



Religious Content in *Anime "Enen no Shouboutai"*

Dina Dharma Janto, Susy Ong

Kajian Wilayah Jepang, Universitas Indonesia, Depok, Indonesia

dina.dharma@ui.ac.id

ABSTRACT

As more and more religious content appears in *anime*, the actual meaning of its use in *anime* may be different. This phenomenon is known as *religious cosmetics* introduced by Jolyon Baraka Thomas. *Religious cosmetics* introduces the term religious vocabulary and religious imagery. This study focuses on analyzing religious vocabulary, and aims to prove whether the Shinto religious vocabularies that appears in the *anime Enen no Shouboutai* season 1 (2019) are *religious cosmetics*. The method used in this study is qualitative descriptive. The use of words in the *anime Enen no Shouboutai* season 1 will be compared with the meaning of the vocabulary from the Shinto religious dictionary compiled by Brian Bocking. The results showed that there are eighteen data of religious vocabularies that appear in *anime Enen no Shouboutai* season 1, which can be divided into five categories, namely (1) 'amaterasu', (2) 'kami', (3) 'matsuri', (4) 'oni', and (5) 'sake'. However, among those five categories appeared throughout the series, four were found as Shinto religious vocabularies which used as *religious cosmetics* while one category (3) 'matsuri' was not used as *religious cosmetics*. The reason is because the meaning and the use of the word is getting wider, not only used in Shinto related topics, but also in daily life generally.

KEYWORDS

Religious content; Religious vocabulary; Shinto; Anime; *Enen no Shouboutai*

ARTICLE INFO

First received: 23 March 2021

Final proof accepted: 30 May 2021

Available online: 30 June 2021

PENDAHULUAN

Popularitas animasi Jepang terus meningkat di seluruh dunia selama dekade terakhir, dan istilah *anime*, singkatan umum Jepang pasca-perang untuk kata 'animasi', sekarang banyak digunakan untuk membedakan animasi Jepang dari bentuk animasi lainnya. Berpusat pada entitas *anime* ini, ada perasaan yang berkembang pada diri setiap individu yang mengetahui *anime* merujuk pada objek apa (Miyao, 2002).

Popularitas tersebut tentu mempengaruhi penjualan *anime*. Penjualan anime dan segala yang berhubungan dengan *anime* (distribusi internet,

merchandise, musik, dan lain-lain) terjadi peningkatan sejak tahun 2010. Pada tahun 2010 penjualan *anime* dan segala yang berhubungan dengannya mencapai 1,324 miliar yen, pada tahun 2011 mencapai 1,338 miliar yen, pada tahun 2012 mencapai 1,339 miliar yen, pada tahun 2013 mencapai 1,476 miliar yen, pada tahun 2014 mencapai 1,1636 miliar yen, pada tahun 2015 mencapai 1,829 miliar yen, pada tahun 2016 mencapai 2,001 miliar yen, pada tahun 2017 mencapai 2,162 miliar yen, dan pada tahun 2018 mencapai 2,181 miliar yen (Association of Japanese Animation, 2019). Angka-angka tersebut merupakan penjualan domestik di Jepang.

Sedangkan untuk penjualan luar negeri, Association of Japanese Animation (2019) memaparkan penjualan *anime* dalam 100 juta yen sebagai berikut: pada tahun 2010 mencapai 2,867, pada tahun 2011 mencapai 2,669, pada tahun 2012 mencapai 2,408, pada tahun 2013 mencapai 2,823, pada tahun 2014 mencapai 3,265, pada tahun 2015 mencapai 5,833, pada tahun 2016 mencapai 7,676, pada tahun 2017 mencapai 9,948, dan pada tahun 2018 mencapai 10,092.

Popularitas *anime* yang melejit tersebut tidak datang berdasarkan satu jenis *anime* saja. Denison (2015) berpendapat bahwa *anime* bukan hanya sebuah genre, melainkan hanya sejenis animasi atau produk dari budaya Jepang saja. Denison memperluas definisi terbatas ini dengan mengatakan bahwa "*anime* perlu dipahami lebih luas sebagai fenomena budaya yang maknanya bergantung pada konteks". Konsep *anime* yang diperluas ini memandangnya sebagai "media", "multimedia", dan "bagian dari berbagai budaya media (trans)nasional."

Namun, meskipun digunakan secara umum, genre dalam *anime* tetap sangat ambigu. Bahkan beberapa penggemar *anime* mungkin belum familiar dengan beberapa istilah genre, seperti *sekai-kei* (tipe dunia) dan *iyashikei* (penyembuhan). Ada berbagai genre *anime* yang berbeda mulai dari yang diatur dalam dunia sehari-hari yang realistis hingga yang sepenuhnya berbasis fantasi atau dunia alternatif yang tidak realistis (Fennell, Liberato, Hayden, & Fujino, 2012; Napier, 2005, 2007). Richmond (2009) mencakup genre seperti "fiksi ilmiah", "fantasi dan dongeng", "drama sejarah", dan "olahraga, seni bela diri, dan kontes"; beberapa genre dibagi lagi, seperti "fantasi dan dongeng" menjadi "dipengaruhi oriental", "cerita rakyat Jepang", "dipengaruhi barat", dan "gadis penyihir".

Semakin berkembangnya industri *anime*, genre yang telah disebutkan di atas tidak dapat berdiri sendiri. Salah satu contoh tambahan untuk mendukung cerita adalah konten religius. Thomas (2012) menggambarkan bagaimana penggunaan konten religius pada *anime Paprika*. Dalam *Paprika*, ketika seorang teroris menggunakan mesin psikoterapi yang disebut DC Mini untuk menyerang ketidaksadaran kolektif, sebuah parade raksasa yang menampilkan peralatan dapur, Patung Liberty, gerbang khusus yang menandai pintu masuk ke kuil (*torii*), Bodhisattva, dan Tujuh Dewa Keberuntungan (*Shichifukujin*, gabungan dewa India, Cina, dan Jepang) berbaris dari gurun ke pusat kosmopolitan Tokyo, mendatangkan

malapetaka di sepanjang jalan dengan menjerat semakin banyak korban tak berdosa dalam khayalan kolektif.

Mengandalkan proses imajinatif penggabungan dan pengomposisian, fungsi *anime* melalui ilusi gambar statis yang disandingkan dan ditumpangkan sebagai gambar yang sedang bergerak. Ilusi ini membuat media *anime* sangat sesuai untuk merepresentasikan sihir, dewa-dewa, transfigurasi, pencerahan, dan pengalaman atau peristiwa lain yang mungkin terkait dengan kualitas imajinatif konten religius.

Konten religius ini juga terlihat pada *anime Enen no Shouboutai* (terjemahan Inggris oleh Crunchyroll: Fire Force) season 1. *Anime* ini menceritakan dunia pasca kiamat api. Cerita berpusat pada Shinra Kusakabe dan Pemadam Kebakaran Khusus (PKK) Unit 8 untuk menemukan kebenaran dibalik manusia terbakar spontan dengan sebutan Homurabito (terjemahan Inggris oleh Crunchyroll: Infernal). Crunchyroll merupakan salah satu *platform streaming anime* legal dan resmi berpusat di San Fransisco, Amerika. Karena itu, terjemahan Inggris yang disediakan oleh Crunchyroll merupakan terjemahan resmi.

