

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya populer Jepang sangat dinikmati oleh masyarakat Indonesia apalagi generasi muda saat ini. Selain memberikan konten yang menyenangkan yang dapat dinikmati oleh masyarakat dari beragam usia, namun juga dapat menjadi sarana informasi dan pembelajaran bagi masyarakat Indonesia terhadap nilai-nilai budaya Jepang. Tidak heran jika banyak sekali masyarakat Indonesia yang sangat mengenal tentang budaya dan produk-produk Jepang, karena para media yang ada di Indonesia juga sering memperlihatkan budaya Jepang melalui *anime* yang ada di televisi, berita, film, hingga lagu Jepang. Terlebih lagi dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman, memudahkan masyarakat untuk menjangkau lebih banyak konten yang menjadi minat mereka. Dapat dikatakan bahwa kemajuan zaman dan perkembangan teknologi menjadi dukungan yang sangat besar kepada industri media yang memerlukan audiens.

Mulai tahun 1990-an budaya Jepang mulai diperkenalkan melalui program acara televisi ke seluruh dunia. Kemudian di Indonesia sendiri, film dan animasi produksi Jepang juga mulai populer. Awalnya pengaruh film dan *anime* Jepang belum terasa, namun dengan berjalannya waktu, *anime* dapat menjadi bentuk kerjasama Indonesia-Jepang dengan baik. Hal ini juga membuat cara pikir masyarakat Indonesia berubah, yang tadinya menganggap Jepang sebagai penjajah, lalu berubah menjadi persahabatan antar kedua negara. Jepang mengalami perkembangan dalam nilai-nilai budayanya yang menghasilkan budaya populer, yang merupakan pengaruh dari fenomena globalisasi. Terlebih lagi, dalam beberapa tahun terakhir, budaya pop Jepang sangat terkenal di dunia, dikarenakan *manga* dan *anime* memiliki penikmat dengan jumlah yang sangat besar, disertai beberapa kalangan dan usia yang bervariasi. Hal ini berpengaruh besar terhadap negara Jepang sendiri, sehingga Kementerian Luar Negeri Jepang mengumumkan bahwa "*Pop Culture Diplomacy*" adalah agenda politik luar negeri mereka pada tahun 2014 (Harsana, et al., 2020 : 299-303).

Dalam budaya populer Jepang, ada keterkaitan dan hubungan erat dengan *anime* karena saling memengaruhi. Hal tersebut karena *anime* mencerminkan dan memperkuat nilai-nilai, tradisi, dan aspek budaya masyarakat Jepang. *Anime* merupakan istilah untuk film animasi yang dibuat dari Jepang. Istilah tersebut juga digunakan secara internasional jika merujuk kepada animasi buatan Jepang, termasuk film, televisi, ataupun video pendek. Setiap karakter di *anime* memiliki ciri khas seperti bermata besar, rambut berwarna-warni, hingga ekspresi wajah dramatis. Genre *anime* juga sangat bervariasi, dari yang dapat ditonton oleh anak-anak hingga dewasa. Lalu *anime* juga menyampaikan pesan atau suatu tema yang bisa menghibur penonton dan juga sebagai refleksi dan interpretasi dari para penikmatnya (Gama, 2024 : 21-27).

Fujii (2011 : 1-13) menjelaskan definisi *anime* sebagai berikut :

アニメーション (Animation) は *Animate* の名詞形で、ラテン語の *Anima* (靈魂) が言吾源であり、「生命を与えること」、「生き返らせること」という意味がある。フィルム上で1枚1枚描画して動きを表現していたものを実写映画と区別して *Animation Cartoon* と呼び、現在では *Animation* と呼ぶことが一般的である。その中で、日本のものを「アニメ (*Anime*、*ANIME*)」という。

Animēshon (Animation) wa Animate no meishi katachi de, ratengo no Anima (reikon) ga gen ware-gendeari, 'seimei o ataeru koto', 'ikikaera seru koto' to iu imi ga aru. Firumu no ue de 1-mai 1-mai byōga shite ugoki o hyōgen shite ita mono o jissha eiga to kubetsu shite Animation Cartoon to yobi, genzaide wa Animation to yobu koto ga ippan-tekidearu. Sono Chū de, Nihon no mono o 'anime (Anime, anime)' to iu.

