

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Mitologi

Mitologi merupakan sebuah cerita prosa rakyat yang ceritanya dianggap benar-benar terjadi serta dianggap suci oleh empunya cerita. Tokoh yang terdapat pada mitologi biasanya adalah dewa ataupun makhluk setengah dewa. Latar dari peristiwa terjadi di dunia lain, atau dapat dikatakan terjadi bukan di dunia yang kita kenal sekarang, dan terjadi pada masa lampau. Karena hal tersebut itu, dalam suatu mitologi seringkali ada tokoh pujaan yang dipuji dan atau sebaliknya, ditakuti. (Danandhaha, 2002)

Mitologi menurut Harsojo (1988), merupakan suatu sistem kepercayaan yang dimiliki oleh sekelompok manusia, yang berdiri atas sebuah landasan yang menjelaskan cerita-cerita yang bersifat suci di masa lalu. Mitos yang dalam arti asli sebagai kiasan dari zaman purba merupakan cerita yang asal usulnya sudah dilupakan, namun pada masa kini mitos dianggap sebagai suatu cerita yang ceritanya dianggap benar dan nyata.

Menurut Webster Dictionary, mitos adalah sebuah cerita yang dipercaya sebagai sebuah hasil dari imajinasi dan kebenarannya tidak dapat dibuktikan. Mitos menjadi sebuah cerita yang dipercaya oleh hanya beberapa orang tanpa menyeluruh dan mejadi keyakinan banyak orang (Merriam, 1981).

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa mitologi adalah sebuah cerita yang terjadi dimasa lalu yang masyarakat percayai dan dianggap memiliki kebenaran dan membuatnya masih dipercaya sampai zaman yang akan datang. Namun ada juga yang merasa mitologi hanya sekedar imajinasi liar belaka.

2.2 Kami

Dalam pendekatan Agama Shinto, Dewa disebut 神 “kami”, istilah ini berasal dari kata kaganami (cermin) yang disingkat dan menjadikannya menjadi kami. Pikiran dewa diibaratkan menjadi sebuah cermin yang merefleksikan semua yang ada di alam. Dewa bertindak dengan keadilan yang tidak memihak dan tidak memiliki setitikpun keburukan. Apa yang ada di langit adalah dewa, di alam itulah ruh dan dalam diri manusia adalah ketulusan, apabila ruh, alam dan hati manusia suci dan jernih, maka mereka akan menjadi Dewa (Bellah, 1992).

Motoori Norinaga menjelaskan bahwa secara umum, Kami pertama kali mengacu pada berbagai macam Dewa Langit dan Bumi yang telah disebutkan dalam catatan-catatan kuno dan juga kepada roh atau spirit Dewa (Mitama) yang berdiam di tempat-tempat suci di mana Dewa tersebut dipuja. Kemudian mengacu pada segala hal yang menimbulkan kekaguman, bukan hanya manusia, tetapi juga burung, binatang buas, rumput dan pohon, bahkan samudra dan pegunungan yang memiliki kekuatan yang luar biasa yang jarang sekali ditemukan di dunia ini. Yang dimaksud luar biasa di sini adalah tidak hanya terdapat di bangsawan, kebaikan, keburukan, kejahatan, atau kejantanan saja, karena segala hal yang 17 dapat menginspirasi dan memberikan kekaguman yang luar biasa juga dapat disebut sebagai Kami (Matsumura, 2005).

Kami tidak memiliki ruang bentuk, Kami bekerja melalui Yorishiro. Menurut Okada (2005), Yorishiro adalah suatu objek yang mampu menarik atau memanggil Kami sehingga memberikannya ruang fisik atau medium untuk ditempati selama upacara keagamaan berlangsung. Apabila wadah/medium tersebut dipakai sebagai tempat bersemayam Kami dalam jangka waktu yang lama, maka Yorishiro disebut sebagai Shintai, misalnya seperti gunung Miwa di Nara. Gunung ini dipuja dan telah menjadi Shintai atau tempat bersemayamnya Kami. Yorishiro biasanya berupa benda-benda alam seperti pohon atau batu, atau alat-alat yang disiapkan untuk digunakan dalam sebuah ritual, seperti pilar, spanduk, atau lambang ritual yang disebut Gohei. Manusia juga dapat berperan sebagai suatu Yorishiro, dan

dalam kasus ini disebut Yorimashi 憑坐 (orang yang dirasuki) atau Kamigakari 神懸り / 神憑 (yang dikendalikan Kami).

