

## **Representasi Unsur Kebudayaan Jepang pada Era Taisho dalam *Anime Kimetsu no Yaiba***

**Annisa Eka Wulandari<sup>1)</sup>, Neneng Konety<sup>2)</sup>, Nurfarah Nidatya<sup>3)</sup>**

<sup>1,2)</sup>Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Padjadjaran

<sup>3)</sup>Program Studi Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

<sup>1,2)</sup>Jl. Raya Bandung Sumedang KM.21, Hegarmanah, Kec. Jatinangor, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat, Indonesia

<sup>3)</sup>Jl. RS Fatmawati Pd. Labu, Jakarta Selatan

Pos-el: 1 [annisaw652@gmail.com], 2 [neneng.konety@unpad.ac.id], 3 [nurfarahnidatya@gmail.com]

### ***Representation of Japanese Cultural Elements in the Taisho Era in the Anime Kimetsu no Yaiba***

#### **Abstract**

*This research is titled "Representation of Japanese Cultural Elements in the Taisho Era in the Anime Kimetsu no Yaiba" with the aim of exploring the cultural elements of the Taisho era embedded in the anime Kimetsu no Yaiba. The researcher employs a qualitative method and collects data through observation techniques and literature review of several related journal articles. The theory utilized in this research is the theory of cultural elements according to C. Kluckhohn. The findings indicate that the anime Kimetsu no Yaiba, set in the Taisho era, exhibits cultural elements according to C. Kluckhohn, which include the technological system and living equipment, livelihood system, arts, religious system, kinship system and social organization, knowledge system, and language system. These elements are portrayed in the anime in various ways, such as through objects, everyday equipment, dances, city layout, occupations, and clothing. With these elements, viewers can watch Kimetsu no Yaiba as entertainment while also exploring and understanding the richness of Japanese cultural heritage in the Taisho era.*

**Keywords:** anime, culture, Japan, Taisho

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menelusuri unsur-unsur kebudayaan era Taisho yang tersemat dalam anime *Kimetsu no Yaiba*. Peneliti menggunakan metode kualitatif dan melakukan pengumpulan data dengan teknik simak dan tinjauan pustaka terhadap beberapa artikel jurnal terkait. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori unsur-unsur kebudayaan menurut C. Kluckhohn. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anime *Kimetsu no Yaiba* yang memiliki latar waktu pada era Taisho menunjukkan unsur-unsur kebudayaan menurut C. Kluckhohn yang terdiri dari sistem teknologi dan peralatan hidup, sistem mata pencaharian, kesenian, sistem religi, sistem kekerabatan dan organisasi sosial, sistem pengetahuan, serta sistem bahasa. Unsur-unsur tersebut ditampilkan di anime ini dalam berbagai cara, misalnya melalui objek, peralatan sehari-hari, tarian, tata kota, pekerjaan, hingga pakaian. Dengan adanya unsur-unsur ini, penonton dapat menonton anime *Kimetsu no Yaiba* sebagai hiburan sekaligus menggali dan memahami kekayaan warisan budaya Jepang pada era Taisho.

**Kata kunci:** *anime, Jepang, kebudayaan, Taisho*

## 1. Pendahuluan

Anime sebagai fenomena ikon budaya populer Jepang dibangun atas kekayaan budaya tradisional Jepang yang telah hadir sejak berabad-abad yang lalu. Anime merefleksikan warisan budaya tradisional Jepang melalui kekhasan narasi dan estetika visual yang disajikan melalui media mutakhir. Para animator masa kini terinspirasi secara mendalam oleh elemen visual dari warisan budaya tradisional mereka. Kebudayaan tradisional Jepang secara visual maupun verbal muncul di berbagai judul maupun adegan dalam anime. Hal ini menunjukkan peran anime sebagai budaya populer, yaitu menjadi media untuk menunjukkan kebudayaan tradisional Jepang yang memiliki sejarah panjang (Napier, 2001).