Terjemahan : Animasi adalah bentuk kata benda dari *Animate*, yang berasal dari Bahasa Latin yaitu *Anima* (jiwa), yang berarti “memberi kehidupan”, “membangkitkan kembali kehidupan”. Animasi, yang menggambarkan gerakan dengan menggambar setiap bingkai secara individual pada film, dibedakan dari film aksi langsung dan disebut "kartun animasi," tetapi saat ini umumnya hanya disebut sebagai "animasi." Di antara animasi-animasi tersebut, animasi Jepang disebut "*anime*."

Berdasarkan kutipan di atas, Fujii (2011: 1-13) menjelaskan bahwa kata “animasi” berawal dari Bahasa Latin “*anima*” yang artinya memberi kehidupan atau membangkitkan kembali kehidupan. Maka, film yang menunjukkan gerakan dengan cara menggambar bingkai per bingkai disebut sebagai “kartun animasi”.

Namun, di antara film animasi, film kartun animasi Jepang khususnya disebut sebagai “*anime*”.

Dalam *anime*, ada berbagai macam tema yang biasanya disampaikan, contohnya romansa, fantasi, *horror* dan lain-lain. Kemudian dapat juga ditemukan adanya unsur budaya dalam masyarakat Jepang yang disisipkan ke dalam *anime* tersebut. Contohnya seperti festival, kegiatan keagamaan, hingga ajaran kepercayaan *Shinto*. Ajaran kepercayaan *Shinto* di Jepang merupakan kepercayaan yang sudah ada turun-temurun. Bahkan bagi masyarakat Jepang, kepercayaan tersebut banyak disisipkan ke dalam berbagai keseharian bermasyarakat, hingga menjadi ide cerita.

Dikutip dari situs jinjahoncho.or.jp kepercayaan *Shinto* dijelaskan sebagai berikut :

神道とは、日本人の暮らしの中から生まれた信仰です。日本では海や山、木や石など様々なものに神さまが宿るとされてきました。こうした神々をお祀りする神社は、今日でも私たちの生活に身近で馴染み深い存在です。

Shintō to wa, nihonjin no kurashi no naka kara umareta shinkōdesu. Nihonde wa umi ya yama, ki ya ishi nado samazamana mono ni kamisama ga yadoru to sa rete kimashita. Kōshita kamigami o o matsuri suru jinja wa, kyō demo watashitachi no seikatsu ni midjikade najimibukai sonzaidesu.

Terjemahan : *Shinto* merupakan keyakinan yang lahir dari kehidupan masyarakat Jepang. Di Jepang, memiliki keyakinan bahwa ada Dewa yang bersemayam di laut, gunung, pohon, batu, dan berbagai macam hal lain. Kuil yang menjadi tempat memuja para Dewa, bahkan hingga saat ini hal itu tetap menjadi bagian yang sangat familiar dan dekat dengan diri kita di kehidupan.

Berdasarkan kutipan di atas, keyakinan *Shinto* merupakan kepercayaan asli dari masyarakat Jepang. Masyarakat Jepang meyakini bahwa adanya Dewa bersemayam di beberapa tempat seperti laut, gunung, pohon, dan batu. Tempat untuk memuja Dewa disebut sebagai kuil, dan hal tersebut masih sangat diyakini dan dijalankan hingga masa sekarang karena sangat dekat dengan diri masyarakat Jepang.

Ajaran kepercayaan *Shinto* mengacu kepada Konfusianisme di Cina, yaitu animisme yang memercayai banyak Dewa. Awal mula kepercayaan orang Jepang sangat sederhana, contohnya mereka memuja roh nenek moyang, memuja alam, dan serba jiwa (*animis*), karena mereka meyakini bahwa matahari, bulan, bintang,

