

Representasi Mitologi Jepang pada Anime *Bleach* Karya Tite Kubo : Kajian Semiotika Roland Barthes

Aldyos Azziz Baidowi^{1,*}, Ni Made Wiriani^{2,*}, I Nyoman Rauh Artana^{3,*}
Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana,
Denpasar, Bali, Indonesia

Email

¹[aldyosasbaidowi@gmail.com], ²[made_wiriani@unud.ac.id], ³[[

ABSTRACT

This study is entitled “The Representation of Japanese Mythological Systems in Tite Kubo's Bleach: A Roland Barthes Semiotic Study” The study focuses on identifying the depiction and roles of Japanese mythology reflected in the anime Bleach through its characters, settings, and spiritual systems that shape the narrative. Data were collected using the observation and note-taking method by examining selected episodes containing elements of Japanese mythology. This research employed a qualitative method with a descriptive approach. To analyze the research problems, this study applied the theory of literary anthropology to examine the relationship between literary works and culture, as well as Roland Barthes' semiotic theory to analyze the denotative, connotative, and mythological meanings of signs representing Japanese mythology in Bleach. The findings were presented using a semi-formal analytical technique. The results show that the representation of Japanese mythology in Bleach can be classified based on the types of Japanese mythological narratives. These include shinwa (神話), which refers to local belief narratives concerning deities and supernatural origins beyond rational explanation, represented by the Shinigami as divine figures and by Jigoku and Soul Society as realms of the afterlife. Another category is densetsu (伝説), represented by Plus and Hollow as supernatural beings associated with popular beliefs. These mythological elements have been adapted to meet the narrative needs of the story while preserving fundamental concepts derived from Japanese mythology, particularly those influenced by the long-standing traditions of Shinto and Buddhism in Japan. Furthermore, the mythological elements in Bleach serve as the foundation for character development, conflict construction, world-building, and the concept of life after death within the narrative. Therefore, Bleach functions not only as a form of entertainment but also as a medium of cultural representation that introduces Japanese mythology to modern audiences.

Keywords: Japanese Mythology, Representation, Roland Barthes' Semiotics, Bleach Anime, Literary Anthropology.

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Representasi Mitologi Jepang pada Anime Bleach Karya Tite Kubo : Kajian Semiotika Roland Barthes”. Penelitian ini berfokus untuk mengetahui penggambaran serta peran mitologi Jepang yang tercermin pada anime Bleach melalui tokoh, tempat, dan sistem spiritual yang membangun cerita. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode simak catat melalui pengamatan terhadap episode-episode tertentu yang memuat unsur mitologi Jepang. Metode yang diaplikasikan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Untuk menganalisis pokok permasalahan, penelitian ini menggunakan teori antropologi sastra untuk melihat hubungan karya sastra dengan kebudayaan, serta teori semiotika Roland Barthes untuk menganalisis makna denotasi, konotasi, dan mitos pada tanda-tanda representasi mitologi Jepang dalam anime Bleach. Metode penyajian analisis data dilakukan dengan teknik semiformal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi mitologi Jepang dalam anime Bleach dapat dikelompokkan berdasarkan jenis cerita mitologi

Jepang, yaitu shinwa (神話) sebagai cerita kepercayaan setempat tentang dewa dan asal usul tempat yang tidak dapat dipikirkan oleh nalar manusia yang direpresentasikan melalui Shinigami, Jigoku dan Soul Society sebagai alam setelah kematian. densetsu (伝説) yang direpresentasikan melalui Plus dan Hollow sebagai makhluk supranatural yang berkaitan dengan kepercayaan masyarakat. Penggambaran unsur-unsur tersebut mengalami adaptasi sesuai kebutuhan cerita, namun tetap mempertahankan konsep-konsep dasar yang berasal dari mitologi Jepang dengan kepercayaan Shinto dan Buddha yang berkembang di Jepang sejak lama. Selain itu, unsur mitologi Jepang dalam anime Bleach berperan sebagai fondasi pembentukan karakter, konflik, sistem dunia, serta konsep kehidupan setelah kematian dalam cerita. Dengan demikian, anime Bleach tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai media representasi budaya yang memperkenalkan mitologi Jepang kepada masyarakat modern.

Kata Kunci: Mitologi Jepang, Representasi, Semiotika Roland Barthes, Anime Bleach, Antropologi Sastra.

PENDAHULUAN

Kebudayaan yang diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat salah satunya termanifestasi dalam bentuk mitologi. Mitologi dalam KBBI merupakan kumpulan mitos dan dongeng suci yang mengandung konsepsi mengenai dewa, pahlawan, makhluk halus, serta penafsiran tentang asal-usul alam semesta. Di Jepang, kedekatan masyarakat dengan kondisi geografis alam yang dikelilingi laut dan pegunungan, serta adanya pertukaran budaya dengan negara-negara di sekitarnya, telah melahirkan kepercayaan terhadap roh dan kekuatan besar.