Penelitian *anime* yang menggunakan konten religius sudah pernah dilakukan sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Frohlich (2012) dengan judul "*Evil Must Be Punished: Apocalyptic Religion in the Television Series Death Note*" berfokus pada apokaliptisme pada *anime Death Note*. *Death Note* menceritakan tentang seorang anak laki-laki SMA bernama Light Yagami yang menemukan buku catatan kematian (harafiah bahasa Inggris: "death note") pada perjalanan pulang sekolah. Nama yang ditulis pada buku catatan tersebut pasti mati. Light menggunakan buku catatan kematian tersebut untuk membunuh para kriminal dan menjadikannya sebagai "dewa".

Sepanjang seri, Light menyatakan dirinya sebagai "dewa" di dunia baru yang sedang dia ciptakan yang akan disebut dengan Dunia Kira. Apokaliptisme Light sebagian besar bersifat utilitarian: dengan menenyapkan beberapa orang jahat, dia menjadikan dunia tempat yang lebih baik bagi sebagian besar umat manusia, yang murni hatinya. Sebelum Light meninggal, dia memberi tahu gugus tugas Jepang dan Amerika bahwa tingkat kejahatan telah berkurang 70% di seluruh dunia. Light tidak pernah mengartikulasikan apa itu kebaikan atau dasar standar keadilannya, dan hidupnya bukanlah teladan kebajikan. Namun dia percaya pada dunia dualis hitam-putih dan mengatur pandangan dunianya pada orang lain.

Pandangan dunia ini tidak berbeda dengan pandangan dunia Amerika tentang “nasionalisme yang bersemangat”, yang berkaitan dengan mengidentifikasi Orang Baik dan Orang Jahat dan memberikan keadilan kepada mereka yang jahat. Perbedaannya adalah bahwa Light tidak peduli tentang meninggikan bangsanya di atas bangsa-bangsa lain di dunia.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada aspek konten religius dan sumber data. Penelitian Frohlich (2012) menggunakan konten religius apokaliptisme dan sumber datanya adalah *anime Death Note*. Penelitian ini akan berfokus pada *kosmetik agama* yang dikenalkan oleh Thomas (2012) dengan sumber data *anime Enen no Shouboutai* season 1. Sedangkan persamaannya dengan penelitian ini adalah menggunakan konten religius yang terdapat pada *anime*. Selanjutnya, penelitian oleh Andrews (2014) berfokus pada para penggemar *anime Higurashi no Naku Koro ni* (atau versi pendeknya *Higurashi*) melakukan perjalanan ziarah ke kuil-kuil yang ada pada *anime* tersebut. *Higurashi* berfokus pada 6 orang protagonis yang dihantui oleh kejadian pembunuhan yang berada di Hinamizawa pada tahun 1983.

Dengan cara yang sama seperti film, drama TV, dan iklan yang difilmkan di lokasi tertentu, produksi *anime* secara teratur menggabungkan latar belakang yang diadopsi dari tempat nyata. Dalam beberapa tahun terakhir, semakin banyak penggemar *anime* memilih untuk benar-benar memulai perjalanan ke tempat-tempat ini, perjalanan yang membawa dunia dua dimensi *anime* ke latar tiga dimensi yang direpresentasikan di dunia nyata. Penggemar melakukan perjalanan ziarah untuk terhubung secara spiritual dengan penggemar lain, dengan produksi *anime*, dengan penciptanya, dan yang terpenting dengan karakter.

Salah satu alasan utama mengapa penggemar semakin tertarik untuk melakukan perjalanan ziarah tersebut adalah *ema* (tablet nazar). *Ema* adalah papan kayu kecil atau plakat tempat pengunjung menuliskan keinginan atau doa mereka. *Ema* akan ditinggalkan di kuil dengan harapan doa mereka akan dikabulkan oleh dewa yang menghuni kuil yang bersangkutan. Orang Jepang terus menggunakan *ema* untuk memohon kepada dewa atau untuk mengungkapkan rasa terima kasih atas rahmat ilahi mereka, tetapi saat ini praktik tersebut telah menjadi terutama berpusat pada teks, dan menggambar atau melukis pada *ema* oleh para pemohon lebih merupakan pengecualian daripada aturan. Umumnya kuil dan kelenteng memasarkan *ema* dengan desain

pracetak; pemohon mempersonalisasikan ini hanya dengan menulis dalam doa mereka.

Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada konten religius yang diangkat dan sumber data. Penelitian yang dilakukan oleh Andrews (2014) berfokus pada pengaruh *anime Higurasi* pada para penggemar yang melakukan perjalanan ziarah dan sumber datanya berupa *anime Higurasi*. Penelitian ini akan membahas *anime* secara utuh tanpa mengaitkannya dengan para penggemar. Sedangkan persamaannya terletak pada konten religius dan *anime*.

Penelitian selanjutnya oleh Mínguez-López (2014) mengenai “*Folktales and Other References in Toriyama’s Dragon Ball*” menjelaskan referensi-referensi yang muncul pada *anime Dragon Ball*. *Dragon Ball* adalah contoh yang sangat bagus tentang bagaimana intertekstualitas memungkinkan animator Jepang membangun dunia yang dimulai dari sumber budaya Jepang tetapi menarik banyak referensi budaya lainnya, Jepang dan non Jepang.

Cerita rakyat dan materi populer Jepang memiliki sumber yang berbeda, namun semuanya mengacu pada dua agama utama di Jepang: Budha dan Shinto. Kedua agama itu hidup berdampingan dalam hubungan timbal balik yang sempurna. Tak satu pun dari kedua agama ini mengecualikan satu sama lain dan banyak orang Jepang memiliki kuil Shinto dan kuil Buddha di ruangan yang sama di rumah. Merupakan tradisi untuk mengatakan bahwa orang Jepang dilahirkan dalam agama Shinto, menikah sebagai seorang Kristen dan kemudian meninggal sebagai seorang Budha, karena tidak ada kontradiksi bagi orang Jepang dalam mencampurkan agama-agama ini.

Pengaruh Buddhisme *Zen* adalah yang terpenting, atau lebih tepatnya pandangan yang diturunkan oleh cerita Samurainya dan Budokas (praktisi seni bela diri oriental). Di *Dragon Ball*, Son Goku dan rekan-rekannya meningkatkan keterampilan mereka berkat latihan keras. Tapi Son Goku memulai perjalanan pada level yang berbeda dengan teman-temannya saat dia pergi ke menara Karin dan mulai berlatih dengan Kamisama. Kamisama mencoba membuat Son Goku sadar bahwa dia harus mengosongkan pikirannya untuk menjadi pejuang yang baik, seperti yang diajarkan dalam meditasi *Zen*. Tidak berperang dalam perjuangan yang tidak setara, menghormati musuh, berjuang melawan diri sendiri (bukan melawan orang lain) untuk meningkatkan diri sebagai seorang pejuang adalah pelajaran dasar dalam *Zen*.

Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada konten religius yang diangkat. Penelitian ini akan meneliti kosakata religius dari “kosmetik agama” yang dikenalkan oleh Thomas (2012) dengan fokus *manga, anime*, dan agama di konteks Jepang modern. Selain itu, penelitian di atas membandingkan *anime Dragon Ball* dengan cerita rakyat China, namun penelitian ini tidak membandingkan dengan cerita lain.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian Burkhanov, Ivanova, dan Kolpakova (2019) yang berfokus pada meneliti dan menganalisis pengaruh Shinto, Kristen, Budha dan budaya Amerika pada interpretasi pahlawan budaya infernal (karakter) dalam wacana media animasi Jepang yang berkembang selama pembuatan film animasi dan serial TV. Fakta produksi massal dan distribusi budaya *anime* dalam mentalitas Jepang modern juga tidak kalah menarik. Juga di antara penggemar *anime*, atau “*otaku*”, demikian mereka menyebut diri mereka sendiri, ada fenomena menciptakan “kuil di rumah” dari tokoh karakter, *manga, file* video, poster, dan barang-barang lainnya. Beberapa penggemar menjadikan karakter sebagai bagian dari kehidupan, keluarga, menciptakan dunia virtual mereka sendiri yang nyaman. Oleh karena itu, karakter *anime*, seperti banyak pahlawan budaya mitologi agama lainnya, tidak hanya dapat dikaitkan dengan mitologis, tetapi juga untuk rakyat “*kami*”.

Menurut Burkhanov, Ivanova, dan Kolpakova (2019), agama Buddha dan Kristen tidak diragukan lagi mempengaruhi gambar karakter animasi, tetapi kemampuan mentalitas orang Jepang untuk menciptakan cerita menakutkan yang dipercaya orang dari generasi ke generasi akan selalu lebih signifikan. Dalam hal ini, ada masalah definisi multi-nilai dari gambar setan dalam animasi Jepang. Ciri khas dari semua karakter kartun setan yang dipelajari adalah tidak adanya agresi yang tidak masuk akal, yang memungkinkan untuk menyoroti fokus animasi Jepang pada pendidikan moral penonton; setan di *anime* bisa menjadi contoh bagi orang-orang; sejarah, kebaikan, keramahan mereka mendorong generasi muda untuk menciptakan masyarakat tanpa perang dan dengan kondisi yang mendukung untuk sosialisasi individu.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas terletak pada konten religiusnya. Penelitian ini akan meneliti kosakata religius dari *kosmetik agama* yang dikenalkan oleh Thomas (2012) dan mengangkat unsur *anime* yang berbeda. Selain itu, penelitian di atas menggunakan sifat penokohan

karakter *anime* yang mengandung unsur “*kami*”. Sedangkan penelitian ini akan meneliti kosakata religius yang dikatakan oleh para karakter, meskipun objek penelitian adalah sama, yaitu *anime*.

Dari beberapa penelitian di atas, belum ada yang meneliti kosakata religius sebagai “kosmetik agama” sesuai teori Thomas (2012) dengan sumber data *anime Enen no Shouboutai* season 1. Penelitian ini akan mengkaji konten religius yang terdapat pada *anime Enen no Shouboutai* season 1, menggunakan konsep “kosmetik agama” Thomas (2012). Thomas (2012) mengatakan bahwa penulis produk estetika menggunakan kosakata dan pencitraan religius secara kosmetik. Tujuan utama mereka adalah untuk memobilisasi konsep, karakter, dan gambar religius untuk menghibur penonton mereka, meskipun produk mereka dapat meningkatkan minat intelektual (dan tanggapan afektif terhadap) konten tersebut.

Thomas (2012) tidak mengatakan bahwa agama tradisional dengan demikian “dilestarikan” dalam media kontemporer yang dengan santai menyebarkan konten religius untuk tujuan kosmetik. Konten teologis atau mistis dapat muncul di media tanpa banyak mendapat perhatian penonton. Kecuali jika penonton mengalami perubahan signifikan dalam pandangan dunia berkat daya tarik afektif atau intelektual dari cerita tertentu, tidak dapat dikatakan bahwa konten tersebut memiliki efek yang bertahan lama. Selain itu, penonton mungkin diperkenalkan dengan informasi yang berpotensi menyenangkan.

Thomas (2012) mengatakan “kosmetik agama” sebagai satu genre yang dinikmati khalayak luas tetapi tampaknya memiliki tingkat pengalaman transformatif yang relatif rendah menggunakan kosakata dan perumpamaan religius tanpa secara eksplisit berorientasi pada iman atau kitab suci. Produk-produk ini cenderung dengan santai menggunakan tema-tema dari berbagai tradisi agama, menghilangkan agama-agama seperti Buddha dari konteks kelembagaan dan doktrinalnya untuk dijadikan cerita petualangan. Produk-produk tersebut juga mungkin mengambil karakter religius sakral sebagai protagonis mereka. Berikut contoh “kosmetik agama” dalam *anime*:

1. *Saint Young Men*. Serial ini menelusuri kehidupan Yesus dan Buddha (Buddha Śākyamuni) saat mereka berbagi apartemen di Tachikawa (pinggiran barat Tokyo). Keduanya telah melakukan

perjalanan ke tempat tersebut untuk liburan panjang dari surga (*tenkai*) setelah berhasil melewati pergantian abad. Cerita ini didasarkan pada karikatur yang dilebih-lebihkan dari karakter kanonik dari dua pendiri agama. Keduanya menunjukkan kenaifan yang ekstrim tentang situasi sosial sehari-hari, tetapi pada saat yang sama mereka menikmati kesenangan abad ke-21 seperti *blogging*. Tentu saja mereka memiliki perbedaan: Buddha itu pelit sedangkan Yesus adalah seorang *shopaholic* yang riang. Anak-anak tetangga sering menggoda Buddha karena tonjolan menonjol di kepalanya, sementara Yesus sering disalahartikan sebagai Johnny Depp. Petualangan mereka di Jepang abad ke-21 berkisar pada penyesuaian kecenderungan suci mereka dengan hal-hal kecil yang muncul pada kehidupan sehari-hari.

2. *Death Note*. Dalam *manga* dan *anime* yang sangat populer, *Death Note* misalnya dewa kematian (*shinigami*) meninggalkan sebuah buku catatan di dunia fenomenal yang membawa kematian bagi siapa saja yang namanya tertulis. Light, remaja yang sangat cerdas dan menarik, menemukan buku catatan tersebut dan memutuskan untuk menggunakannya untuk mengatasi penyakit dunia. Bertindak berdasarkan rasa keadilannya yang sangat kuat (dikarenakan ayahnya adalah seorang detektif polisi berpangkat tinggi), Light diam-diam menggunakan buku catatan tersebut untuk membunuh kriminal. Akibatnya, kejahatan merosot drastis di seluruh dunia. Ketika orang-orang semakin dekat untuk menemukan identitasnya, Light merasa perlu untuk membunuh bahkan orang yang tidak bersalah yang mungkin menghalangi misinya. Motif Light, tentu saja, tidak sepenuhnya murni. Di balik keputusannya yang murah hati untuk membebaskan dunia dari kejahatan terletak keinginan yang membesar-besarkan diri untuk menjadikan dirinya dewa dengan kekuatan barunya.

Secara umum, *manga* dan *anime* yang secara kosmetik menampilkan kosakata dan citra religius sebagai bingkai naratif untuk sebuah cerita. Penggunaan konten religiusnya tepat berada di garis tipis antara kasual (dan karenanya menghibur) dan penjelasan dogmatis (dan karenanya berpotensi membosankan) dari sejarah atau doktrin religius.