guntur, hujan, dan gejala alam lainnya memiliki kekuasaan yang dapat memengaruhi kehidupan. Maka dari itu harus dipuja agar dapat mendatangkan kebaikan, karena jika tidak, maka akan didatangkan bencana. Dari kekuasaan tersebut, mereka menamakannya *Kami*. Ada tiga macam contoh praktik agama *Shinto*, yaitu Upacara Pensucian Pendahulu (*Kessai* 潔斎), orang yang hendak melakukan upacara keagamaan, harus berpantang makanan tertentu. Lalu Upacara Penyucian (*Harai/Harae* 祓), untuk menghilangkan dari segala jenis *kegare* (kekotoran), kesalahan, dan kesengsaraan, dengan memanjatkan doa kepada para dewa. Selanjutnya, Upacara Sesembahan Sesaji, menyediakan berbagai macam makanan istimewa untuk menghormati *Kami* (Juita & Amanda, 2023 : 168-181). Dalam kepercayaan *Shinto*, ritual pemurnian atau penyucian *harai* merupakan elemen utama yang dilakukan di awal sebelum melakukan rangkaian ritual lainnya karena bertujuan untuk memurnikan dari segala macam kekotoran dan polusi yang dapat dikatakan sebagai *kegare* (Ono, 1962 : 93).

Menurut *Basic Terms of Shinto* yang diterbitkan oleh Kokugakuin University pada situs *d-museum.kokugakuin.ac.jp*, *kegare* pada awalnya dipahami sebagai suatu kondisi yang tidak menguntungkan dan menjadi penghalang dalam pelaksanaan kegiatan keagamaan. Kondisi tersebut dapat dihilangkan melalui tindakan penyucian seperti *harae* (祓) maupun *misogi* (禊). Selain itu, dalam perkembangan pemahamannya, *kegare* tidak hanya dikaitkan dengan aspek fisik, tetapi juga mencakup pencemaran mental atau spiritual (*mental or spiritual pollution*). Dengan demikian, *kegare* dapat dipahami sebagai kondisi yang tidak hanya memengaruhi keberadaan eksternal seseorang, tetapi juga keadaan internal yang berkaitan dengan keseimbangan spiritual manusia. Dapat dikatakan bahwa kondisi pencemaran mental atau spiritual tersebut menunjukkan bahwa *kegare* dalam kepercayaan *Shinto* tidak hanya berkaitan dengan keadaan yang bersifat simbolis, tetapi juga dapat berhubungan dengan kondisi manusia yang mengalami ketidakseimbangan dalam dirinya. Ketidakseimbangan tersebut kemudian dapat dianalisis melalui kondisi emosional maupun tindakan seseorang sebagai akibat dari keterikatan terhadap suatu keadaan yang tidak murni.

Kepercayaan *Shinto* beserta ajarannya sangat melekat di dalam masyarakat Jepang, hingga menjadi referensi untuk *anime*, yang merupakan cerminan dari nilai-nilai, tradisi, dan aspek budaya masyarakat Jepang. Salah satu film *anime* yang menyampaikan atau menyisipkan kepercayaan dan praktik ajaran *Shinto* adalah *Jujutsu Kaisen : Zero*. Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero*, tayang pada 24 Desember 2021 di Jepang. Film tersebut diproduksi oleh Studio MAPPA, dan merupakan adaptasi dari *manga* karya Gege Akutami. Proyek film tersebut disutradarai oleh Sunghoo Park, dan dilakukan setelah seri pertama *anime* tersebut tayang. Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero* menceritakan tentang tokoh protagonis utama bernama Yuta Okkotsu, yang mengalami perundungan di SMA, namun diikuti oleh roh kutukan perwujudan teman masa kecilnya yang bernama Rika Orimoto. Keberadaan roh kutukan perwujudan Rika dalam diri Yuta tidak hanya menjadi konflik eksternal berupa ancaman supernatural, tetapi juga menggambarkan keterikatan emosional yang menyebabkan ketidakseimbangan dalam kondisi batin tokoh tersebut. Sejak itu, ia kemudian masuk ke SMA Jujutsu untuk mempelajari dan mengendalikan kekuatan roh kutukan Rika. Dalam Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero*, alur cerita juga berfokus pada pertarungan antara penyihir Jujutsu dan roh kutukan yang mengganggu manusia. Pertarungan tersebut dapat dipahami sebagai bentuk upaya pemurnian terhadap gangguan yang melekat pada manusia, meskipun keberadaan roh kutukan tersebut tidak dapat disadari oleh manusia biasa.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero* sebagai objek penelitian karena film *anime* tersebut memiliki data-data yang dibutuhkan dalam penelitian. Dengan memanfaatkan Teori Semiotika dari Roland Barthes, penulis menjabarkan representasi praktik ritual pemurnian *harai* dalam kepercayaan *Shinto* di masyarakat Jepang dalam Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero*, melalui pertanda-penanda, serta denotasi dan konotasi. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan baru tentang praktik ritual pemurnian *harai* dalam kepercayaan *Shinto* yang disisipkan melalui Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero*, serta memberi celah pengetahuan terhadap makna simbolik praktik penyucian diri antara kepercayaan *Shinto* dan Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero*. Dengan demikian, penelitian ini berupaya untuk memberikan kontribusi