Mitologi berkembang seiring zaman. Di zaman modern cerita mitologi mengalami perkembangan dalam sastra modern seperti anime. Salah satu anime yang secara kuat memuat unsur-unsur mitologi Jepang dan mengemasnya dalam bentuk audio visual adalah *Bleach* karya Tite Kubo. Di dalam kisah aksi supranatural ini, mitologi Jepang dikembangkan lalu menjadikan landasan dunia, cerita, dan figur yang dihadirkan melalui dewa kematian (*shinigami*), entitas makhluk supranatural seperti roh (*yurei* dan *oni*), serta konsep pembagian dunia manusia dan alam akhirat.

Pengaruh yang kuat dari mitologi tersebut telah membuktikan bahwa cerita lisan masa lalu dapat diadaptasi menjadi sebuah karya sastra modern yang menghibur. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji bagaimana wujud penggambaran mitologi Jepang—baik yang bersumber dari cerita dewa (*shinwa*), legenda (*densetsu*), maupun dongeng (*setsuwa*)—sekaligus menganalisis peran fungsional dari elemen-elemen mitologi tersebut dalam anime *Bleach*. Melalui kajian ini, diharapkan dapat memperluas wawasan mengenai bagaimana kebudayaan dan mitos Jepang dihidupkan kembali lewat karya sastra populer modern.

METODE DAN TEORI

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dirancang untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan representasi budaya dalam karya sastra. Sumber data primer yang digunakan adalah seri anime *Bleach* karya Tite Kubo, dengan batasan pada episode 1-5, 11, 12, 21, dan 22. Episode-episode tersebut dipilih karena memuat gambaran serta penjelasan mengenai alur cerita dan elemen mitologi Jepang, seperti dewa kematian, roh, dan alam akhirat. Adapun data sekunder diperoleh dari berbagai literatur pendukung seperti buku, skripsi, artikel, dan jurnal yang berhubungan dengan mitologi Jepang. Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri yang bertindak secara langsung dalam mengamati dan mendalami objek penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode simak catat. Proses ini melibatkan penyimak secara saksama terhadap episode-episode anime *Bleach* yang telah ditentukan, dilanjutkan dengan pencatatan tanda-tanda berupa bahasa maupun simbol (visual dan dialog) yang relevan dengan representasi mitologi Jepang.

Untuk menganalisis data, penelitian ini menggunakan dua landasan teori utama, yaitu teori antropologi sastra untuk menelaah hubungan dan pengaruh timbal balik antara kebudayaan

dengan karya sastra, serta teori semiotika Roland Barthes untuk membedah makna tanda (representasi) melalui tingkatan denotasi, konotasi, dan mitos. Proses analisis data mengaplikasikan model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahapan utama: reduksi data untuk mengategorikan dan menyederhanakan data yang ditemukan, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap akhir, metode penyajian hasil analisis dilakukan secara semiformal, yakni dengan menampilkan gambar-gambar potongan adegan anime yang diiringi dengan penjabaran berupa teks narasi.

KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka dalam penelitian ini mengacu pada tiga penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan topik penelitian. Penelitian pertama dilakukan oleh Sulnawir (2025) yang berjudul *Representasi Sifat Iblis dalam Anime Kimetsu no Yaiba (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. Penelitian tersebut menggunakan metode pengamatan langsung yang dilanjutkan dengan proses klasifikasi data dan analisis menggunakan teori semiotika Roland Barthes. Berlandaskan konsep denotasi, konotasi, dan mitos serta teori sifat iblis, hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi sifat iblis dalam anime tersebut tidak hanya ditampilkan melalui adegan kekerasan secara langsung, tetapi juga direpresentasikan melalui ekspresi tokoh, pencahayaan, dialog yang manipulatif, dan gestur. Pada tataran mitos, kejahatan dimunculkan melalui simbol-simbol naratif yang bersifat implisit sehingga membangun makna yang lebih mendalam.

Penelitian kedua dilakukan oleh San dkk (2023) dengan judul *Representasi Budaya Jepang dalam Ryokan pada Anime Hanasaku Iroha*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa metode simak dan catat terhadap potongan gambar serta *subtitle* anime, kemudian hasil analisis disajikan secara informal. Penelitian tersebut menggunakan teori antropologi sastra dan semiotika Roland Barthes sebagai landasan analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggambaran *ryokan* sebagai penginapan tradisional Jepang merepresentasikan berbagai konsep budaya Jepang, seperti *uchi-soto*, *wabi-sabi*, *wa*, dan *ma*, yang tercermin melalui arsitektur bangunan, tata ruang, serta penyajian makanan.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Riyani (2016) dengan judul *Mitologi Jepang terhadap Makhluk Supranatural dalam Anime Naruto Karya Masashi Kishimoto*. Penelitian ini menggunakan metode studi kepustakaan dengan tahapan membaca, menonton, dan mencatat adegan-adegan yang berkaitan dengan mitologi Jepang, kemudian data dianalisis dan disajikan secara deskriptif. Dengan menggunakan teori semiotika yang ditinjau dari aspek filosofis, hasil penelitian menunjukkan adanya keterkaitan antara nama-nama teknik atau jurus ninja dalam anime *Naruto* dengan mitologi Jepang serta konsep makhluk-makhluk supranatural yang berkembang dalam kepercayaan masyarakat Jepang.