Analisis atas unsur tradisional dalam anime menjadi penting sebab anime bukanlah sekadar bentuk animasi secara terbatas. Akar anime terhubung erat dengan budaya Jepang asli. Dalam tulisannya yang berjudul "Frames of Anime: Culture and Image-Building", Tzu-Yue mengidentifikasi keunikan anime melalui gaya visualnya yang terhubung dengan seni Jepang pra-modern dan sistem kepercayaan masyarakat tradisional. Dalam tulisannya tersebut, Tze-Yue juga mengakui pengaruh signifikan sejarah dan budaya Jepang terhadap perkembangan gaya visual dan tema anime hingga saat ini. Budaya visual naratif telah dimiliki Jepang bahkan sebelum era animasi modern. Kini, Jepang telah membentuk hubungan yang erat antara seni tradisional dan anime kontemporer (Carter, 2012).

Salah satu anime yang menunjukkan kebudayaan Jepang di masa lalu adalah *Kimetsu no Yaiba* (鬼滅の刃) atau kerap disebut juga sebagai "Demon Slayer". Anime ini merupakan adaptasi dari manga berjudul serupa yang ditulis oleh Koyoharu Gotouge. Seri manga ini pertama kali muncul di majalah Weekly Shonen Jump milik Shueisha pada Februari 2016. Kemudian, versi anime dari manga ini ditayangkan pertama kali pada 6 April 2019 (Hodgkins, 2019). Popularitas *Kimetsu no Yaiba* ditunjukkan oleh pendapatan penjualan franchise *Kimetsu no Yaiba* yang mencapai ¥1 triliun (8,75 miliar US Dollar) pada tahun 2020 (Harding, 2021).

*Anime Kimetsu no Yaiba* diawali oleh penggambaran kehidupan seorang anak laki-laki bernama Tanjiro Kamado dan keluarganya yang terdiri dari ibu dan empat

saudaranya. Mereka tinggal di daerah pegunungan pada era Taisho (1910-1926). Tanjiro dan keluarga menjual arang untuk menyambung kehidupan. Konflik dimulai ketika keluarga Tanjiro dibunuh oleh iblis saat Tanjiro meninggalkan rumah untuk menjual arang. Akan tetapi, ada satu adik Tanjiro yang masih hidup meskipun dirinya turut berubah menjadi iblis, yaitu Nezuko. Petualangan Tanjiro dan Nezuko dalam membasmi iblis jahat pun dimulai sejak itu. Keduanya bergabung dalam pasukan yang disebut Demon Slayer (Hodgkins, 2019).

Untuk mendukung jalannya cerita, kehidupan masyarakat Jepang pada era Taisho disajikan secara kental sebagai latar utama anime ini. Unsur-unsur kebudayaan pada era Taisho ditunjukkan melalui penggambaran berbagai objek, baik berupa benda, tempat, maupun aktivitas. Penggambaran detail tersebut membawa penonton untuk ikut merasakan kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang pada era Taisho. Dengan begitu, anime ini pun tidak hanya berperan sebagai hiburan penonton, tetapi juga menjadi media bagi penonton untuk menggali dan memahami kekayaan warisan budaya Jepang pada era tersebut.

Pada episode keempat musim pertama *anime Kimetsu no Yaiba*, tokoh utama, yaitu Tanjiro Kamado, menyebutkan bahwa dirinya sedang hidup di era Taisho. Maka dari itu, artikel ini bertujuan untuk menelusuri unsur-unsur kebudayaan Jepang pada era Taisho yang tersemat dalam anime tersebut. Anime sebagai produk budaya populer Jepang memiliki kekuatan dalam melestarikan warisan budaya Jepang sehingga penonton dari berbagai bagian di dunia ikut serta mengapresiasi keindahan dan kompleksitas budaya Jepang selama era Taisho.

## **2. Metode dan Teori**

### **2.1. Metode Penelitian**

Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif. Isu kebudayaan yang menjadi sorotan utama dalam artikel ini merupakan fenomena sosial sehingga cocok untuk diteliti menggunakan metode kualitatif. Dengan metode ini, penulis dapat menggali kedalaman makna-makna kebudayaan yang ditemukan dalam *anime Kimetsu no Yaiba*. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah *anime Kimetsu no Yaiba* dan beberapa artikel jurnal terkait.