terhadap pemahaman kita tentang bagaimana budaya Jepang yang turun-temurun selalu dilibatkan dalam bentuk media lain mengikuti perkembangan teknologi dan zaman.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut judul tentang “Representasi Ritual Pemurnian *Harai* dalam Kepercayaan *Shinto* pada Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero* (Analisis Semiotika Roland Barthes)”.

1.2 Penelitian yang Relevan

1. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Brafangestu Candra D.N, et al., dari Universitas Jenderal Soedirman dengan judul penelitian “*Kepercayaan dan Praktik Shinto dalam Anime Noragami (2021)*”. Hasil dari penelitian tersebut terdapat kepercayaan yang diyakini oleh ajaran *Shinto* serta praktik yang dilakukan dalam ajaran *Shinto* yang muncul dalam *Anime Noragami (2021)*. Perbedaan penelitian penulis dan penelitian oleh Brafangestu Candra D.N, et al., (2021) adalah penelitian penulis lebih terfokus kepada analisis representasi mengenai ritual pemurnian *harai* dalam ajaran kepercayaan *Shinto* pada Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero*, sedangkan penelitian oleh Brafangestu Candra D.N, et al., (2021) hanya terfokus kepada paparan bentuk-bentuk kepercayaan dan praktik ajaran *Shinto* yang muncul dalam *anime Noragami*. Persamaan kedua penelitian menekankan pada tujuan yang sama, yaitu untuk menjabarkan representasi dari ajaran *Shinto* yang hadir dalam adegan maupun dialog dalam *anime* Jepang.
2. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Citra Ayu Pratiwi dari Universitas Airlangga dengan judul penelitian “*Harai: Telaah Konsep Religi Koentjaraningrat (2017)*”. Hasil dalam penelitian tersebut adalah ada tiga poin utama dalam ritual *harai* pada ajaran *Shinto*. Yaitu, hakikat hidup manusia itu lahir dalam keadaan suci, hakikat kesucian berarti bersih secara lahir, terhindar dari kotoran, dosa, dan pemikiran buruk, serta masyarakat Jepang meyakini bahwa melestarikan alam dengan berdoa dalam keadaan suci akan mendapatkan berkah dari *Kami* (Dewa). Adapun perbedaan penelitian penulis

dan penelitian oleh Citra Ayu Pratiwi (2017) adalah penelitian penulis lebih terfokus kepada representasi kepercayaan dan praktik pemurnian harai dalam ajaran *Shinto* pada *Anime Jujutsu Kaisen : Zero* sehingga penelitian penulis yang menggunakan *anime* sebagai objek penelitian, sedangkan penelitian oleh Citra Ayu Pratiwi (2017) hanya berfokus kepada pemaparan bentuk-bentuk kepercayaan dan praktik pemurnian ajaran *Shinto*. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian yang dilakukan oleh Citra Ayu Pratiwi (2017) adalah kedua penelitian tersebut sama-sama menekankan kepada aspek permurnian atau kesucian dalam ajaran *Shinto*.

3. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sri Hariyati Mulyani dari Universitas Brawijaya dengan judul penelitian “*Tradisi-tradisi dalam Kepercayaan Shinto yang Tercermin dalam Anime Noragami Karya Sutradara Kotaro Tamura (2017)*”. Hasil dalam penelitian tersebut adalah terdapat beberapa tradisi dalam kepercayaan *Shinto*, seperti kunjungan Tahun Baru (*hatsumode*), kunjungan Kuil Yushima Tenjin, pemujaan kepercayaan *Shinto* yang terdiri dari penyucian (*harae*) dan persembahan (*shinsen*). Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian oleh Sri Hariyati Mulyani (2017) adalah penulis lebih menekankan penelitian untuk terfokus kepada analisis mengenai ritual pemurnian *harai* dari kepercayaan *Shinto* dalam Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero*, sementara penelitian oleh Sri Hariyati Mulyani (2017) lebih terfokus kepada tradisi kepercayaan *Shinto* yang tercermin dalam *Anime Noragami*. Persamaan penelitian penulis dengan penelitian oleh Sri Hariyati Mulyani (2017) adalah kedua penelitian tersebut mengacu kepada ajaran kepercayaan *Shinto* dalam masyarakat Jepang, dan menggunakan *anime* Jepang sebagai objek penelitian.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yang akan diteliti sebagai berikut :