Dari ketiga penelitian terdahulu di atas, membantu peneliti pada penelitian anime yang bertujuan untuk memperluas penelitian terhadap anime terkait pengembangan mitologi Jepang yang ditemukan dalam anime *Bleach* yang didasari pada teori semiotika Roland Barthes dan teori antropologi sastra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis menggunakan pendekatan antropologi sastra dan teori semiotika Roland Barthes (denotasi, konotasi, dan mitos), ditemukan bahwa wujud mitologi Jepang yang direpresentasikan dalam anime *Bleach* dapat diklasifikasikan ke dalam tiga aspek utama: dewa (*Shinigami*), makhluk supranatural (*Plus* dan *Hollow*), serta alam akhirat (*Jigoku* dan *Soul Society*). Penggambaran elemen-elemen ini tidak sekadar menjadi ornamen visual, melainkan diadaptasi dari kepercayaan Shinto dan Buddha menjadi fondasi utama penceritaan.

1. Representasi Dewa Kematian (*Shinigami*)

Dalam kepercayaan masyarakat Jepang, *kami* atau dewa memiliki berbagai bentuk, sifat, dan gelar yang berbeda-beda. Ashkenazi (2003:187) menjelaskan bahwa *kami* dapat dipersonifikasikan sebagai dewa yang memiliki kepribadian dan preferensi yang jelas sehingga mudah dikenali. Dewa yang dianut dalam agama Shinto maupun oleh negara umumnya memiliki nama, pangkat, gelar, dan definisi yang jelas, sedangkan *kami* yang dipuja oleh komunitas kecil tidak dijelaskan secara rinci. Istilah *Shinigami* (死神) sendiri terbentuk dari kanji *shi* (死) yang berarti "mati" dan *kami* (神) yang berarti "dewa", sehingga menggambarkan sosok dewa yang memiliki keterkaitan dengan kematian.

Kami atau dewa telah lama menjadi bagian dari kepercayaan masyarakat Jepang dan termasuk ke dalam *shinwa* (神話), yaitu cerita mengenai para dewa. Dalam anime *Bleach*, konsep *kami* direpresentasikan melalui sosok Shinigami sebagai dewa kematian yang bertugas menyucikan roh baik dan membasmi roh jahat. Shinigami digambarkan mengenakan pakaian tradisional berwarna hitam dan membawa senjata yang digunakan untuk membasmi serta menyucikan roh. Shinigami juga memiliki kemampuan untuk menjelajahi alam manusia dan alam kematian sebagai bagian dari tugasnya dalam menyucikan roh baik menuju alam kematian serta membasmi roh jahat sekaligus memurnikannya.



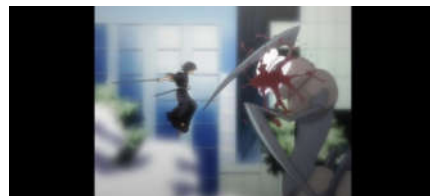
Wujud *Shinigami* dengan Penampakan
Hollow di Belakang
Episode 2 (Menit 09:07)



Wujud *Shinigami* yang Berpakaian
Hitam dan Membawa Senjata
Episode 1 (Menit 12:11)

Sistem Semiologi *Shinigami*

Denotasi	Manusia dengan pakaian tradisional berwarna hitam dan membawa senjata
Konotasi	Berhubungan dengan kematian
Mitos	Dewa kematian (<i>Shinigami</i>)



Shinigami Menebas *Hollow*
Episode 1 (Menit 08:21)



Shinigami Sedang Melakukan
Pemurnian
Episode 2 (Menit 09:41)

Warna hitam pada pakaian Shinigami melambangkan kematian. Thinard (2019:4) menjelaskan bahwa warna hitam melambangkan kegelapan dan menggambarkan sesuatu yang bersifat negatif. Warna hitam juga merepresentasikan rasa takut terhadap hal yang tidak diketahui. Simbol tersebut selaras dengan peran Shinigami yang selalu berkaitan dengan kematian melalui tugasnya menjelajahi dunia tak kasatmata untuk menyucikan roh yang berkeliaran di dunia manusia. Selain itu, senjata yang dibawa Shinigami melambangkan hukuman dan pemurnian karena digunakan untuk menghukum roh jahat sekaligus memurnikan roh baik.