Penulis melakukan pencatatan unsur-unsur kebudayaan yang ditemukan selama menyimak *anime Kimetsu no Yaiba* yang sejauh ini terdiri dari total 66 episode. Data yang dikumpulkan berbentuk visual yang merupakan potongan gambar di dalam anime tersebut. Kemudian, data dianalisis menggunakan teori unsur-unsur kebudayaan menurut C. Kluckhohn sehingga menghasilkan deskripsi atas representasi unsur kebudayaan pada era Taisho di dalam *anime Kimetsu no Yaiba*. *Anime Kimetsu no Yaiba* sendiri diproduksi oleh studio Ufotable dan disutradarai oleh Haruo Sotozaki.

## 2.2. Teori

Unsur kebudayaan dalam *anime Kimetsu no Yaiba* dianalisis berdasarkan teori unsur-unsur kebudayaan menurut C. Kluckhohn dalam Koentjaraningrat (1990). Kebudayaan sendiri didefinisikan oleh Koentjaraningrat (2003) sebagai keseluruhan sistem atas gagasan, rasa, tindakan, dan karya yang diproduksi manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Sementara itu, E.B. Tylor (1871) dalam Soekanto (2004) mendefinisikan kebudayaan sebagai kompleksitas yang terdiri dari pengetahuan, kepercayaan, kesenian, adat-istiadat, hukum, moral, kemampuan, serta kebiasaan lainnya yang didapatkan manusia sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan, menurut C. Kluckhohn, terdiri dari setidaknya tujuh unsur, yaitu sistem teknologi dan peralatan hidup, sistem mata pencaharian, kesenian, sistem religi, sistem kekerabatan dan organisasi sosial, sistem pengetahuan, dan sistem bahasa.

Pertama, sistem teknologi dan peralatan hidup dibutuhkan bagi manusia untuk mempertahankan hidupnya. Benda-benda tersebut menjadi bukti kebudayaan yang berupa fisik. Kedua, sistem mata pencaharian menjadi aktivitas ekonomi suatu kelompok masyarakat untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Ketiga, ada sistem religi yang menjadi kepercayaan manusia atas kekuatan gaib maupun supranatural yang dianggap memiliki kekuatan lebih tinggi daripada manusia. Keempat, aktivitas kesenian menjadi perhatian sebagai salah satu unsur kebudayaan. Kesenian dapat berupa tak benda, seperti seni tari dan seni musik, serta dapat pula berupa benda/artefak, seperti alat musik, pakaian, dan lukisan. Kelima, sistem pengetahuan yang berasal dari ide dalam pemikiran manusia. Batasan sistem pengetahuan sangat luas karena pengetahuan manusia tentang berbagai unsur kehidupan pun sangat luas. Keenam, sistem kekerabatan dan organisasi sosial menunjukkan kesatuan sosial yang dibangun dari berbagai kelompok sosial. Ketujuh,

sistem bahasa mampu memenuhi kebutuhan sosial manusia untuk berinteraksi. Unsur bahasa dapat berupa lisan maupun tertulis.

### **3. Kajian Pustaka**

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan untuk menganalisis unsur kebudayaan di dalam anime. Pertama, ada penelitian yang dilakukan oleh Satyawan dkk. (2022) yang menjelaskan unsur budaya Jepang dan budaya modern pada era Taisho dalam anime “Taisho Otome Otogibanashi”. Satyawan dkk. (2022) menggunakan teori unsur kebudayaan oleh Koentjaraningrat untuk menganalisis unsur kebudayaan dalam anime “Taisho Otome Otogibanashi”. Unsur tersebut terdiri dari sistem sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, pakaian, tempat tinggal, transportasi, sistem mata pencaharian hidup, musik, religi, sistem pengetahuan, dan kesenian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modernisasi pasca-Restorasi Meiji masih berlangsung pada era Taisho. Unsur kebudayaan Jepang pada era Taisho ditemukan secara visual dan dialog dalam anime “Taisho Otome Otogibanashi”.