Sementara itu, Cho (2017) mengungkapkan bahwa media massa menghasilkan informasi tentang agama, dan melalui media massa, orang-orang dengan atau tanpa keanggotaan agama dapat melampaui batas-batas geografis untuk mempelajari berbagai tradisi agama dan aktivitas mereka. Elit budaya yang berprofesi di industri media dapat memengaruhi cara orang memahami dan bahkan mengkonseptualisasikan agama. Media massa secara keseluruhan tampaknya ikut berperan menentukan dalam mengungkap, menyampaikan, dan mereproduksi rangkaian gagasan dan pandangan tentang agama di zaman modern ini.

Cho (2017) mengatakan bahwa agama yang ditampilkan di media adalah lumrah. Organisasi-organisasi agama menggunakan media massa sebagai alat untuk mengenalkan agama mereka dan merekrut anggota baru. Eisenlohr (2012) mengatakan pendekatan tradisi agama sebagai bentuk interaksi yang dilembagakan dengan dunia religius, dan para ahli telah mencatat berbagai teknologi media dan pemahaman tentang makna dan fungsi media bagi para praktisi agama. Dari perspektif tersebut, keterkaitan antara praktik keagamaan dan penggunaan teknologi media memiliki dua implikasi utama bagi isu keberagaman agama:

1. Praktik keagamaan didasarkan pada teologi mediasi tertentu yang berisi asumsi tentang teknologi media dan operasinya dalam berinteraksi dengan yang ilahi, sering kali mencakup gagasan tentang interaksi berbagai media dan preferensi relatifnya. Contohnya agama Buddha di Thailand. Dalam sejarah Buddhisme baru-baru ini di Thailand, berbagai aliran tradisi dapat dibedakan dengan hubungan batin mereka dengan teknologi media yang berbeda, seperti teknologi audio dan audiovisual versus tulisan: "Kalau begitu, orang dapat mengatakan bahwa perantara [roh] dari tahun 1960-an dan 1970-an bagi *sangha* (pendeta dan lembaga Buddha) adalah fonografi untuk menulis."
2. Keberagaman mediasi keagamaan terkait erat dengan skenario keberagaman agama dikarenakan keberagaman mediasi keagamaan sering memengaruhi praktik media di ranah publik yang lebih luas. Contohnya Protestan. Dikotomi Protestan antara roh batiniyah yang otentik atau diri batiniyah dan aparatus material luar dari lembaga dan objek yang secara problematis menghambatnya memberikan kritik yang kuat

terhadap tradisi agama alternatif yang dari sudut pandang Protestan menghalangi akses yang lebih langsung ke ketuhanan dan batin yang otentik.

Dengan demikian, konteks agama yang muncul dalam media massa bukan semata-mata digunakan untuk keperluan "entertainment" semata, tetapi juga merupakan suatu kebutuhan organisasi agama itu sendiri demi tercapainya kepentingan internal mereka.

Berdasarkan istilah dari Thomas (2012), penelitian ini akan mengkaji kosakata religius yang muncul dalam anime *Enen no Shouboutai* season 1 dan dibatasi pada kosakata religius Shinto.

Kosakata religius Shinto dikaji oleh Bocking (2005) dengan mengumpulkan ratusan kosakata yang berhubungan dengan Shinto dalam bahasa Jepang. Menurut Bocking (2005), Shinto merupakan istilah *portmanteau* untuk berbagai jenis dan aspek agama, seperti 'Hinduisme'. Bocking (2005) menyatakan bahwa kamus ini mencakup seluruh kanvas sejarah dan secara implisit mengakui bahwa unsur-unsur Shinto dengan memasukkan entri yang berasal dari periode Nara (710–794) dan bahkan lebih jauh dari periode Nara. Bocking juga menegaskan bahwa menggunakan Shinto dalam arti luas tidak berarti dapat diklaim bahwa agama Jepang kuno dan Shinto modern adalah sama.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Kamus kosakata Shinto yang disusun oleh Brian Bocking (2005) dan konsep "kosmetik agama" oleh Jolyon Baraka Thomas (2012) akan digunakan untuk membuktikan apakah kosakata religius Shinto yang muncul dalam anime *Enen no Shouboutai* season 1 merupakan "kosmetik agama", yang merupakan tujuan dari penelitian ini.

Sumber Data Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan anime *Enen no Shouboutai* season 1 (2019) sebagai sumber datanya. Anime tersebut dipilih karena didalamnya ditemukan penggunaan kosakata religius Shinto. Anime tersebut merupakan adaptasi dari *manga* dengan judul yang sama karya Atsushi Ookubo. *Manga* tersebut terbit pertama kali pada September 2015 di *Weekly Shonen Magazine* milik Kondansha.

Adaptasi anime tayang perdana pada 6 Juli hingga 20 Desember 2019 dengan jumlah 24 episode untuk season 1. Anime ini dibuat oleh studio David Production. Penelitian ini hanya akan membahas anime saja.

Sinopsis Anime *Enen on Shouboutai*

Anime *Enen no Shouboutai* season 1 memiliki latar cerita 250 tahun yang lalu, dan Bumi dilanda kiamat api. Semua terbakar; manusia, bangunan, dan harapan. Pada saat dunia tertutup dengan debu dan abu, Raffles I dan para pengikutnya melakukan perjalanan jauh untuk mencari penyelamat. Dia menemukan "api murni" yang diberikan oleh Taiyoushin dan memanfaatkannya sebagai energi abadi untuk teknologi buatan umat manusia yang dikenal dengan Amaterasu. Menggunakan Amaterasu sebagai energi yang stabil dan berkelanjutan, Tokyo membentuk kekaisaran sendiri dengan Raffles I sebagai kaisar pertama.

Di tengah kekacauan muncul fenomena yang dikenal dengan manusia terbakar spontan, Manusia-manusia yang terbakar spontan tersebut berubah menjadi monster api dengan sebutan Homurabito. Homurabito merupakan Generasi Pertama, mereka tidak dapat mengendalikan api dan dikonsumsi oleh api. Untuk itu, Pemadam Kebakaran Khusus (PKK) dibentuk untuk menangani Homurabito. Personel PKK terdiri dari Generasi Kedua, Generasi Ketiga, Tanpa Kekuatan, dan Suster atau Pendeta. Cerita berfokus pada PKK Unit 8 terdiri dari Kapten Akitaru Obi, Tanpa Kekuatan; Letnan Takehisa Hinawa, Generasi Kedua; Prajurit Api Kelas Satu Maki Oze, Generasi Kedua; Suster Iris, Tanpa Kekuatan; dan Prajurit Api Kelas Dua Arthur Boyle, Generasi Ketiga.

Tokoh utama dalam anime ini adalah Prajurit Api Kelas Satu Shinra Kusakabe, Generasi Ketiga. Shinra menjadi Pemadam Kebakaran untuk menemukan kebenaran tentang kebakaran yang membunuh keluarganya 12 tahun silam. Menurut hasil penyelidikan, kebakaran tersebut disebabkan oleh Shinra sendiri. Shinra dituduh membunuh adik laki-lakinya, Sho, yang bahkan belum berumur setahun dan ibunya. Tetapi Shinra yakin bahwa ada yang janggal dengan kejadian tersebut. Dia akan membuktikan bahwa dia tidak bersalah dan Infernal-lah yang membunuh Sho dan ibunya.