Anime *Bleach* membangun konsep Shinigami berdasarkan kepercayaan masyarakat Jepang mengenai dewa yang memiliki hubungan dengan kematian. Shinigami direpresentasikan sebagai utusan yang mampu menjelajahi alam manusia dan alam kematian, mengenakan pakaian berwarna hitam, serta membawa senjata sebagai bagian dari tugasnya. Peran Shinigami adalah membasmi roh jahat dan menyucikan roh baik untuk menjaga keseimbangan antara alam manusia dan alam kematian. Dengan demikian, peran Shinigami sebagai dewa dalam mitologi Jepang diadaptasi dalam anime *Bleach* menjadi sosok yang memiliki hubungan erat dengan kematian.

2. Representasi Makhluk Supranatural (*Plus* dan *Hollow*)

Representasi mitologi yang bersumber dari legenda mistis (*densetsu*) tergambar melalui dua entitas roh, yakni *Plus* dan *Hollow*.

2.1 *Plus* (*Yūrei*)

Menurut kepercayaan masyarakat Jepang, kematian bukanlah akhir dari keberadaan seseorang. Konsep *yūrei* mencerminkan kepercayaan tersebut melalui keberadaan arwah yang hadir di tengah manusia untuk mencari ketenangan setelah kematiannya. Kepercayaan mengenai *yūrei* terbentuk dari pengaruh ajaran Shinto dan Buddha. Dalam pemikiran agama Buddha, orang yang telah meninggal diharapkan memperoleh doa, penghormatan, dan persembahan dari keturunannya. Apabila hal tersebut tidak dilakukan, arwah diyakini dapat menjadi *gaki* atau hantu kelaparan yang mencari pembalasan maupun penyelesaian. Sementara itu, dalam kepercayaan Shinto telah lama dikenal kultus leluhur (*ancestor complex*), yaitu kepercayaan bahwa dunia orang mati berada sangat dekat dengan dunia manusia sehingga arwah leluhur tetap bersama dengan keluarga yang masih hidup (Iwasaka dan Toelken, 1994:8).

Weiss (2024:60) menjelaskan bahwa *yūrei* merupakan arwah yang terjebak di antara dunia kehidupan dan dunia kematian. *Yūrei* dipahami sebagai arwah yang tidak memperoleh ketenangan dan tetap mendiami suatu tempat atau memiliki keterikatan dengan seseorang di dunia manusia. Arwah tersebut muncul akibat proses kematian yang mendadak, tragis, atau tidak disertai prosesi pemakaman yang semestinya sehingga emosi yang kuat menghalangi perjalanannya menuju alam kematian. Akibatnya, *yūrei* tetap berkeliaran untuk menyelesaikan perasaan yang belum terselesaikan semasa hidupnya (Marks, 2023:146). Dalam perkembangannya, *yūrei* umumnya digambarkan sebagai sosok laki-laki maupun perempuan, meskipun sejak akhir abad ke-18 representasinya lebih banyak berupa perempuan yang mengenakan jubah putih sebagai pakaian jenazah, tidak memiliki kaki, serta berambut panjang terurai.

Dalam karya sastra, kepercayaan mengenai *yūrei* terus berkembang dan direpresentasikan dalam anime. Kisah mengenai *yūrei* termasuk ke dalam *densetsu* (伝説), yaitu cerita mengenai makhluk gaib. Dalam anime *Bleach*, *yūrei* direpresentasikan melalui roh yang disebut *Plus*. Representasi tersebut memperlihatkan kesamaan dengan konsep *yūrei* dalam mitologi Jepang, yaitu sebagai arwah seseorang yang telah meninggal dunia tetapi kembali ke dunia manusia karena masih memiliki keterikatan yang bersifat duniawi.



Plus yang Tersenyum pada Seseorang di Pinggir Jalan
Episode 1 (Menit 03:56)



Plus yang Sedang Melihat Adiknya
Episode 2 (Menit 10:34)

Sistem Semiologi Plus

Denotasi	Roh berwujud manusia yang kembali
Konotasi	Keterikatan dengan dunia kehidupan sebelumnya
Mitos	Roh yang kembali pada tempat atau seseorang di dunia

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Plus* digambarkan sebagai arwah manusia yang tidak kasatmata dan tetap berada di tempat yang memiliki hubungan dengan kematiannya. Keberadaan *Plus* melambangkan emosi yang kuat sehingga arwah tersebut tidak mampu melepaskan keterikatan terhadap tempat tersebut. Selain itu, *Plus* juga direpresentasikan sebagai arwah yang kembali kepada orang yang memiliki hubungan dekat dengannya. Keterikatan emosional tersebut ditunjukkan melalui rasa kesepian dan keinginan untuk tetap berada di dekat anggota keluarga yang masih hidup.