Kemudian, penelitian terdahulu mengenai representasi budaya dalam anime juga telah dilakukan oleh San dkk. (2023) dalam artikel berjudul “Representasi Budaya Jepang dalam Ryokan pada Anime Hanasaku Iroha”. Artikel ini menyajikan penggambaran Ryokan, penginapan tradisional Jepang, dalam anime Hanasaku Iroha dengan melampirkan potongan gambar dalam anime tersebut. Kemudian, penulis artikel tersebut menganalisis makna denotasi dan konotasi atas penggambaran Ryokan dalam anime tersebut. Hasilnya, terdapat tiga konsep budaya dari analisis tersebut, yaitu uchi soto, wabi-sabi, serta wa dan ma. Secara lebih spesifik, Megawati dkk. (2021) melakukan penelitian mengenai representasi fashion pada era Taisho-Showa pada Film Animasi Kaze Tachinu Karya Hayao Miyazaki. Pada hasil penelitian tersebut, diketahui bahwa terdapat dua aliran fashion yang merepresentasikan era tersebut, yaitu wasou dan yosou. Diketahui bahwa fashion memiliki berbagai fungsi dalam penelitian ini, yaitu fungsi perlindungan, fungsi kesopanan dan penyembunyian, fungsi komunikasi, fungsi ekspresi individualistik, fungsi nilai sosial dan status, fungsi nilai ekonomi dan status, fungsi kondisi magis-religius, serta fungsi rekreasi.

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Terdapat tujuh unsur kebudayaan menurut C. Kluckhohn yang akan dianalisis dalam anime *Kimetsu no Yaiba*. Unsur-unsur kebudayaan pada era Taisho ditampilkan di anime ini dalam berbagai cara, misalnya melalui objek, peralatan sehari-hari, tarian, tata kota, pekerjaan, hingga pakaian. Kebudayaan masyarakat Jepang pada era Taisho erat kaitannya dengan transformasi gaya modern yang kebarat-baratan. Banyak perkotaan modern dibangun dengan dilengkapi berbagai fasilitas hiburan dan pusat perbelanjaan. Aliran listrik telah mengalir hingga ke berbagai wilayah di Jepang. Walaupun begitu, anime *Kimetsu no Yaiba* secara kental menampilkan sisi masyarakat Jepang yang masih berkaitan erat dengan kebudayaan pramodern Jepang. Unsur-unsur kebudayaan tersebut dianalisis melalui tujuh kategori berikut ini.

sistem teknologi dan peralatan hidup, sistem mata pencaharian, kesenian, sistem religi, sistem kekerabatan dan organisasi sosial, sistem pengetahuan, dan sistem bahasa

#### 4.1. Sistem Teknologi dan Peralatan Hidup

##### 4.1.1. Alat Transportasi

Berbagai moda transportasi digunakan oleh masyarakat Jepang pada era Taisho, mulai dari yang tradisional hingga modern.

Gambar 1



**Jinrikisha (人力車)**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-9 musim ke-2

Gambar 2



**Perahu Tradisional**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-6 musim ke-1

Kendaraan serupa becak dalam gambar 1 dalam bahasa Jepang disebut sebagai *jinrikisha* (人力車) yang dalam bahasa Indonesia berarti kendaraan bertenaga manusia. Sebagaimana namanya, *jinrikisha* perlu ditarik oleh tenaga manusia untuk mengangkut penumpang. Dalam anime ini, digambarkan bahwa *jinrikisha* memiliki dua roda dan dapat mengangkut hingga tiga penumpang dalam sekali perjalanan. Perahu juga terlihat

di gambar 2 sebagai salah satu transportasi air tradisional yang kebanyakan digunakan untuk mengangkut barang.

**Gambar 3**



**Trem di Asakusa, Tokyo**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba* episode ke-7 musim ke-1

**Gambar 4**



**Lokomotif Uap**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba* episode ke-1 musim ke-2

**Gambar 5**



**Mobil**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba* episode ke-7 musim ke-1

Modernisasi transportasi di Jepang terlihat pada trem yang melintasi wilayah pada gambar 3. Trem yang beroperasi sejak awal abad ke-20 ini disebut sebagai *Romen Densha* (路面電車) (Japan Experience, 2014). Pada era Taisho, lokomotif uap dengan desain asli Jepang juga mulai bermunculan. Contoh kesuksesan lokomotif uap pada era ini, yaitu JNR 9600 (lokomotif uap untuk barang) dan JNR 8620 (lokomotif uap untuk penumpang) (Japanese Wiki, n.d.). Seperti yang digambarkan dalam gambar 4, lokomotif uap ini berfungsi sebagai angkutan penumpang massal. Mobil sebagai salah satu transportasi modern juga digambarkan telah digunakan pada era Taisho sebagaimana tercantum dalam gambar 5.