1. Terjadi pergeseran konsep kesucian dan kesadaran terhadap *kegare* dalam *Shinto* menjadi ketidaksadaran manusia terhadap pencemaran diri dalam *Jujutsu Kaisen : Zero*, yang memengaruhi emosi dan perilaku.
2. Terjadi pergeseran makna ritual pemurnian *harai* dalam *Shinto* menjadi sarana eliminasi kutukan dalam *Jujutsu Kaisen : Zero*.
3. Terjadi simplifikasi terhadap konsep ritual pemurnian *harai* dalam *Jujutsu Kaisen : Zero* sehingga kompleksitas ajaran *Shinto* tidak tergambarkan secara utuh.
4. Representasi visual dan simbolik ritual *harai* dalam Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero* tidak sepenuhnya mencerminkan nilai sakral dan filosofis dalam kepercayaan *Shinto*.
5. Terjadi perubahan fungsi ritual *harai* dalam *Shinto* dari praktik keagamaan menjadi bagian dari hiburan dalam Film *Anime Jujutsu Kaisen: Zero*.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka penulis membatasi dan memfokuskan masalah pada representasi ritual pemurnian *harai* dalam kepercayaan *Shinto* pada Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero* (analisis semiotika Roland Barthes).

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian yang ditemukan pada bagian latar belakang, maka perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana konsep ritual pemurnian *harai* dalam kepercayaan *Shinto* direpresentasikan dalam Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero*?
2. Bagaimana Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero* mengadaptasi konsep *kegare* (kekotoran) dan *harai* (pemurnian) dalam kepercayaan *Shinto*?
3. Apakah pesan atau interpretasi yang diberikan terhadap teknik kutukan dalam Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero* bila dikaitkan dengan konsep pemurnian dalam kepercayaan *Shinto*?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian adalah untuk :

1. Menganalisis dan memahami representasi ritual pemurnian dalam kepercayaan *Shinto* pada Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero*.
2. Memahami konsep *kegare* (kekotoran) dan *harai* (pemurnian) dalam kepercayaan *Shinto* terhadap Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero*.
3. Memahami pesan atau interpretasi yang diberikan terhadap teknik kutukan dalam Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero* bila dikaitkan dengan konsep pemurnian dalam kepercayaan *Shinto*.

1.7 Landasan Teori

Agar memudahkan proses penelitian terutama dalam tahap analisis maka diperlukan konsep/teori dari variabel penelitian, yaitu sebagai berikut :

1.7.1 Teori Representasi dalam Media

Menurut Stuart Hall yang dikutip dari Aqilla, et al., (2025 : 104-115), representasi adalah proses untuk mengartikan makna melalui bahasa, simbol, dan praktik sosial, untuk memahami makna dibalik objek tersebut. Makna tidak langsung melekat dengan objek, melainkan diproses ulang melalui representasi yang melibatkan konsep pikiran dan bahasa yang digunakan untuk mengartikulasinya. Pendekatan tersebut disebut sebagai konstruksionis, karena menekankan makna budaya dalam konteks tertentu dibentuk oleh interaksi dengan individu, masyarakat, dan media. Menurut Rosfiantika, et al., (2017 : 47-60), representasi menggunakan tanda dan makna yang dapat berubah-ubah tergantung pada representasi yang berubah. Proses representasi bersifat dinamis seiring kemampuan intelektual dan kebutuhan dari yang menggunakan, maka, representasi juga berbentuk konstruksi. Dalam representasi di media, tanda yang telah diseleksi akan digunakan karena telah dianggap mewakili kepentingan dan ideologi dari kelompok tertentu.