Melalui representasi *Plus*, anime *Bleach* menggambarkan kepercayaan mitologi Jepang mengenai arwah yang gentayangan akibat keterikatan terhadap tempat maupun seseorang. *Plus* memiliki ciri sebagai arwah manusia yang meninggal dunia, tidak mengganggu manusia, dan menunggu untuk disucikan oleh Shinigami. Dengan demikian, representasi *yūrei* dalam anime *Bleach* mempertahankan konsep dasar mitologi Jepang, yaitu arwah yang belum dapat meninggalkan dunia manusia karena masih terikat oleh emosi atau hubungan tertentu. Peran *yūrei* dalam mitologi Jepang kemudian diadaptasi menjadi karakter *Plus* yang menyampaikan makna yang sama sebagai roh yang belum memperoleh ketenangan.

2.2 Hollow (Oni)

Makhluk supranatural yang dikenal dengan sifat jahatnya dalam mitologi Jepang adalah *oni*. Kepercayaan mengenai *oni* telah berkembang dalam masyarakat Jepang selama berabad-abad. Ashkenazi (2003:230–232) menjelaskan bahwa dalam kepercayaan Buddha, *oni* digambarkan sebagai makhluk berkulit hijau, biru, atau merah, memiliki dua tanduk di kepalanya, cakar pada tangan dan kaki, serta membawa *tetsubō* atau gada sebagai senjata. *Oni* memiliki sifat pemarah, tidak stabil, gemar memakan manusia, dan menjadi pembawa bencana. Reider (2010:14) juga menjelaskan bahwa salah satu ciri utama *oni* adalah nafsunya yang besar terhadap daging manusia sehingga sering digambarkan sedang berpesta atau memakan manusia dalam sekali teguk. Selain itu, Weiss (2024:38) menjelaskan melalui kisah *Shuten-dōji* bahwa *oni* dapat berasal dari manusia yang melakukan kejahatan secara melampaui batas hingga berubah menjadi makhluk jahat.

Kisah mengenai *oni* dalam mitologi Jepang termasuk ke dalam *densetsu* (伝説), yaitu cerita mengenai makhluk gaib. Dalam anime *Bleach*, *oni* direpresentasikan melalui roh jahat yang disebut *Hollow*. *Hollow* digambarkan sebagai makhluk bertubuh besar dengan kulit berwarna hijau, mengenakan topeng tulang yang menutupi seluruh kepala hingga membentuk tanduk, serta memiliki rambut lebat di sekitar leher. Sebagai roh jahat,

Hollow berperan sebagai musuh Shinigami karena keberadaannya mengacaukan dunia manusia.



Penampakan *Hollow*
Episode 4 (Menit 18:49)



Hollow Menggenggam Adik Ichigo
Episode 9 (Menit 03:55)

Sistem Semiotologi *Hollow*

Denotasi	Makhluk besar menyeramkan
Konotasi	Simbol keburukan manusia
Mitos	Manusia memiliki sisi keburukan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Hollow* merepresentasikan simbol kejahatan, kekerasan, dan hukuman atas hilangnya rasa kemanusiaan akibat perilaku manusia yang melampaui batas. Representasi tersebut ditunjukkan melalui latar belakang *Hollow* yang berasal dari manusia pelaku kejahatan sebelum berubah menjadi roh jahat. Selain itu, *Hollow* juga digambarkan sebagai makhluk yang menyeramkan dan mengganggu manusia melalui perilakunya yang memakan manusia, khususnya perempuan. Sifat tersebut merepresentasikan nafsu yang tidak terkendali sebagai salah satu karakteristik utama *oni* dalam mitologi Jepang.

Penggambaran *oni* dalam anime *Bleach* mempertahankan konsep mitologi Jepang, yaitu sebagai makhluk menyeramkan yang lahir dari keburukan manusia dan mengganggu manusia dengan memakan mereka. *Hollow* sebagai representasi *oni* berperan sebagai makhluk supranatural yang tercipta akibat sifat buruk manusia serta menjadi ancaman bagi dunia manusia. Dengan demikian, peran *oni* dalam mitologi Jepang diadaptasi dalam anime *Bleach* melalui penciptaan karakter *Hollow* sebagai makhluk jahat yang lahir dari keburukan manusia dan menjadi simbol konsekuensi dari perbuatan yang melampaui batas.

3. Representasi Alam Akhirat (*Jigoku* dan *Soul Society*)

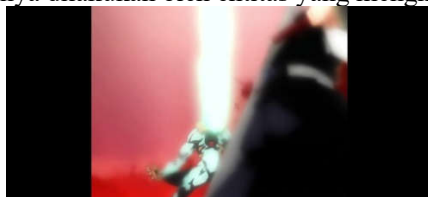
Konsep alam kematian di Jepang adalah kehidupan yang dipercayai ada setelah kematian. Dalam anime *Bleach* terdapat alam kematian yang digambarkan antara lain *Jigoku* sebagai neraka dan *Soul Society* sebagai alam kekal bagi jiwa yang sudah mati.