#### 4.1.2. Aliran Listrik

**Gambar 6**



**Tiang Listrik**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba* episode ke-6 musim ke-1

**Gambar 7**



**Tiang Listrik**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba* episode ke-2 musim ke-1

Salah satu dampak modernisasi pasca-Restorasi Meiji adalah meratanya aliran listrik di seluruh penjuru wilayah Jepang. Pada gambar 6 dan gambar 7, terlihat tiang-

tiang dan kabel listrik terpasang di berbagai tempat, mulai dari wilayah ramai hingga ke pedesaan. Dari penggambaran pada anime ini, penggunaan listrik telah dikenal luas oleh masyarakat Jepang pada era Taisho.

#### 4.1.3. Peralatan Hidup

**Gambar 8**



**Penggunaan Kapak**  
Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-1 musim ke-1

**Gambar 9**



**Takeami, Anyaman Bambu**  
Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-1 musim ke-1

Untuk mendukung pekerjaan menjual arang, keluarga Tanjiro Kamado terlihat memiliki kapak pada gambar 8. Kapak menjadi alat yang membantu mereka memotong kayu agar selanjutnya dapat diolah menjadi arang. Untuk membawa arang, Tanjiro Kamado digambarkan sedang menggendong sebuah tas anyaman bambu pada gambar 9. Di Jepang, anyaman bambu juga dikenal sebagai *takeami*. Kerajinan bambu dikenal luas oleh masyarakat Jepang dan diakui sebagai seni tradisional Jepang pada akhir abad ke-19.

**Gambar 10**



**Peralatan Makan**  
Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-4 musim ke-1

**Gambar 11**



**Peralatan Masak**  
Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-4 musim ke-1



Pada gambar 10, terlihat peralatan makan yang digunakan oleh masyarakat Jepang. Penggunaan sumpit digunakan secara luas sebagai alat makan utama dalam tradisi Jepang. Di gambar 11, terlihat adanya *irori*, sebuah perapian dengan lubang persegi yang digunakan untuk memasak makanan. Di atasnya, terdapat panci yang menggantung pada pengait panci yang juga disebut sebagai *jizaikagi*.

## 4.2. Sistem Mata Pencaharian

### 4.2.1. Petani

**Gambar 12**



**Petani**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-2 musim ke-1

**Gambar 13**



**Penjual Arang**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-1 musim ke-1

Di wilayah pedesaan Jepang pada era Taisho, masyarakat cenderung memanfaatkan hasil alam sebagai mata pencaharian. Misalnya, pada gambar 12, terdapat seorang petani yang sedang mengurus sawahnya. Petak-petak sawah juga turut kerap ditunjukkan dalam anime ini. Kemudian, pada gambar 13, karakter utama anime ini, yaitu Tanjiro Kamado, beserta keluarganya memiliki pekerjaan utama berjualan arang. Arang merupakan hasil olahan kayu yang mereka dapatkan dari hutan pegunungan yang mengelilingi rumah mereka.

#### 4.2.2. Bisnis Makanan

**Gambar 14**



**Penjual Ramen**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-1 musim ke-2

**Gambar 15**



**Penjual Bento**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-1 musim ke-2

Salah satu daya tarik Jepang berasal dari bidang kuliner. Pada gambar 14 dan gambar 15, ditunjukkan dua mata pencaharian yang berbasis bisnis kuliner, yaitu penjual ramen dan penjual *bento* (nasi beserta lauk pauk yang dikemas seperti bekal). Pada era Taisho, masyarakat Jepang mulai menyisihkan banyak waktu dan uang untuk keperluan hiburan dan kuliner. Oleh karena itu, industri kuliner di Jepang juga banyak berkembang di masa ini.