Analisis Data Penelitian

Proses analisis penelitian ini adalah identifikasi, penerapan, dan simpulan. Proses

identifikasi merupakan proses di mana data ditentukan. Proses penerapan merupakan proses penjabaran penggunaan kosakata religius Shinto yang muncul dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 dan membandingkannya dengan arti kosakata dari kamus Bocking (2005). Penggunaan dan arti kata tersebut akan dianalisis menggunakan konsep “kosmetik agama” Thomas (2012) untuk membuktikan apakah kata yang muncul tersebut merupakan “kosmetik agama”. Proses simpulan merupakan proses penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan proses identifikasi, terdapat 18 data yang merupakan kosakata religius Shinto yang muncul dalam keseluruhan *anime Enen no Shouboutai* season 1. Berikut data tersebut berserta proses penerapannya.

Kata ‘Amaterasu’

Dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 muncul kata ‘Amaterasu’. Kata tersebut diucapkan oleh para karakter berulang-ulang sepanjang seri. Berikut paparan data berserta proses penerapannya.

Data 1

Pada episode 1 detik 00:37 kata ‘Amaterasu’ pertama kali muncul pada seri. Kata tersebut diucapkan oleh operator kereta yang menyatakan bahwa keadaan ‘Amaterasu’ pada hari itu normal.

Data 2

Pada episode 3 detik 00:01 hingga detik 00:49 Viktor Licht menjelaskan kepada Joker bahwa Kekaisaran Tokyo menggunakan energi stabil dan berkelanjutan dari ‘Amaterasu’ untuk menghidupi penduduknya.

Data 3

Pada episode 4 detik 00:15 ‘Amaterasu’ pertama kali diperlihatkan (lihat Gambar 1). Pada menit 03:41 pembawa berita di televisi mengatakan bahwa cuaca pada hari itu cerah dan rasio operasional ‘Amaterasu’ dalam keadaan normal.



Gambar 1: ‘Amaterasu’ pertama kali diperlihatkan.

Data 4

Pada episode 10 menit 05:30 hingga menit 05:50 ‘Amaterasu’ dijelaskan untuk pertama kalinya oleh Kapten Princess Hibana dan Kapten Akitaru Obi. ‘Amaterasu’ merupakan pembangkit listrik tenaga panas abadi yang dibangun pada awal tahun Solar (lihat Gambar 2). ‘Amaterasu’ menghasilkan energi untuk seluruh penjuru Kekaisaran Tokyo. Pada menit ke 10:30 Raffles III mengatakan bahwa sumber api abadi ‘Amaterasu’ adalah Adolla Burst, api murni dan suci yang tidak diketahui secara ilmiah. Pada menit 12:20 Kapten Obi mengatakan kepada Iris bahwa Shinra sedang melihat ‘Amaterasu’ dari dekat karena itu dia tidak kembali ke markas bersama Kapten Obi. Pada menit 13:08 Joker menghampiri Shinra yang sedang melihat ‘Amaterasu’ sambil berkata bahwa Adolla Burst merupakan api pertama yang menjadi sumber energi ‘Amaterasu’.



Gambar 2: ‘Amaterasu’ merupakan pembangkit listrik tenaga panas abadi.

Data 5

Pada episode 15 menit 18:38 Vulcan mengatakan bahwa ‘Amaterasu’ hanya menyediakan energi untuk penduduk Kekaisaran saja. Pada episode 16 menit 01:58 Vulcan mengatakan bahwa ‘Amaterasu’ merupakan pembangkit listrik tenaga panas abadi yang tidak berhenti bekerja dan tidak

bisa rusak. Jika rusak, maka akan menjadi bencana nasional. Pada menit 16:13 Vulcan mengatakan bahwa leluhurnya yang membangun 'Amaterasu', karenanya dia diincar oleh Dr. Giovanni, Kapten PKK Unit 3. Pada menit 17:14 Lisa menyerang Vulcan dan mengatakan untuk menyerahkan kunci 'Amaterasu'. Pada menit 17:15 Vulcan bertanya pada Lisa apa maksud kunci 'Amaterasu' dan mengatakan dia tidak tahu mengenai hal tersebut.

Pada menit 18:51 Dr. Giovanni datang dan mengatakan pada Vulcan bahwa Lisa adalah bawahannya yang menyamar untuk memperdaya Vulcan dengan tujuan untuk mendapatkan kunci 'Amaterasu'. Pada menit 19:30 Dr. Giovanni mengatakan bahwa seluruh leluhur Vulcan merupakan orang bodoh, tetapi jika menyangkut 'Amaterasu' mereka menjadi sangat hati-hati. Pada menit 19:38 Dr. Giovanni mengatakan bahwa leluhur Vulcan menyembunyikan kunci 'Amaterasu' dengan baik. Pada menit 19:56 Dr. Giovanni bertanya secara langsung di mana kunci 'Amaterasu' sambil mencekik Yu di depan Vulcan.

Data 6

Pada episode 17 detik 00:10 hingga detik 00:30 terdapat narasi singkat mengenai asal usul 'Amaterasu'. Raffles I dan para pengikutnya menggunakan api murni yang diberikan oleh Taiyoushin (terjemahan Inggris oleh Crunchyroll: Sol) dan membudidayakannya menggunakan teknologi umat manusia untuk menciptakan 'Amaterasu'. Api suci 'Amaterasu' memberikan manfaat baik untuk umat manusia dan menjadi fondasi kuat untuk kekaisaran di Timur. Pada menit 10:44 Dr. Giovanni memberikan laporan lisan kepada Komandan Sho bahwa dia telah mendapatkan kunci 'Amaterasu'.

Proses Penerapan Kata 'Amaterasu'

Dalam kamus Bocking, 'Amaterasu' merupakan *kami* agung dengan sinar surgawi. Jenis kelamin Amaterasu tidak pernah ditentukan hingga abad ke-6 dan Amaterasu ditetapkan sebagai dewi (dalam bahasa Jepang: *ō-mikami*). Istilah ini diterjemahkan secara umum menjadi 'dewi Matahari'. Cerita mengenai Amaterasu sebagian besar didasarkan pada *Kojiki* dan *Nihongi*. Amaterasu muncul dari mata kiri dewa Izanagi saat dia sedang melakukan penyucian diri kembali dari neraka.

Amaterasu merupakan nenek dari Ninigi yang merupakan pemersatu Jepang dan nenek buyut

dari kaisar pertama, Jimmu. Karena Amaterasu memerintahkan cucunya untuk memerintah, penerus Ninigi melegitimasi klaim mereka untuk memerintah sebagai keturunan Amaterasu, menjadikan Amaterasu adalah dewa pelindung dan leluhur kekaisaran.

Perbandingan penggunaan kata dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 dengan arti kosakata dalam kamus Bocking dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1: Perbandingan penggunaan kata 'Amaterasu' dan arti kosakata 'Amaterasu'.

Penggunaan Kata dalam Anime	Arti Kosakata dalam Kamus Bocking (2005)
Pembangkit tenaga panas abadi dengan <i>Adolla Burst</i> sebagai sumber energi.	<i>Kami</i> yang agung dan bersinar surgawi dan dewa pelindung dan leluhur kekaisaran.