3.1 *Jigoku* (Neraka)

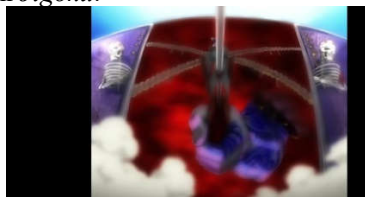
Dalam kepercayaan masyarakat Jepang, setiap perilaku manusia memiliki konsekuensi yang akan diterima setelah kematian. Konsep tersebut berkaitan dengan ajaran Buddha mengenai karma, yaitu balasan yang diperoleh berdasarkan baik atau buruknya perbuatan manusia selama hidup. Ashkenazi (2003:279) menjelaskan bahwa dalam ajaran Buddha terdapat konsep alam akhirat yang disebut *Jigoku* atau neraka. *Jigoku* merupakan tempat penghukuman bagi arwah manusia yang melakukan dosa dan tidak menyesali perbuatannya semasa hidup. Sistem penghukuman di *Jigoku* dipimpin oleh *Enma-ō* (閻魔王) sebagai raja neraka yang bertugas sebagai hakim utama, dibantu oleh sepuluh raja pengadilan akhirat serta para iblis yang bertugas menyiksa arwah hingga tiba waktu kelahiran kembali (reinkarnasi). Sebelum mencapai *Jigoku*, arwah harus melewati *Sanzu no Kawa* untuk diadili. Dalam proses tersebut, Datsueba menimbang pakaian arwah sebagai representasi dosa yang telah dilakukan. Namun,

arwah yang melakukan kejahatan yang sangat berat ditempatkan langsung ke dalam *Jigoku* tanpa melalui proses pengadilan.

Kisah mengenai *Jigoku* dalam mitologi Jepang dapat digolongkan sebagai *shinwa* (神話), yaitu cerita yang menjelaskan asal-usul suatu tempat di luar nalar. Dalam anime *Bleach*, *Jigoku* direpresentasikan sebagai tempat penghukuman bagi *Hollow* yang semasa hidupnya sebagai manusia melakukan kejahatan yang sangat berat. *Jigoku* digambarkan sebagai sebuah tempat yang gelap dan menyeramkan, diawali dengan kemunculan gerbang besar berornamen tengkorak yang menjadi jalan masuk menuju alam tersebut. Tempat ini dihuni oleh entitas yang bertugas menghukum arwah. Keberadaan *Jigoku* muncul ketika penyucian yang dilakukan oleh Shinigami tidak mampu menghapus dosa *Hollow* semasa menjadi manusia sehingga proses penghukuman sepenuhnya dilakukan oleh entitas yang menghuni *Jigoku*.



Hollow yang Dikalahkan



Gerbang *Jigoku* dan Sebuah Entitas Menusuk *Hollow*

Episode 5 (Menit 18:13-18:53)

Sistem Semiologi *Jigoku*

Denotasi	Dunia yang gelap, gerbang besar
Konotasi	Keadilan moral
Mitos	Simbol tempat mengadili pendosa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Jigoku* merepresentasikan konsekuensi atas perbuatan manusia selama hidupnya. Konsep tersebut ditunjukkan melalui penghukuman terhadap *Hollow* yang semasa hidupnya merupakan seorang pembunuh berantai sehingga setelah dikalahkan, ia langsung dibawa ke *Jigoku* untuk menerima hukuman atas dosanya.

Melalui representasi tersebut, anime *Bleach* mengadaptasi kepercayaan Buddha di Jepang mengenai *Jigoku* sebagai tempat bagi arwah yang berperilaku buruk selama hidupnya. *Jigoku* direpresentasikan sebagai alam lain yang menyeramkan dan dihuni oleh makhluk yang bertugas menghukum arwah.

Dalam anime, *Jigoku* berperan sebagai tempat bagi roh jahat untuk mempertanggungjawabkan perbuatan buruknya. Dengan demikian, konsep *Jigoku* dalam mitologi Jepang diadaptasi dalam anime *Bleach* dengan mempertahankan karakteristik tempat dan fungsinya sebagai lokasi penghukuman bagi manusia yang dosanya telah melampaui batas.

