dengan *tatari* (祟り). Menurut Yoshida, *tatari* adalah pembalasan atau hukuman mistis untuk perilaku tidak sopan dan tidak baik seseorang terhadap dewa dan roh. Selain *tatari*, adapula kutukan yang dilakukan melalui ritual atau mantra untuk mencelakai orang lain. Praktik ini sangat terkait dengan kepercayaan *Shinto* dan agama Buddha, serta tradisi mistis masyarakat Jepang, dalam Bahasa Jepang kutukan ini disebut dengan *noroi*.

1.7.3 Kepercayaan

Kehidupan sosial di masyarakat Jepang, terdapat hal-hal atau keyakinan yang dipercaya oleh masyarakat itu sendiri. Para ahli mengatakan bahwa kepercayaan adalah merupakan konsep yang bersifat multifaset mengenai konsensus dasar di antara anggota masyarakat pada nilai-nilai kolektif, prioritas dan perbedaan serta penerimaan implisit masyarakat di mana mereka hidup (Cheema, 2010). Beberapa ahli yang lain juga mengatakan kepercayaan dapat dikaitkan dengan perspektif psikologi, seperti pernyataan berikut. Kepercayaan dalam perspektif psikologi diartikan sebagai sebuah proses kognitif internal dari orang yang mempercayai dan dipercayai (Dwiyanto, 2013).

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analisis di mana teknik pemilihan datanya menggunakan studi kepustakaan, yaitu melalui literatur yang berhubungan tentang kepercayaan masyarakat Jepang, seperti teori mitos, dan kutukan *noroi*.

1.9 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan untuk mengembangkan dan menambah pengetahuan tentang mitos kutukan *noroi* dalam *Anime Kawaii Otome to Kamikakushii* terhadap kepercayaan masyarakat Jepang, dapat memberikan perspektif baru tentang fungsi media populer dalam melestarikan mitos yang ada di dalam masyarakat, serta dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Penulis berharap penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi yang layak, baik untuk mahasiswa/i Universitas Darma Persada maupun masyarakat luar, untuk menambah wawasan tentang mitos kutukan *noroi* dalam *Anime Kawaii Otome to Kamikakushii* terhadap kepercayaan masyarakat Jepang.

1.10 Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan skripsi ini terbagi menjadi beberapa bab yang dapat diuraikan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, bab ini berisi tentang latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

Bab II Kajian Teori, bab ini berisi tentang kajian teori mengenai definisi kutukan, hakikat kepercayaan masyarakat Jepang, pandangan masyarakat Jepang modern terhadap kepercayaan, *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii*, representasi kepercayaan dalam *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii*, dan korelasi kepercayaan dalam *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii* terhadap masyarakat modern Jepang.

Bab III Mitos *Noroi* dalam *Anime Kawaii to Otome to Kamikakushii* terhadap Kepercayaan Masyarakat Jepang, bab ini memaparkan jenis-jenis kutukan, kategori kutukan *noroi* dan *tatari*, representasi kutukan *noroi* dalam *anime*, korelasi representasi kutukan dengan kepercayaan masyarakat Jepang, makna lain dari kutukan *noroi* dalam *anime* dan simpulan analisis.

Bab IV Simpulan, bab ini membahas kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan merupakan jawaban dari perumusan masalah yang telah tercantum pada Bab I.