Kata 'Kami'

Dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 muncul selanjutnya adalah kata '*kami*' (Tuhan). Kata tersebut diucapkan oleh para karakter berulang-ulang sepanjang seri. Berikut paparan data berserta proses penerapannya.

Data 7

Pada episode 6 menit 08:23 kata '*kami*' pertama kali muncul pada seri. Kata tersebut diucapkan oleh Princess Hibana, Kapten PKK Unit 5 kepada Iris. Kapten Hibana mengatakan bahwa jika Iris ingin Kapten Hibana berhenti, silahkan berdoa kepada '*kami*' dengan nada mengejek. Pada menit 08:27 Kapten Hibana mengatakan bahwa di dunia ini tidak ada yang namanya '*kami*', apalagi pahlawan. Pada menit 09:34 Kapten Hibana mengatakan bahwa dia setiap hari menyerahkan dirinya pada '*kami*' saat menjadi suster pelatihan (lihat Gambar 3). Pada menit 09:57 Kapten Hibana mengatakan bahwa dia yang tidak serius berdoa kepada '*kami*' dapat selamat dari kebakaran dibandingkan dengan suster-suster lain yang lebih serius berdoa kepada '*kami*'.



Gambar 3: Kaptan Hibana pada saat menjadi suster pelatihan tidak serius berdoa pada 'kami' (Tuhan).

Data 8

Pada episode 10 menit 11:50 Raffles III mengatakan bahwa Adolla Burst merupakan api sakral yang diberikan oleh 'kami'. Dia berharap Shinra dapat memanfaatkannya dengan baik.

Data 9

Pada episode 11 menit 10:15 Kaptan Obi yang pada saat itu masih menjadi petugas pemadam kebakaran biasa mengatakan pada Letnan Hinawa yang pada saat itu masih menjadi anggota militer Kekaisaraan bahwa dia tidak mempermasalahkan kepercayaan pada 'kami', dia hanya mementingkan apa yang dapat dia lakukan untuk Homurabito yang sedang terbakar.

Data 10

Pada episode 13 menit 15:22 Letnan Konro dari Unit 7 yang sedang mengintrogasi penyamar, mengatakan bahwa dia tidak peduli dengan omong kosong 'kami' yang diutarakan oleh penyamar tersebut.

Proses Penerapan Kata 'Kami'

Dalam kamus Bocking (2005), 'kami' merujuk pada kualitas atau energi surgawi, sakral, atau spiritual dari tempat dan benda, dewa kekaisaran dan mitologi lokal, roh alam dan tempat, pahlawan yang bersifat surgawi, leluhur, penguasa dan negarawan. Hampir semua objek, tempat, atau makhluk mungkin memperlihatkan atau memiliki kualitas atau karakteristik 'kami', tetapi hal pertama dan terpenting dari 'kami' adalah merujuk pada suatu tempat fisik, biasanya kuil. Pada zaman sebelum Meiji, tempat fisik tersebut biasanya berupa kuil dan kelenteng.

Banyak etimologi menarik telah dikemukakan untuk istilah 'kami', tetapi maknanya terletak pada penggunaannya dalam periode dan dimensi

berbeda dalam agama Jepang. Meskipun para puritan Shinto lebih suka menggunakan istilah 'kami' untuk penggunaan Shinto (bukan Buddha), kebanyakan orang Jepang pada umumnya tidak membuat perbedaan konseptual yang jelas antara 'kami' dan dewa Buddha, meskipun praktik seputar 'kami' dan Buddha mungkin berbeda-beda menurut adat. Sebagai istilah Shinto, 'kami' sebaiknya tidak diterjemahkan.

Perbandingan penggunaan kata dalam anime *Enen no Shouboutai* season 1 dengan arti kosakata dalam kamus Bocking dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2: Perbandingan penggunaan kata 'kami' dan arti kosakata 'kami'.

Penggunaan Kata dalam Anime	Arti Kosakata dalam Kamus Bocking (2005)
Tidak disebutkan objeknya berupa siapa atau apa.	Kualitas atau energi surgawi, sakral, atau spiritual dari tempat dan benda, dewa kekaisaran dan mitologi lokal, roh alam dan tempat, pahlawan yang bersifat surgawi, leluhur, penguasa dan negarawan.

Kata 'Matsuri'

Dalam anime *Enen no Shouboutai* season 1 muncul kata 'matsuri' (festival). Kata tersebut diucapkan oleh para karakter berulang-ulang sepanjang seri. Berikut paparan data beserta proses penerapannya.

Data 11

Pada episode 11 menit 19:02 kata 'matsuri' pertama kali muncul dalam seri. Kata tersebut diucapkan oleh Benimaru Shinmon, Kaptan PKK Unit 7. Pada saat itu, terdapat Homurabito di Asakusa dan Kaptan Shinmon mengatakan bahwa 'matsuri' telah dimulai.

Data 12

Pada episode 12 detik 00:41 Kaptan Obi yang melihat cara penduduk Asakusa mengatasi Homurabito seperti 'matsuri'. Letnan Hinawa mengatakan bahwa mengadakan 'matsuri' merupakan cara penduduk Asakusa berduka dan mengubur Homurabito.

Data 13

Pada episode 14 menit 07:05 penduduk Asakusa meneriakan bahwa ‘*matsuri*’ baku hantam dimulai (lihat Gambar 4). Kapten Shinmon meneriakan bahwa Asakusa sedang diserang pihak luar. Dia memerintahkan penduduk Asakusa untuk saling baku hantam. Penduduk Asakusa tidak akan kalah dari serangan luar, apalagi dikacaukan oleh orang lain yang menyamar menjadi penduduk Asakusa.



Gambar 4: ‘*Matsuri*’ baku hantam di Asakusa.

Proses Penerapan Kata ‘*Matsuri*’

Dalam kamus Bocking (2005), arti ‘*matsuri*’ dapat berbeda sesuai dengan konteksnya, seperti ‘festival’, ‘ibadah’, ‘perayaan’, ‘upacara’, atau bahkan ‘doa’. Makna ‘*matsuri*’ yang paling umum dipahami saat ini adalah ‘perayaan komunal’. Tidak semua ‘*matsuri*’ terhubung dengan Shinto atau bahkan agama; ‘*matsuri*’ dapat merujuk pada olahraga, perayaan sipil atau komersial, dan pemisahan konstitusional pascaperang antara agama dan negara. Hal itu berarti bahwa *sponsorship* sipil atas ‘*matsuri*’ harus diarahkan ke festival, pawai, dan parade “non-religius” yang berorientasi pada promosi pariwisata dan perdagangan. Dalam konteks Shinto, ‘*matsuri*’ adalah acara komunal, biasanya dihubungkan dengan kuil, di mana persembahan dibuat dan doa, upacara, hiburan dan ucapan terima kasih diarahkan kepada ‘kami’. *Matsuri* sering kali

mencakup prosesi ritual (*shinko*) serta ritual kuil. Sebagai istilah Shinto, ‘*matsuri*’ sebaiknya tidak diterjemahkan.

Perbandingan penggunaan kata dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 dengan arti kosakata dalam kamus Bocking (2005) dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3: Perbandingan penggunaan kata ‘*matsuri*’ dan arti kosakata ‘*matsuri*’.