3.2 *Soul Society*

Kepercayaan mengenai alam setelah kematian menjadi salah satu bagian penting dalam mitologi Jepang yang menggambarkan hubungan antara dunia manusia dan dunia roh. Weiss (2024:58–63) menjelaskan bahwa dalam mitologi Jepang terdapat beberapa konsep alam akhirat, yaitu *Yomi no Kuni*, *Ne no Kuni*, *Jigoku*, dan *Takamagahara*. *Yomi no Kuni* merupakan tanah kegelapan dalam kepercayaan Shinto yang tidak menerapkan hukuman berdasarkan karma. Tempat tersebut bersifat netral dan menggambarkan kematian sebagai keadaan yang ternoda serta terpisah dari kehidupan melalui

pembusukan yang abadi. Arwah yang telah memasuki *Yomi no Kuni* tidak dapat kembali ke dunia manusia sebagaimana dikisahkan dalam mitos Izanami dan Izanagi.

Selain itu, terdapat *Ne no Kuni* yang dipandang sebagai tujuan utama arwah menurut kepercayaan Shinto. Tempat ini melambangkan hubungan antara kehidupan dan kelahiran kembali. Konsep *Ne no Kuni* dalam *Kojiki* dan *Nihon Shoki* dikaitkan dengan bumi, akar tumbuhan, dan asal-usul para dewa, sehingga menunjukkan bahwa alam kematian memiliki hubungan dengan siklus alam. Sementara itu, *Jigoku* merupakan alam kematian dalam kepercayaan Buddha yang diperuntukkan bagi manusia berdosa. Alam ini dihuni oleh Enma-ō sebagai raja neraka beserta para iblis yang bertugas menghukum arwah hingga dosa-dosanya disucikan sebelum mengalami kelahiran kembali. Adapun *Takamagahara* merupakan surga para *kami* dalam kepercayaan Shinto yang digambarkan sebagai tempat suci, teratur, dan menjadi pusat kekuasaan para dewa yang berperan dalam penciptaan kehidupan.

Konsep alam akhirat dalam mitologi Jepang kemudian direpresentasikan dalam anime *Bleach* melalui *Soul Society*. Berbeda dengan *Jigoku* yang menjadi tempat bagi arwah pendosa, *Soul Society* digambarkan sebagai alam bagi roh yang telah disucikan. Kisah mengenai alam tersebut termasuk ke dalam *shinwa* (神話), yaitu cerita mengenai asal-usul tempat di luar nalar.



Soul Society Distrik *Rukongai*



Soul Society Distrik *Seireitei*

Episode 21 (Menit 05:31-05:46)



Shinigami Penghuni *Seireitei*

Episode 21 (Menit 6:52)



Arwah Manusia Penghuni *Rukongai*

Episode 22 (Menit 6:38)

Sistem Semiologi *Soul Society*

Denotasi	Perkotaan yang dihuni roh berwujud manusia
Konotasi	Kehidupan dan sistem hierarki manusia dunia nyata
Mitos	Alam kematian memiliki tatanan sosial seperti kehidupan manusia nyata

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Soul Society* direpresentasikan sebagai alam akhirat yang dihuni oleh roh manusia yang telah disucikan serta para Shinigami. Alam tersebut memiliki sistem sosial yang terbagi ke dalam dua wilayah, yaitu *Rukongai* sebagai tempat tinggal arwah manusia dan *Seireitei* sebagai wilayah para Shinigami. *Rukongai* digambarkan sebagai kawasan permukiman yang menyerupai kehidupan di dunia manusia, sedangkan *Seireitei* merupakan wilayah yang terpisah dari *Rukongai*. Representasi tersebut menunjukkan bahwa *Soul Society* memiliki struktur sosial dan sistem kehidupan, bukan sekadar alam akhirat yang kosong. Selain itu, identitas manusia tetap dipertahankan melalui wujud roh yang tetap menyerupai manusia semasa hidup.

Melalui representasi tersebut, anime *Bleach* menggambarkan *Soul Society* sebagai alam akhirat yang dihuni oleh roh manusia dan Shinigami serta memiliki sistem sosial yang teratur. *Soul Society* berperan sebagai tempat bagi roh yang telah disucikan sekaligus tempat bagi para Shinigami. Dengan demikian, konsep alam akhirat dalam kepercayaan Buddha dan Shinto pada mitologi Jepang diadaptasi dalam anime *Bleach* melalui penciptaan *Soul Society* sebagai alam yang dihuni manusia setelah kematian.