2.3 Ebisu

Ebisu adalah dewa keberuntungan dari Jepang, pelindung nelayan, dan salah satu anggota dari *shichi fukijin*. Dia sering digambarkan memakai pakaian tradisional periode *Heian*, dengan topi hitam membawa alat pancing ditangan kanan nya dan memeluk seekor ikan dengan tangan kirinya.

Ebisu adalah dewa yang sangat terkenal dan dihormati oleh banyak masyarakat Jepang dikarenakan berkah yang dia berikan. (Naumann, 1974)

Ikan yang dipegang nya adalah ikan kakap merah, dan masyarakat Jepang mempercayai bahwanya ikan tersebut adalah ikan pembawa keberuntungan apabila di sajikan di perayaan apapun ataupun di makan seperti biasa. (Naumann, 1974)

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa Ebisu adalah salah satu dewa keberuntungan yang terkenal di Jepang. Dengan penggambaran Ebisu sendiri yang membawa tongkat pancing, dia juga adalah dewa pelindung bagi nelayan Jepang, dan juga Ebisu masih sering disembah oleh masyarakat Jepang sampai saat ini.



Gambar 2.1 (Ebisu Berdasar Mitologi Rakyat Jepang)

2.4 Kepercayaan

Adapun seorang ahli filsafat A.L. Huxley, menyebutkan ada 4 arti tentang kepercayaan pada bukunya yaitu :

1. Mempercayai/mengandalkan sesuatu kepada orang tertentu.
2. Percaya (*faith*) kepada wibawa yang dimiliki oleh para ahli di suatu bidang ilmu pengetahuan.
3. Percaya (*believe*) terhadap asas-asas yang diketahui seseorang yang dapat dicari nilai kebenarannya apabila memiliki kemauan. Contoh: mempercayai teori atom
4. Percaya (*believe*) kepada asas-asas yang diketahui seseorang yang dapat dicek nilai kebenarannya, sekalipun orang tersebut menghendakinya (Huxley, 2001).

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan bahwa kepercayaan adalah dugaan atau pengakuan akan apa hal yang dipercayai oleh manusia dan memiliki suatu harapan akan apa yang dipercayai itu.

2.5 Wujud

Menurut J.J. Hoenigman, wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga: gagasan, aktivitas, dan artefak.

1. Gagasan (Wujud ideal)

Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak atau tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak dalam kepala-kepala atau di alam pemikiran warga masyarakat.

2. Aktivitas (tindakan)

Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola yang dilakukan oleh manusia didalam suatu masyarakat. Wujud ini seringkali disebut sebagai sistem sosial. Sistem sosial ini sendiri terdiri dari kumpulan aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainnya pada suatu kelompok masyarakat yang memiliki pola-pola tertentu berdasarkan dengan adat tata kelakuan. Memiliki sifat yang konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dapat diamati dan didokumentasikan.

3. Artefak (karya)

Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Memiliki sifat paling konkret dari ketiga wujud kebudayaan lainnya. Dalam kenyataan kehidupan bermasyarakat, antara wujud

kebudayaan yang satu dan lainnya tidak dapat dipisahkan. Sebagai contoh: wujud kebudayaan ideal mengatur dan memberi arah kepada tindakan (aktivitas) dan karya (artefak) manusia.

2.6 Manifestasi Dari Kepercayaan Pada Dewa

Dalam kepercayaan agama Shinto setiap benda di dunia baik bernyawa maupun tidak, terutama benda-benda yang berhubungan dengan alam pasti memiliki roh atau Kami yang berdiam di dalamnya sehingga harus dihormati. Tindakan penghormatan tersebut memiliki berbagai macam bentuk, misalnya seperti bentuk-bentuk penghormatan di bawah ini:

2.6.1 Berdoa

Berdoa dilakukan dengan tujuan sebagai ucapan rasa terima kasih, mendekatkan diri, meminta petunjuk dan memohon ampun kepada Kami. Masyarakat Jepang biasanya memanjatkan doa di kuil atau tempat-tempat dimana Kami mendiami Yorishiro (wadah Kami), seperti gunung, batu, pohon dan lain-lain. Dalam artikel BBC Religions (2009) yang berjudul Shinto Worship, meskipun ibadah Shinto memiliki fitur public and share ritual di kuil-kuil lokal, tetapi ibadah tersebut juga dapat dilakukan dengan cara pribadi atau individu dan dapat dilakukan di kuil ataupun di rumah, kemudian berdoa kepada *Kami* untuk mendapatkan sesuatu, atau mengucapkan terima kasih kepada *Kami* atas segala hal baik yang telah terjadi.