Penggunaan Kata dalam <i>Anime</i>	Arti Kosakata dalam Kamus Bocking (2005)
1. Perayaan komunal penduduk Asakusa untuk berduka dan mendoakan Homurabito.	1. Konteks luas: a) Perayaan komunal. b) Olahraga, perayaan sipil atau komersial, dan pemisahan konstitusional pascaperang antara agama dan negara. c) Festival, pawai, dan parade “non-religius” yang berorientasi pada promosi pariwisata dan perdagangan.
2. Sebagai bukti penduduk Asakusa tidak akan bercerai-berai dengan serangan luar.	2. Konteks Shinto: Acara komunal, biasanya dihubungkan dengan kuil, di mana persembahan dibuat dan doa, upacara, hiburan dan ucapan terima kasih diarahkan kepada ‘ <i>kami</i> ’

Kata ‘*Oni*’

Dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 muncul kata ‘*oni*’. Kata tersebut diucapkan oleh para karakter pada pertengahan seri. Berikut paparan data beserta proses penerapannya.

Data 14

Pada episode 12 menit 21:25 kata ‘*oni*’ pertama kali muncul. Kata tersebut diucapkan oleh Letnan Konro yang pada saat itu belum menjadi letnan. Pada saat itu Asakusa masih belum mempunyai unit PKK sendiri. Kapten Shinmon dan Letnan Konro kesulitan menghadapi Homurabito yang muncul diseluruh Asakusa. Pada saat itu ‘*oni*’ muncul (lihat Gambar 5).



Gambar 5: 'Oni' muncul di Asakusa pada episode 12.

Data 15

Pada episode 13 menit 11:57 Haran, salah satu anggota Shirozukin (terjemahan Inggris oleh Crunchyroll: White-Clad) yang menyerang Asakusa mengatakan bahwa Asakusa merupakan *power spot*, mungkin 'oni' akan muncul lagi.

Data 16

Pada episode 14 menit 07:18 hingga 07:29 Haran mengatakan kepada Shinra dan Arthur bahwa Asakusa adalah *power spot*, 'oni' mungkin akan muncul. Karena itu dia akan mengujinya menggunakan dirinya sendiri. Dia memakan serangga buatan yang digunakan untuk mengubah manusia menjadi Homurabito dan menjadi 'oni' (lihat Gambar 6). Pada menit 07:46 hingga menit 07:52 Arrow menjelaskan bahwa Haran bukan Homurabito biasa, melainkan Homurabito dengan tanduk yang disebut dengan 'oni'.



Gambar 6: Haran menjadi 'oni' pada episode 14.

Proses Penerapan Kata 'Oni'

Dalam kamus Bocking (2005), 'oni' merupakan iblis, mewakili nasib buruk atau pengaruh jahat. Kejahatan dapat diubah menjadi kebaikan oleh upacara Buddha dan Shinto atau diusir, sehingga iblis memiliki karakter yang ambivalen. Festival *Setsubun*, yang menandai pergantian dari musim

dingin ke musim semi menurut kalender lunar dirayakan di kelenteng dan kuil dengan kunjungan yang terlihat atau tidak terlihat dari setan. Dalam upacara mengusir kejahatan, para peserta berteriak '*fuku wa uchi, oni wa soto*' (kebaikan masuk, iblis keluar).

Perbandingan penggunaan kata dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 dengan arti kosakata dalam kamus Bocking dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4: Perbandingan penggunaan kata 'oni' dan arti kosakata 'oni'.

Penggunaan Kata dalam <i>Anime</i>	Arti Kosakata dalam Kamus Bocking
Homurabito (manusia terbakar spontan) dengan tanduk yang kemunculan-nya dapat dipicu dengan serangga buatan.	Iblis, mewakili nasib buruk atau pengaruh jahat.

Kata 'Sake'

Kata terakhir yang muncul dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 adalah kata 'sake'. Kata tersebut diucapkan oleh para karakter menjelang akhir seri.

Data 17

Pada episode 14 menit 22:45 kata 'sake' pertama kali muncul dalam seri. Kata tersebut diucapkan oleh Kapten Shinmon. Penyerangan terhadap Asakusa membuat Unit 7 dan Unit 8 menjadi sekutu. Untuk merayakan hal tersebut Kapten Shinmon menyarankan kedua kapten minum sake (lihat Gambar 7). Dia bertanya kepada Kapten Obi apakah dia tidak menyukai sake. Kapten Obi menjawab bahwa dia menyukainya. Pada menit 23:13 Letnan Konro mengatakan bahwa Kapten Shinmon tersenyum lebar jika minum *sake*.



Gambar 7: Kapten Obi dan Kapten Shinmon minum 'sake'.

Data 18

Pada episode 24 menit 22:46 hingga 22:57 Kapten Shinmon beserta Letnan Konro datang ke markas Unit 8 untuk merayakan Shinra keluar dari rumah sakit. Kapten Shinmon mengatakan dia datang hanya untuk minum 'sake'. Maki mengatakan bahwa Shinra belum cukup umur untuk minum 'sake'. Kapten Shinmon membantah bahwa dia membawa 'sake' untuk orang dapat meminumnya. Pada menit 22:58 Kapten Shinmon bertanya kepada Maki apakah dia cukup umur untuk minum 'sake'. Maki membayangkan Kapten Shinmon bertanya kepadanya seperti kesatria yang menawarkan minuman kepada tuan putri.

Proses Penerapan Kata 'Sake'

Dalam kamus Bocking (2005), 'sake' merupakan persembahan ritual untuk kuil kemudian dibagikan kepada partisipan. 'Sake' disiapkan dengan hati-hati, sering kali dengan nama khusus persembahkan kepada 'kami' dalam upacara yang khusyuk, dan persembahan yang disucikan kemudian diminum oleh para pendeta Shinto dan partisipan.

Mempersembahkan *sake* kepada 'kami' biasanya diikuti dengan konsumsi 'sake' dalam jumlah banyak oleh partisipan selama bagian *matsuri* yang lebih energik dan menghibur. Minum 'sake' selalu menjadi elemen penting dalam festival, tetapi dalam beberapa kasus, minum 'sake' adalah tema resmi festival itu sendiri.

Perbandingan penggunaan kata dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 dengan arti kosakata dalam kamus Bocking (2005) dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5: Perbandingan penggunaan kata 'sake' dan arti kosakata 'sake'.

Penggunaan Kata dalam <i>Anime</i>	Arti Kosakata dalam Kamus Bocking
Sebagai simbol untuk merayakan kedua unit menjadi sekutu dan Shinra keluar dari rumah sakit.	Persembahan kepada 'kami'.

Pembahasan

Berdasarkan proses penerapan, kosmetik agama pada *anime Enen no Shouboutai* season 1 terlihat pada penggunaan kosakata religius Shinto yang tidak sesuai dengan arti kata dari kamus Bocking

(2005). Sebagaimana menurut Wells (1998), animasi adalah "medium 'sepenuhnya palsu' yang menolak menggunakan kamera untuk 'merekam' realitas" dan "memprioritaskan kapasitasnya untuk melawan 'realisme' sebagai mode representasi".