#### 4.2.3. Industri Perkeretaapian

**Gambar 16**



**Kondektur**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-1 musim ke-2

**Gambar 17**



**Masinis**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-5 musim ke-2

**Gambar 18**



**Montir Kereta**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-1 musim ke-2

**Gambar 19**



**Montir Kereta**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-1 musim ke-2

Latar tempat utama pada musim kedua anime *Kimetsu no Yaiba* adalah kereta. Pada era Taisho, industri kereta uap berkembang pesat. Kemajuan pada industri ini juga merupakan bentuk modernisasi yang secara menyeluruh terjadi di Jepang pada era Taisho, tepatnya sejak Restorasi Meiji. Anime ini menunjukkan berbagai pekerjaan di industri perkeretaapian, seperti kondektur, masinis, dan montir kereta.

### 4.3. Kesenian

#### 4.3.1. Alat Musik

**Gambar 20**



**Drum Taiko**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-12 musim ke-1

**Gambar 21**



**Biwa (琵琶)**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-26 musim ke-1

**Gambar 22**



**Shamisen (三味線)**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-9 musim ke-2

Jepang merupakan negara yang unggul dalam bidang kesenian. Kekayaan kesenian Jepang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Salah satu unsur kesenian yang banyak dimunculkan dalam *anime Kimetsu no Yaiba* adalah alat musik. Pada gambar 20, terlihat seorang iblis memukul drum tradisional Jepang yang juga disebut sebagai drum Taiko. Kemudian, pada gambar 21, terlihat sebuah alat musik yang dimainkan dengan cara dipetik. Benda tersebut merupakan *biwa* (琵琶), sebuah kecapi kayu yang populer pertama kali di Tiongkok sebelum akhirnya menyebar di Asia Timur. Biwa mulai masuk ke Jepang pada era Nara (710-794) (Britannica, T. Editors of

Encyclopaedia, 2022). Alat musik petik kembali terlihat pada gambar 22, yaitu *shamisen* (三味線). *Shamisen* memiliki leher yang panjang jika dibandingkan dengan *biwa* (Alves, 2013). Baik *biwa* maupun *shamisen*, keduanya dimainkan dengan *bachi*, yaitu plektrum.

#### 4.3.2. Tarian

Gambar 23



**Tarian Hinokami Kagura**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-19 musim ke-1

Gambar 24



**Tarian Hinokami Kagura**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-19 musim ke-1

Salah satu adegan ikonik dalam anime ini adalah ditunjukkannya tarian *Hinokami Kagura* yang berarti tarian dewa matahari. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 23 dan gambar 24, tarian ini terlihat seperti ritual yang melibatkan beberapa atribut. Diceritakan bahwa tarian ini diajarkan secara turun temurun bagi keluarga keturunan “nafas matahari”, sebuah teknik pernafasan dalam seni bela diri dalam *anime Kimetsu no Yaiba*.

#### 4.3.3. Pakaian

Gambar 25



**Kimono (きもの/着物)**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-2 musim ke-1

Gambar 26



**Obi (帯)**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-11 musim ke-2

*Kimono* (きもの/着物), seperti terlihat pada gambar 25, merupakan pakaian yang paling umum digunakan oleh masyarakat di Jepang. Meskipun modernisasi menyebabkan masyarakat perkotaan Jepang beralih menggunakan pakaian modern yang bergaya kebarat-baratan, penggunaan kimono bagi masyarakat Jepang masih menjadi hal yang

umum pada era Taisho. *Anime Kimetsu no Yaiba* menampilkan berbagai motif kimono. Kemudian, pada gambar 26, tampak sebuah kain serupa selendang dengan bentuk memanjang. Benda tersebut merupakan obi (帯). Obi merupakan pakaian tradisional Jepang yang telah berkembang sejak era Heian Jepang.

#### 4.3.4. Katana

Gambar 27



*Katana* (刀, かたな)  
Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-9 musim ke-3

Gambar 28



*Katana* (刀, かたな)  
Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-2 musim ke-1

*Katana* (刀, かたな) menjadi alat paling ikonik dan sering muncul dalam *anime Kimetsu no Yaiba* karena digunakan sebagai alat utama pembasmi iblis. Katana merupakan pedang khas Jepang dengan bentuk melengkung dan bermata satu. Katana menjadi bagian dari seni bela diri Jepang dengan sejarah yang panjang.