4. Peran Mitologi dalam Anime *Bleach*

Berdasarkan pendekatan antropologi sastra, representasi kebudayaan Jepang pada karya sastra ini tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika visual. Keseluruhan unsur mitologi tersebut (*kami*, *yurei*, *oni*, hingga alam kematian) berperan sangat krusial sebagai fondasi utama penggerak narasi, pembentuk karakteristik tokoh, serta menciptakan alur cerita. Hal ini membuktikan bahwa anime *Bleach* merupakan penyebaran budaya yang berhasil mengadaptasi kisah masa lalu menjadi media hiburan populer yang relevan bagi masyarakat modern.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa anime *Bleach* secara mendalam merepresentasikan unsur-unsur mitologi Jepang yang terbagi ke dalam tiga aspek utama: entitas dewa, makhluk supranatural, dan alam kematian. Berdasarkan analisis menggunakan semiotika Roland Barthes dan antropologi sastra, elemen-elemen mitologi ini diadaptasi ke dalam bentuk visual dan naratif dengan mempertahankan konsep dasar dari sistem kepercayaan Buddha dan Shinto di Jepang. Representasi tersebut meliputi dewa kematian (*Shinigami*), neraka (*Jigoku*), dan alam roh (*Soul Society*) yang bersumber pada cerita mitos penciptaan atau *shinwa* mengenai *kami*, dan alam kematian (*yomi no kuni*, *jigoku*, *ne no kuni*, dan *takamagahara*). Selain itu, terdapat wujud roh gentayangan (*Plus*) dan iblis buas (*Hollow*) yang bersumber dari cerita legenda makhluk gaib atau *densetsu* mengenai *yurei* dan *oni*.

Secara fungsional, mitologi Jepang berperan krusial dalam membangun karakteristik tokoh, sumber konflik, hingga sistem tata dunia di dalam cerita. *Shinigami* berperan sebagai penyuci roh dan penjaga keseimbangan dunia, *Plus* dan *Hollow* menjadi wujud keterikatan emosional dan hilangnya kemurnian jiwa manusia, sementara *Jigoku* dan *Soul Society* merepresentasikan tempat penghukuman abadi serta kehidupan setelah kematian yang memiliki tatanan sosial terstruktur.

Melalui wujud dan peran elemen-elemen tersebut, dapat disimpulkan bahwa anime *Bleach* tidak sekadar berfungsi sebagai media hiburan semata. Karya sastra modern ini terbukti menjadi sarana representasi budaya yang efektif dalam menghidupkan kembali tradisi masa lalu sekaligus menyebarkan konsep mitologi Jepang tentang dewa, roh supranatural, dan kehidupan setelah kematian kepada penonton di era modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashkenazi, M. (2003) *Handbook of Japanese Mythology*. Santa Barbara: ABC-CLIO. Available at: [Torrossa](#) (Accessed: 27 April 2026).
- Azwardi (2018) *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Roland Barthes (1972) *Mythologies*. London: Jonathan Cape.
- Bishop, F. (2012) *Japanese Mythology: From Traditional Theatre Forms to Contemporary Popular Cinema*. Available at: [Texas State University Digital Library](#) (Accessed: 12 April 2026).
- Davis, F.H. and Paul, E. (1912) *Myths and Legends of Japan*. London: George G. Harrap. Available at: [HathiTrust Digital Library](#) (Accessed: 5 May 2026).
- Endraswara, S. (2013) *Metodologi Penelitian Antropologi Sastra*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Gulo, W. (2002) *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Hall, S. (1997) *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: SAGE Publications.
- Hijriyah, U. (2016) *Menyimak Strategi dan Implikasinya dalam Kemahiran Berbahasa*. Available at: [Repository Raden Intan](#) (Accessed: 9 May 2026).
- Hoed, B.H. (2014) *Semiotik dan Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Komunitas Bambu.
- Marks, A. (2023) *Japanese Yokai and Other Supernatural Beings: Authentic Paintings and Prints of 100 Ghosts, Demons, Monsters and Magicians*. Singapore: Tuttle Publishing. Available at: [Google Books](#).
- Reider, N.T. (2010) *Japanese Demon Lore: Oni from Ancient Times to the Present*. Logan: Utah State University Press. Available at: [Google Books](#).
- Riyani, A. (2016) *Mitologi Jepang terhadap Mahluk Supranatural dalam Anime Naruto Karya Masashi Kishimoto*. PhD thesis. Sekolah Tinggi Bahasa Asing JIA. Available at: [STBA JIA Repository](#) (Accessed: 25 April 2026).
- San, S., Sulatri, N.L.P.A. and Wedayanti, N.P.L. (2023) 'Representasi Budaya Jepang dalam Ryokan pada Anime Hanasaku Iroha', *SAKURA*. Available at: [Semantic Scholar PDF](#) (Accessed: 22 April 2026).
- Sugiyono (2013) *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sulnawir, K. (2025) *Representasi Sifat Iblis dalam Anime Kimetsu no Yaiba (Analisis Semiotika Roland Barthes)*. PhD thesis. IAIN Palopo. Available at: [Repository UIN Palopo](#) (Accessed: 22 April 2026).
- Thinard, M. (2019) *Colours & Metaphors: A Study of Black, White and Grey Metaphors in English Idioms*. Available at: [Academia.edu PDF](#) (Accessed: 20 May 2026).
- Weiss, A. (2024) *Japanese Mythology: A Fascinating Guide to the Gods, Heroes, Folklore and Traditions of Ancient Japan*. Seattle: Amazon Digital Services LLC-KDP.