2.6.2 Shinsen (Persembahan)

Shinsen adalah sebuah istilah umum yang dipakai untuk persembahan makanan yang dibuat untuk Kami. Pada zaman dahulu, persembahan ini disebut dengan Mike. Karakteristik yang berbeda dari ritual beribadah orang Jepang sejak zaman dahulu telah menjadi konsep bahwa manusia dapat memohon kehadiran atau penampilan dari *Kami*, menyajikan Kami dengan persembahan berupa makanan, dan selalu berbagi makanan tersebut dengan *Kami*. *Sake* yang terbaik, air, garam, biji-bijian, sayuran, buah-buahan, daging, unggas, dan ikan yang dihias adalah persembahan yang ditawarkan ke *Kami* (Hiroshi, 2005).

Dalam pengertian ini, Shinsen mencerminkan budaya makanan orang Jepang pada zaman dahulu. Akan tetapi, seiring berjalannya waktu, cara memasak, persiapan, dan penyajiannya telah diformalitaskan. Pengaruh dari ajaran Buddha dan perubahan yang timbul dari menyebarnya berbagai macam distribusi dalam bidang makanan, menyebabkan sajian yang ditawarkan dalam Shinsen di berbagai daerah mulai ikut berubah.

2.6.3 Ikenie (Pengorbanan)

Menurut Iwai Hiroshi (2005), pengorbanan atau istilah lainnya yaitu Ikenie merupakan suatu persembahan berupa makhluk hidup yang diperuntukkan kepada *Kami*. Pengorbanan berupa makhluk hidup masih bisa ditemukan saat ini, seperti ayam putih di kuil besar Ise. Namun menurut Engishiki, berbagai macam binatang yang dikorbankan di zaman dahulu, yaitu seperti babi putih, ayam putih, dan kuda putih. Semua hewan tersebut dilepaskan dalam wilayah kuil dan diikuti dengan ritual persembahan. Kata Ikenie biasanya merujuk pada sesuatu yang hidup seperti binatang, namun hal itu tidak selalu terjadi. Banyak legenda tentang pengorbanan manusia yang ditemukan di seluruh negeri, meskipun tidak jelas untuk apa pengorbanan tersebut dilakukan.

2.6.4 Pelestarian Alam

Selain perannya yang sangat penting, alam juga sangat dihormati dan dipuja oleh masyarakat Jepang, karena dalam kepercayaan Shinto, alam merupakan suatu perwujudan daripada Kami. Seperti yang dikatakan oleh Ardhika (2010), Shinto berkaitan erat dengan paham animisme, yaitu paham akan pemujaan gejala-gejala alam dan meyakini bahwa semua bendabenda alam, baik itu benda hidup maupun benda mati dianggap memiliki roh atau Kami sehingga harus dihormati. Bentuk penghormatan tersebut dapat dilakukan dengan cara menjaga dan melestarikan alam. Misalnya konsep Satoyama di Jepang. Menurut Toda Yusuke (2006), Satoyama 里山 berasal dari kata Sato 里 (desa, tempat di mana orang tinggal) dan Yama 山 (gunung, biasanya berhutan).

Secara umum kata tersebut merujuk pada hutan yang dekat dengan tempat tinggal manusia. Toda menjelaskan, meskipun Satoyama sekilas tampak seperti hutan yang masih asli, namun sebenarnya telah mendapat bantuan dari tangan manusia karena terganggunya proses perkembangan alami menuju hutan yang klimaks. Satoyama menggunakan segala sesuatu yang ada di alam sebagai sumber makanan dan bahan struktural atau atap untuk membangun rumah. Satoyama yang terpelihara akan menghasilkan tanaman-tanaman yang berbuah seperti akebia, raspberry, dan stroberi liar, juga bunga-bunga yang bermekaran di musim semi. Selain digunakan sebagai tempat produksi, Satoyama juga dapat digunakan sebagai tempat rekreasi. Dapat disimpulkan bahwa Satoyama merupakan hubungan keharmonisan antara manusia dengan alam. dan manfaatnya kepada kita.