#### 4.4. Sistem Religi

##### 4.4.1. Buddha

Gambar 29



**Gyomei Himejima**  
Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba* episode ke-22 musim ke-1

Dalam *anime Kimetsu no Yaiba*, terdapat seorang tokoh bernama Gyomei Himejima yang digambarkan sebagai pemeluk agama Buddha. Salah satu atribut yang

mencirikan identitas Gyomei adalah benda semacam tasbih di tangan Gyomei yang dalam bahasa Jepang disebut ojuzu atau juzu. Tasbih ini umum digunakan oleh umat Buddha. Kegunaan utama ojuzu adalah untuk menghitung doa atau sujud (Nichiren Shu, n.d.).

#### 4.4.2. Shinto

Gambar 30



**Tarian Hinokami Kagura**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba* episode ke-19 musim ke-1

Tarian dan musik Kagura yang ditunjukkan pada gambar 30 didedikasikan untuk dewa dalam ritual Shinto. Dalam *anime Kimetsu no Yaiba*, tarian ini disebut Hinokami Kagura atau tarian dewa matahari. Hal tersebut berasal dari kata “Hinokami” yang merupakan dewi matahari dalam mitologi Shinto (Japanimation, n.d.).

Gambar 31



**Biwa boku-boku (kiri) dan Nakime (kanan)**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-26 musim ke-1

Gambar 32



**Raijin (kiri) dan Kyogai (kanan)**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-12 musim ke-1

Hal lain yang menunjukkan kekentalan unsur Shinto dalam *anime Kimetsu no Yaiba* adalah penggambaran berbagai karakternya. Gambar 31 menampilkan Nakime, seorang karakter iblis yang identik dengan *biwa*-nya. Karakter ini memiliki kemiripan dengan makhluk dalam kepercayaan Shinto, yaitu Biwa-bokuboku. Biwa bokuboku memiliki wujud seperti manusia, hanya saja kepalanya berbentuk Biwa.

Selain Nakime, representasi makhluk kepercayaan Shinto juga terlihat pada Kyogai, seorang iblis drum seperti terlihat di gambar 32. Untuk menggunakan kekuatannya, Kyogai perlu menabuh drum di tubuhnya. Kyogai memiliki kemiripan dengan Raijin, salah satu dewa Jepang yang dapat mengontrol petir, kilat, dan badai. Untuk menggunakan kekuatannya, Raijin juga perlu menabuh drum yang mengelilingi tubuhnya (Nabillah, 2021).

#### 4.5. Sistem Kekerabatan dan Organisasi Sosial

**Gambar 33**



**Perkotaan**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-7 musim ke-1

**Gambar 34**



**Pedesaan**

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-6 musim ke-1

Sistem sosial dalam *anime Kimetsu no Yaiba* tecermin dalam gambaran tata letak kota. Perbandingan antara wilayah perkotaan modern dan pedesaan terlihat pada gambar 33 dan gambar 34. Disebutkan dalam anime bahwa gambar 33 terletak di Asakusa, Tokyo, ibukota Jepang sejak Restorasi Meiji. Sebagai kota besar sekaligus pusat pemerintahan, Tokyo mengalami modernisasi yang begitu masif pada era Taisho. Sementara itu, gambar 34 menunjukkan wilayah yang lebih sepi dibandingkan gambar 33. Gambar ini menunjukkan wilayah pedesaan Jepang yang cukup padat pada era Taisho. Walaupun lebih sepi dibandingkan perkotaan, aliran listrik terlihat sudah turut mengalir wilayah pedesaan.