Menurut Rachman (2020 : 10–18) konsep representasi merupakan salah satu konseptualisasi fenomena mediasi melalui fungsi, transmisi budaya, dalam terminologi pengetahuan. Proses representasi bertujuan untuk menjelaskan makna termasuk media audio visual dalam bentuk film.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa representasi dalam media merupakan sebuah makna yang diartikan melalui bahasa, simbol, hingga praktik sosial. Representasi dapat berubah-ubah tergantung pada tanda atau simbol yang ingin ditunjukkan sebagai perwakilan dari suatu entitas.

1.7.2 Konsep Dasar Ritual Pemurnian *Harai* dalam Kepercayaan *Shinto*

Menurut Pratiwi (2017 : 173-185) *Shinto* sangat menekankan pada kesucian, dan para pengikut ajaran *Shinto* diharapkan untuk menjaga kesucian secara fisik ataupun batin. Jika terkena *kegare* (kekotoran), maka wajib melakukan ritual penyucian diri yang disebut sebagai *harai*. *Harai* merupakan perwujudan atas tindakan manusia dari gagasan suci dan terhindar dari *kegare*.

Menurut Dr Sokyō Ono dalam bukunya “*Shinto : The Kami Way* (1962 : 93)”, pemurnian bertujuan untuk menghapus segala polusi, ketidakbenaran, dan kejahatan yang kemungkinan dapat menghalangi kehidupan berdasarkan dengan “Jalan Dewa” dan kemanjuran ibadah. Pemurnian yang dilakukan dengan mandi disebut sebagai *misogi*. Upacara pemurnian yang dilakukan seluruh bangsa atau dunia disebut sebagai “*Oharai*”, yaitu “Pemurnian Agung”.

Dikutip dari situs *shirawase-jinja.com* pengertian *harai* dijabarkan sebagai berikut.

お祓いとは、穢れを祓う行為です。「穢れ」とは「気枯れ」を意味するとも言われています。生命力が枯れている状態の穢れを祓い清める行為が「お祓い」です。

Oharai to wa, kegare o harau kōidesu. 'Kegare' to wa 'gegaru' o imi suruto mo iwa rete imasu. Inochiryoku ga karete iru jōtai no kegare o haraikiyomeru kōi ga 'oharai'desu.

Terjemahan : Ritual pemurnian (*Oharai*) adalah membersihkan diri dari kekotoran. “Kekotoran” juga diartikan sebagai “penipisan energi vital”. *Oharai* adalah tindakan pemurnian dan pembersihan dari kekotoran yang berasal dari keadaan kehabisan energi kehidupan.

Berdasarkan kutipan di atas, *harai* merupakan proses penyucian atau pembersihan diri dari kekotoran di saat seseorang berada pada keadaan kehabisan energi kehidupan.

Menurut situs <https://kotobank.jp/word/祓-116510#w-3436940>, *harai* (祓) adalah :

災厄, 汚穢 (おえ。けがれ), 罪障などを祓って身心を清めるために行なう神事。解除とも書き, 「はらひ」「はらえ」ともいう。また, そのとき, 神に祈って誦する詞や, その文句を書いたお札もさす。

Saiyaku, owai (o e. Kegare), zaishō nado o haratte shinshin o kiyomeru tame ni okonau shinji. Kaijo-tomo-gaki, 'ha ra hi' harae'-tomo iu. Mata, sono toki, -shin ni inotte shōsuru shi ya, sono monku o kaita osatsu mo sasu.

Terjemahan : Ritual *Shinto* yang digunakan untuk membersihkan tubuh dan pikiran dengan menangkal malapetaka, kekotoran dan dosa. Istilah ini juga disebut sebagai [*harahi*] [*harae*]. Lalu, kata-kata ini juga merujuk pada kata-kata yang disebutkan dalam doa kepada Dewa saat itu, atau jimat-jimat yang bertuliskan kata-kata tersebut.

Berdasarkan kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa ritual pemurnian dalam kepercayaan *Shinto* adalah suatu tindakan untuk memurnikan dan membersihkan diri dari *kegare* (kekotoran) karena diyakini dalam kepercayaan *Shinto* sangat menekankan kepada konsep kesucian diri.