2.6.5 Balas Budi

Dalam kepercayaan Shinto, *Kami* dapat merasuki manusia untuk dijadikan sebagai Yorishiro (wadah Kami). Menurut Okada Yoshiyuki (2005), manusia yang berperan sebagai Yorishiro disebut Yorimashi 憑坐 (orang yang dirasuki) atau istilah lainnya yaitu *Kamigakari* 神憑り/神憑 (yang dikendalikan *Kami*).

Menurut Suzuki Kentarou (2007), *Kamigakari* mengacu pada kepemilikan tubuh seseorang oleh *Kami* atau roh lainnya, yang mana tubuh tersebut berfungsi sebagai media (*Yorimashi*) untuk berkomunikasi dengan kehendak *Kami* atau menerima pesan dari *Kami* tersebut atau roh lainnya. Misalnya seperti wahyu lewat mimpi (*Mukoku*), dimana *Kami* muncul dalam mimpi untuk memberitahukan kehendaknya. *Kami* dalam wujud manusia ini juga sering disebut dengan *Ikigami*. Contohnya seperti *Kannushi* (pendeta Shinto) dan *Miko* (pendeta perempuan yang mendampingi *Kannushi*), orang-orang yang terkenal, dan kaisar (Kazuo, 2005).

Dalam peristiwa seperti ini, bentuk penghormatan yang dapat dilakukan yaitu dengan cara balas budi terhadap *Ikigami* atau orang yang telah dirasuki oleh *Kami* tersebut. Misalnya seperti membagikan hasil panen atau sebagian hartanya sebagai ucapan terimakasih, balas budi terhadap kaisar yang merupakan keturunan dari Dewa, yang mana telah berjasa untuk menjaga, mengatur dan melindungi negara. Taat dan patuh terhadap hukum merupakan salah satu bentuk balas budi dan rasa terimakasih masyarakat Jepang terhadap Kaisar

2.6.6 Matsuri

Dalam bahasa Jepang, *matsuri* merupakan kata benda, sedangkan kata kerjanya adalah *matsuru* yang memiliki arti berdoa, bersembahyang, memuja, menyembah, mendewakan, dan mengabdikan diri di tempat suci. Kegiatan *matsuri* pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan untuk mengundang kedatangan dewa atau memiliki arti lain yaitu duduk di samping dewa, seperti yang dijelaskan oleh Yanagita (1982). Istilah lain dari *matsuri* yaitu menyambut kehadiran Dewa, dengan menyembahkan berbagai macam sajian yang ada dan dengan menunjukkan sikap mengabdikan diri pada dewa agar mendapatkan keselamatan dan berkah. Kemudian adapun penjelasan dari Yanagita yaitu *matsuri* merupakan sebuah perilaku

keagamaan orang Jepang, yang dimana adalah sebuah upacara keagamaan untuk menghormati dewa dan merupakan perwujudan kepercayaan orang Jepang yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-harinya.

Tujuan dari dilaksanakannya *matsuri* dan ritual ini untuk menghindari kemalangan dan mempererat hubungan dengan *kami*. Adapun tujuan lainnya yaitu untuk menaikkan kegembiraan dan perdamaian antar individu pada kelompok masyarakat. *Matsuri* juga memiliki kegiatan untuk melindungi hal-hal yang bersifat ketuhanan, kerukunan dengan *kami*, pujian untuk *kami*, kenyamanan untuk pemikiran *kami*. *Matsuri* diadakan sebagai tanda dari keimanan masyarakat Jepang kepada *kami*. Persembahan, tubuh dan pemikiran yang telah disucikan, ketulusan, tingkah laku, sopan santun dan, kepatuhan, hati yang jahat, egois, perselisihan, rasa benci yang harus ditinggalkan (Ono, 2004).