Tanabe Jr. dan George (2007) mengatakan bahwa agama melebur menjadi media. Sebagai bentuk media, agama 'di-plastiskan' dan dapat dibentuk melalui manipulasi naskah dan gambar. Presentasi media bisa sangat literal atau sangat kiasan, dan agama karenanya dapat digambarkan dalam berbagai interpretasi yang dibuat dengan teknik media untuk memutar cerita.

Agama dan hiburan, *shūkyō* dan *asobi*, berbagi kemampuan yang memungkinkan penonton untuk keluar dari wilayah yang sudah dikenal dan masuk ke dalam fantasi, yang bisa menjadi hal biasa dalam penciptaan masa lalu yang diidealkan (atau bahkan nyata), atau luar biasa dalam membangun dunia yang sepenuhnya imajiner. Kekuatan untuk mengangkut beroperasi di banyak tingkatan, dan dapat menimbulkan pengalaman baru yang bersifat sementara atau abadi, menggairahkan atau transformatif (Tanabe Jr. & George, 2007).

Konten religius yang digunakan dengan santai pada *anime* (Thomas, 2012) merupakan salah satu cara mempromosikan Jepang ke khalayak internasional. Pada tahun 2012, Kementerian Ekonomi, Perdagangan dan Industri Jepang (METI) meluncurkan 'Cool Japan' yang berfungsi sebagai subansi pendukung untuk mempromosikan Jepang melalui *anime*, *manga*, drama televisi, film, dan novel (Agyeiwaah, Suintikul, dan Carmen, 2019).

Menurut Joseph Nye (2004) (dalam Lovric, 2016) ada tiga sumber utama *soft power*, yaitu nilai politik, kebijakan luar negeri, dan budaya - budaya menjadi yang paling kuat dari ketiganya. Budaya adalah seperangkat nilai dan praktik yang menciptakan makna bagi masyarakat. Ini memiliki banyak perwujudan tetapi umumnya dibagi menjadi budaya tinggi, seperti sastra dan pendidikan, dan budaya populer seperti musik dan televisi.

Bukh (2014) mengatakan bahwa Jepang menjadi salah satu pengguna *soft power* yang paling diperdebatkan sepanjang tahun 2000-an. Kemampuan Jepang untuk menarik orang lain melalui sumber daya budayanya - yaitu, budaya *soft power* - menjadi fokus utama para akademisi dan pembuat kebijakan Jepang. Kanji (2016) menyebutkan bahwa contoh paling menonjol dari fenomena *soft power* adalah "Diplomasi Budaya

Pop” Jepang. Program pemerintah Jepang menggunakan *anime* (kartun animasi) dan *manga* (gaya dari sebuah komik) dalam upaya mencapai tujuan kebijakan luar negeri.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat 18 data yang mengenai kosakata religius Shinto yang muncul dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1. Data tersebut dikategorikan menjadi 5 bagian, yaitu (1) ‘amaterasu’, (2) ‘kami’, (3) ‘matsuri’, (4) ‘oni’, dan (5) ‘sake’. Dari kelima kategori tersebut, kategori (3) ‘matsuri’ tidak terbukti “kosmetik agama” dikarenakan arti kosakata ‘matsuri’ yang semakin meluas. Hal ini menunjukkan bahwa tidak setiap kosakata religius Shinto yang muncul dalam *anime Enen no Shouboutai* season 1 dinyatakan “kosmetik agama”.

Jepang yang semakin gencar dengan diplomasi *soft power* melalui *anime*, konten religius digunakan sebagai salah satu cara untuk memperkenalkan budaya Jepang ke penonton di luar Jepang. Perlu adanya studi lanjutan untuk mengetahui apakah menghilangkan unsur kelembagaan dan doktrin dari sebuah agama merupakan salah satu cara efektif untuk mengenalkan budaya Jepang di luar Jepang.

REFERENSI

- Agyeiwaah, E., Sontikul, W., & Carmen, L. Y. S. (2019). ‘Cool Japan’: Anime, soft power and Hong Kong generation Y travel to Japan, *Journal of China Tourism Research*, 15(2), 127-148. <https://doi.org/10.1080/19388160.2018.1540373>
- Andrews, D. K. (2014). Genesis at the shrine: the votive art of an anime pilgrimage. *Mechademia*, 9, 217-233. <http://dx.doi.org/10.1353/mec.2014.0001>
- Association of Japanese Animation. (2019). Anime Industry Report 2019. diakses dari <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>
- Bocking, B. (2005). *A Popular Dictionary of Shinto* (online ed). Diakses dari Taylor & Francis e-Library.
- Bukh, A. (2014). Revisiting Japan’s Cultural Diplomacy: A Critique of the Agent-Level Approach to Japan’s Soft Power. *Asian Perspective*, 38(3), 461-485. <http://dx.doi.org/10.1353/apr.2014.0019>
- Burkhanov, R.A., Ivanova, E.V., & Kolpakova, A.D. (2019). Religious mythology: the problem of aberration of infernal characters in Japanese “Anime”. *J. Sib. Fed. Univ. Humanit. soc. sci.*, 12(5), 752–763. <http://dx.doi.org/10.17516/1997-1370-0420>
- Cho, K. (2017). Religion in the press: the construction of religion in the Korean news media. *Journal of Korean Religions*, 8(2), 61-89. <http://dx.doi.org/10.1353/jkr.2017.0013>
- Miyao, D. (2002). Before anime: animation and the Pure Film Movement in pre-war Japan, *Japan Forum*, 14(2), 191-209. <http://dx.doi.org/10.1080/09555800220136356>
- Eisenlohr, P. (2012). Media and religious diversity. *Annual Review of Anthropology*, 41(2012), 37-55. Diakses dari <https://www.annualreviews.org/doi/abs/10.1146/annurev-anthro-092611145823?journalCode=anthro>
- Fennell, D., Liberato, A. S. Q., Hayden, B., & Fujino, Y. (2012). Consuming anime. *Television and New Media*, 14, 440-456. <https://doi.org/10.1177%2F1527476412436986>
- Fire Force – Watch on Cruncyroll. (2019). Diakses dari <https://www.crunchyroll.com/fire-force>
- Frohlich, D. O. (2012). Evil must be punished: apocalyptic religion in the television series *Death Note*, *Journal of Media and Religion*, 11(3), 141-155. <https://doi.org/10.1080/15348423.2012.706158>
- Kanji, L. (2016). Illustrations and influence: soft diplomacy and nation branding through popular culture. *Winter 2016*, 37(2), 40-45.
- Lovric, B. (2016). Soft power, *Journal of Chinese Cinemas*, 10(1), 30-34. <https://doi.org/10.1080/17508061.2016.1139798>
- Mínguez-López, X. (2014). Folktales and other references in Toriyama’s *Dragon Ball*, *Animation: An Interdisciplinary Journal* 2014, 9(1), 27–46. <http://dx.doi.org/10.1177/1746847713519386>
- Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl’s Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillian.
- Napier, S. J. (2007). *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. New York: Palgrave Macmillian.
- Richmond, S. (2009). *The Rough Guide to Anime*. London: Rough Guides, Limited.
- Tanabe Jr., & George J. (2007). Playing with religion. *Nova Religio: The Journal of Alternative and Emergent Religions*, 10(3), 96-101.
- Thomas, J. B. (2012). *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*. Hawai’i: University of Hawai’i Press
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. New York: Routledge.