1.7.3 Semiotika Roland Barthes

Roland Barthes dalam bukunya “*Elemen-elemen Semiologi*” yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1967 menjelaskan empat elemen utama dalam semiologi, yaitu bahasa dan tuturan, penanda dan petanda, sintagma dan sistem, serta denotasi dan konotasi. Bahasa (*langue*) merupakan sistem dan institusi sosial yang menjadi dasar komunikasi, sedangkan tuturan (*parole*) merupakan penggunaan bahasa secara individual. Penanda dan petanda merupakan komponen pembentuk tanda, dengan penanda sebagai bentuk yang dapat ditangkap oleh indera dan petanda sebagai konsep atau makna yang diwakilinya. Sintagma merupakan kombinasi tanda yang membentuk suatu rangkaian makna, sedangkan sistem berkaitan dengan hubungan antartanda berdasarkan persamaan dan perbedaan. Selanjutnya, denotasi merupakan makna langsung atau literal dari suatu tanda, sedangkan konotasi

merupakan makna tambahan yang dipengaruhi oleh emosi dan nilai budaya. Pada tingkat selanjutnya, konotasi dapat membentuk mitos yang berfungsi menyampaikan makna serta merepresentasikan nilai atau ideologi tertentu (Barthes, 2016 : 1-97). Denotasi menghasilkan makna eksplisit yang merupakan sistem signifikasi pertama, sedangkan konotasi menghasilkan makna implisit dan merupakan sistem signifikasi kedua (Husaina, et al., 2018 : 53-69). Barthes juga melihat makna yang bersifat konvensional, yaitu mitos. Mitos adalah pengodean makna dan nilai-nilai sosial sebagai suatu yang dianggap alamiah (Piliang, 2004 : 189-198).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa semiotika adalah suatu proses penjabaran terhadap makna dalam suatu konteks tertentu menggunakan sistematika yang telah diatur secara spesifik seperti pertanda-penanda. Proses analisis tersebut dilakukan dengan sistem semiotik tingkat pertama dan tingkat kedua, hingga menghasilkan makna denotasi, konotasi, dan mitos. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan Teori Semiotika Roland Barthes, dikarenakan erat kaitannya dengan membedakan makna hafiahnya dan makna mendalam yang terkait dengan nilai-nilai *Shinto* dan cerita Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero*. Teori ini memungkinkan analisis mendalam terhadap simbol-simbol *harai* dalam Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero*. Misalnya mantra yang digunakan untuk mengaktifkan teknik, gerakan ritual yang dilakukan, dan teknik untuk memurnikan *kegare* (kekotoran).

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analisis, dan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka. Data diperoleh dari berbagai sumber, seperti buku, jurnal, artikel, dan internet yang relevan dengan penelitian. Analisis dilakukan terhadap Film *Anime Jujutsu Kaisen: Zero* menggunakan Teori Semiotika Roland Barthes untuk mengkaji representasi ritual pemurnian dalam kepercayaan *Shinto*. Data penelitian berupa dialog, adegan, latar, dan subtitle Bahasa Indonesia yang diperoleh melalui observasi selama tiga bulan.

1.9 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang sejalan dengan pembahasan kepercayaan *Shinto*, perbandingan kepercayaan *Shinto* dengan Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero*.

2. Manfaat Praktis

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru terhadap para pendidik dan pembelajar bahasa dan budaya Jepang tentang makna dan perbedaan antara kepercayaan *Shinto* dan representasinya melalui cerita film. Dengan memahami pembahasan tersebut, para pendidik dan pembelajar bahasa dan budaya Jepang dapat mengidentifikasi adanya representasi suatu kebudayaan yang sudah ada melalui bentuk lainnya.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Penulisan skripsi ini terdiri atas beberapa bab yang diuraikan sebagai berikut :

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

Bab II Kerangka Teori menjelaskan tentang gambaran umum yang berkaitan dengan kepercayaan *Shinto*, konsep ritual pemurnian *harai* dan *kegare* pada kepercayaan *Shinto*.

Bab III Representasi Ritual Pemurnian *Harai* dalam Kepercayaan *Shinto* pada Film *Anime Jujutsu Kaisen : Zero* (Analisis Semiotika Roland Barthes), bab ini memaparkan hasil dan pembahasan terhadap analisis data relevan dalam film *Anime Jujutsu Kaisen: Zero* berdasarkan Teori Semiotika Roland Barthes.

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