2.7 Masyarakat

Masyarakat adalah sekeelompok manusia yang hidup pada suatu wilayah tertentu, yang memiliki pembagian fungsi khusus yang menjadikannya saling bergantung, dan memiliki system social budaya yang mengatur kegiatan antara individunya dibawah kesadaran akan kesatuan serta mampu untuk bertindak dengan cara yang teratur. (Horton, 1996)

Adapun juga pengertian masyarakat menurut (Koentjaraningrat, 1994), beliau mengemukakan bahwanya masyarakat adalah kesatuan hidup manusia yang berinteraksi berbasis suatu sistem adat istiadat tertentu yang bersifat kontinu, dan terikat oleh rasa identitas Bersama

Menurut (Emile, 1984) beliau mengemukakan, masyarakat adalah suatu kenyataan yang bersifat obyektif secara mandiri, yang dimana bebas dari individu-individu yang merupakan anggota dari kelompoknya.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas penulis mengambil suatu kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan masyarakat adalah sekelompok manusia yang hidup bersama-sama mendiami suatu wilayah tertentu dan saling berinteraksi serta memiliki kebudayaan dan adat istiadatnya sendiri, yang sudah tinggal Bersama dengan kurun waktu yang lama. Memiliki sistem sosial budaya yang mengatur berbagai kegiatan para individunya serta memiliki kesadaran akan kesatuan, lalu mampu untuk bertindak dengan cara yang teratur dengan bekerja sama dalam melakukan aktivitas.

2.8 Budaya Popular

Budaya populer merupakan sebuah kesatuan makna. Budaya pop itu sendiri memiliki 2 (dua) suku kata yakni “budaya” dan “pop”. Sehingga untuk memahami makna dari budaya pop memerlukan pengertian dari kedua istilah tersebut.

Pertama, budaya merupakan sebuah acuan pada suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estesis. Sebagai contoh, kita dapat melihat perkembangan budaya dari Jepang dengan mengacu pada unsur intelektual, spiritual, dan estetika para filsuf, seniman dan penyair Jepang.

Kedua, budaya adalah cara hidup tertentu dari suatu masyarakat, periode atau kelompok orang tertentu. Contohnya adalah ketika kita berbicara tentang perkembangan budaya di negara Jepang, kita dapat menggunakan pendekatan lain seperti olahraga, ritual tradisional atau hiburan, tidak hanya melihat aspek intelektual dan estetika.

Ketiga, budaya juga dapat merujuk pada karya dan praktik intelektual, terutama kegiatan seni. Itu juga bisa merujuk pada karya seperti puisi, lagu, lukisan, novel, dan buku. Oleh karena itu, perkembangan budaya sangat dipengaruhi oleh karya seniman dan pekerja budaya.

Berdasarkan ketiga penjelasan di atas, kebudayaan adalah suatu proses perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis yang mampu membentuk cara pandang tertentu masyarakat pada waktu dan kelompok tertentu serta diwujudkan dalam praktik intelektual, khususnya seni. aktivitas. Misalnya, cerita wayang menggambarkan budaya masyarakat kepulauan kuno, yang

tercermin dalam karakter dan penokohan cerita wayang. Tokoh-tokoh tersebut dipentaskan dalam sebuah pertunjukan wayang yang masing-masing tokohnya memiliki filosofi hidup Jawa.

Pop adalah kata yang merujuk pada kata populer. Menurut Raymond Williams, istilah "popular" memiliki empat arti. Pertama, banyak orang menyukai, kedua, pekerjaan tingkat rendah, ketiga, pekerjaan yang dilakukan untuk menyenangkan orang, dan terakhir, budaya yang diciptakan orang untuk diri mereka sendiri. Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata populer pertama kali dikenal atau disukai banyak orang (umum). Kedua, sesuai dengan kebutuhan masyarakat umum atau mudah dipahami oleh masyarakat umum. Itu akhirnya disukai dan dikagumi oleh banyak orang.

Pop adalah kata yang merujuk pada kata populer. Menurut Raymond Williams, istilah "populer" memiliki empat arti. Pertama, banyak orang menyukai, kedua, pekerjaan tingkat rendah, ketiga, pekerjaan yang dilakukan untuk menyenangkan orang, dan terakhir, budaya yang diciptakan orang untuk diri mereka sendiri. Merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata populer pertama kali dikenal atau disukai banyak orang (umum). Kedua, sesuai dengan kebutuhan masyarakat umum atau mudah dipahami oleh masyarakat umum. Itu akhirnya disukai dan dikagumi oleh banyak orang.

2.8.1 Manga

Manga merupakan salah satu jenis budaya populer Jepang yang sangat terkenal hingga di luar Jepang saat ini. Kata manga berasal dari gabungan dua huruf kanji, yaitu 漫 (man) yang berarti “tidak beraturan atau dadakan” dan 画 (ga) yang berarti gambar. Secara harfiah, manga dapat diartikan sebagai gambar tidak beraturan yang dibuat secara mendadak. Sebutan manga saat ini digunakan untuk komik yang dibuat oleh orang Jepang atau komik yang dipasarkan

di Jepang. Penggambaran manga memiliki ciri khas berwarna hitam dan putih, tetapi ada juga yang berwarna-warni. Untuk penulis atau penggambar manga disebut mangaka (漫画家).

2.8.2 Anime

Anime merupakan animasi yang berasal dari Jepang yang Digambar dengan tangan seperti menggambar dengan manual di kertas dan teknologi komputer yang dapat melancarkan proses pembuatan anime dan memunculkan efek CG. Kata anime (アニメ) adalah kependekan dari animeeshon (アニメーション) yang berasal dari bahasa Inggris, yaitu animation. Di Jepang, anime merujuk pada semua jenis animasi tanpa melihat berasal dari mana anime tersebut. Namun di luar Jepang, kata anime lebih sering digolongkan secara spesifik sebagai animasi yang dibuat di Jepang (Budianto, 2015).

Menurut (Craig, 2000) anime merupakan bentuk seni beragam dengan metode dan teknik produksi yang telah diadaptasi dari waktu ke waktu sebagai reaksi terhadap teknologi-teknologi yang muncul. Anime diproduksi dengan menggabungkan seni grafis, karakterisasi, sinematografi, dan bentuk lainnya dari teknik imajinatif dan individualistis. Dalam pembuatan anime, animator tidak terlalu memfokuskan pada gerakan dari animasi, tapi lebih fokus terhadap realisme latar serta penggunaan efek kamera termasuk panning, zooming, dan sudut pemotretan.

2.9 Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini, penulis mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang dirasa akan bermanfaat sebagai rujukan ilmiah yaitu :

1. Penelitian I – T Tri Angga – 2018

Judul penelitian adalah “*Perkembangan Kepercayaan Masyarakat Jepang terhadap Sosok Mitologi Kitsune pada Masa Sekarang (Masa Heisei)*”

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, dapat disimpulkan, Sejarah awal terciptanya kepercayaan atas kitsune oleh masyarakat Jepang dimulai pada abad ke-4. Awal mula *kitsune* dikaitkan dengan pemujaan Inari, dan *kitsune* diyakini sebagai utusan dan asisten *Inari*.

Bahkan di zaman modern (era Heisei), orang Jepang masih percaya bahwa rubah adalah salah satu makhluk mitos yang terkenal dengan kekuatan gaib, itulah sebabnya pertunjukan kabuki Jepang dan perkembangan anime. Karakter Kitsune sering muncul dan menjadi karakter ikonik di anime seperti serial anime dan manga Naruto. Orang Jepang juga masih mengatakan bahwa ada rubah yang melakukan pernikahan saat hujan di hari yang panas.

Penelitian II – Suhandy – 2018

Judul penelitian adalah “*Perkembangan Kepercayaan Masyarakat Jepang terhadap Keberadaan Hantu Sadako*”

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, dapat disimpulkan, Awal mula terciptanya kepercayaaan akan Hantu Sadako dikarenakan masyarakat Jepang memiliki kepercayaan bahwanya, apabila manusia itu tidak mempercayai adanya dewa atau kehidupannya menyimpang dari ajaran dewa, maka dewa akan mengutuknya.

Awal mula, masyarakat percaya bahwanya Hantu Sadako muncul dari suatu sumur tempat Ia bunuh diri, namun dengan adanya perkembangan zaman yang semakin modern, Hantu Sadako kini dipercaya dapat muncul dari televisi. Perkembangan kepercayaan masyarakat Jepang terhadap Hantu Sadako mulai diadaptasi ke perfilman di berbagai negara dan tidak hanya masyarakat Jepang yang percaya adanya Hantu Sadako tetapi sekarang dari penjuru negeri selain Jepang pun percaya akan adanya Hantu Sadako.

Yang membedakan penelitian penulis dengan 2 penelitian diatas adalah objek yang diteliti. Disini penulis memilih meneliti dewa Ebisu sebagai objek penelitian nya, Adapun penelitian diatas menjadikan Kitsune sebagai objek penelitian nya walaupun sama sama mengkaji perkembangan suatu entitas di negara Jepang.

2. Penelitian III – D Juniarsyah – 2021

Judul penelitian adalah “*Eksistensi Agama Shinto Dalam Kehidupan Masyarakat Jepang Modern*”

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, dapat disimpulkan, Konsep kepercayaan yang dibawa oleh agama Shinto lebih mengarah pada politeisme. Namun demikian, pemujaan terhadap arwah nenek moyang menempati kedudukan utama dalam kehidupan masyarakat Jepang.

Nilai-nilai agama Shinto yang diterapkan oleh masyarakat Jepang, Menghargai orang lain, Menghargai pekerjaan orang lain, Setiap orang harus berusaha, harus punya semangat yang yang tak pernah luntur, menghargai tradisi dan memegang teguh kebudayaan yang telah diwariskan oleh pendahulunya, dan kehausan yang tak pernah puas akan ilmu pengetahuan.

Adapun perbedaan penelitian penulis dengan penelitian diatas adalah objek yang diteliti. Lalu, untuk pengkajian masalah yang ada penulis merasa ada kaitan dikarenakan sama sama mengkaji suatu kepercayaan akan suatu hal di Jepang.

3. Penelitian IV – Imaduddin -2017

Judul penelitian adalah “*Bentuk-Bentuk Penghormatan Masyarakat Jepang Terhadap Kami yang Tercermin dalam Anime Mushishi Zoku Shou Karya Sutradara Hiroshi Nagahama.*”

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, dapat disimpulkan Banyaknya jumlah Kami di Jepang menyebabkan bervariasinya bentuk-bentuk penghormatan yang dilakukan oleh masyarakat Jepang terhadap Kami. Bentuk-bentuk penghormatan tersebut dibagi menjadi enam macam, yaitu berdoa, persembahan, pengorbanan, pelestarian alam, balas budi, dan matsuri.

Bentuk-bentuk penghormatan masyarakat Jepang terhadap Kami tidaklah terlepas dari adanya kepercayaan Shinto. Shinto percaya terhadap hal-hal yang bersifat gaib, dan menganggap semua benda yang hidup maupun mati pasti terdapat Kami di dalamnya.

4. Penelitian V – Nelly Naumann – 1974

Judul penelitian adalah *“Whale and Fish Cult in Japan: A Basic Feature of Ebisu Worship”*

Berdasarkan hasil dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwanya penggambaran dewa Ebisu di lapangan dirasa masih abu-abu. Dikarenakan pada masa itu nelayan di pesisir Jepang kerap kali menyebutkan sebuah bangkai hiu dan ikan paus sebagai Ebisu.

Tidak selamanya Ebisu digambarkan dengan seperti yang kita ketahui, yang membuat kepercayaan terhadap dewa Ebisu sering kali dipertanyakan, apa hubungannya bangkai binatang dengan dewa yang digadang-gadang pemberi keberuntungan.

Di akhir terjawab, bahwanya bangkai ikan hiu atau paus yang ditemukan disebut Ebisu karena dirasa hal tersebut adalah sebuah anugrah tersendiri bagi para nelayan karena dapat menangkap tangkapan yang besar, karena hal tersebut para nelayan menyerukan nama Ebisu untuk meluapkan rasa terimakasihnya.

Terdapat perbedaan yang mendasar dengan penelitian penulis, salah satunya Teknik pencarian data, penulis disini mencari data keperluan penelitian dengan mengumpulkan karya ilmiah ataupun jurnal yang sudah ada untuk nanti di olah, sedangkan pada penelitian ini teori yang digunakan ialah langsung observasi ke lokasi untuk mendapatkan data penelitian yang dibutuhkan nya.