**Gambar 35**



**Wilayah Pegunungan**  
Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-1 musim ke-1

**Gambar 36**



**Distrik Hiburan**  
Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-9 musim ke-2

Masyarakat yang tinggal di gunung cenderung memiliki rumah yang berjauhan seperti yang digambarkan pada gambar 35. Rumah dibangun tidak saling menempel satu sama lain sebagaimana yang lazim terjadi di perkotaan maupun pedesaan. Di samping pedesaan dan perkotaan, hal menarik ditemukan pada distrik unik yang disebut sebagai distrik hiburan seperti yang digambarkan pada gambar 36. Distrik ini menjadi salah satu pusat hiburan yang erat dikaitkan dengan dunia malam di Jepang pada era Taisho. Distrik ini disetujui pemerintah pada era Edo sebagai tempat prostitusi legal. Distrik ini pun memiliki sistem sosial yang unik bagi para perempuan yang bekerja di industri. Disebutkan bahwa tingkat tertinggi untuk perempuan yang bekerja di bidang ini disebut Oiran, perempuan cantik dan mahir dalam bidang seni. Semakin tinggi tingkatan seseorang di distrik hiburan, semakin mahal pula bayaran yang mereka dapatkan.

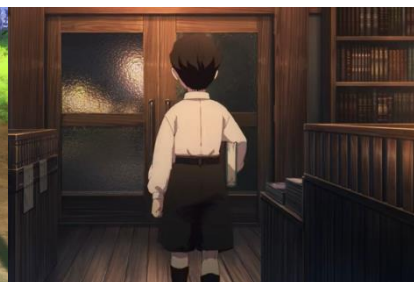
#### 4.6. Sistem pengetahuan

**Gambar 37**



**Tingkatan Demon Slayer**  
Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-5 musim ke-1

**Gambar 38**



**Perpustakaan**  
Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba*  
episode ke-2 musim ke-1



Pendidikan yang ditempuh karakter utama, Kamado Tanjiro, merupakan sistem yang dibuat oleh korps Demon Slayer, pasukan khusus pembasmi iblis yang menjadi musuh utama dalam anime ini. Untuk menjadi anggota korps Demon Slayer, Kamado Tanjiro mengikuti seleksi terlebih dahulu. Di korps Demon Slayer, terdapat tingkatan-tingkatan sebagaimana pendidikan formal. Dari bawah ke atas, tingkatan tersebut meliputi Mizunoto (癸), Mizunoe (壬), Kanoto( 辛), Kanoe (庚), Tsuchinoto (己), Tsuchinoe (戊), Hinoto (丁), Hinoe(丙), Kinoto (乙), Kinoe (甲), hingga tingkatan paling tertinggi, yaitu Hashira. Disebutkan dalam anime *Kimetsu no Yaiba*, seorang Demon Slayer perlu mencapai kualifikasi dan kemampuan tertentu untuk mencapai kenaikan pangkat atau tingkatan. Sementara itu, sistem pengetahuan formal ditunjukkan dalam gambar 38, yaitu sebuah perpustakaan dengan berbagai koleksi buku yang sedang dikunjungi oleh seorang anak dari keluarga terpandang.

#### 4.7. Sistem Bahasa

Gambar 39



Koran Berbahasa Jepang

Sumber: *Anime Kimetsu no Yaiba* episode ke-1 musim ke-2

Bahasa utama yang digunakan dalam anime *Kimetsu no Yaiba* tidak lain merupakan bahasa Jepang yang juga disebut sebagai Nihongo (日本語). Bahasa Jepang digunakan oleh masyarakat Jepang dengan total penutur kini mencapai 125,1 juta orang (World Data, n.d.). Gambar 39 menunjukkan sebuah koran bertuliskan karakter Kanji yang merupakan karakter Cina dan karakter Hiragana yang merupakan turunan dan bentuk sederhana dari Kanji. Bahasa Jepang juga dapat dituliskan dengan karakter Katakana untuk mewakili unsur serapan.

## 5. Simpulan

*Anime Kimetsu no Yaiba* merupakan salah satu produk budaya populer Jepang yang terinspirasi dari kebudayaan tradisional Jepang pada era Taisho. Karya ini ditulis oleh Koyoharu Gotouge dan dianimasikan oleh rumah produksi Ufotable beserta sutradara oleh Haruo Sotozaki. Unsur-unsur kebudayaan pada era Taisho menjadi aspek penting yang mendukung jalannya cerita. Dengan begitu, penonton dapat mengeksplorasi kebudayaan tradisional Jepang saat menonton *anime Kimetsu no Yaiba*.

Unsur-unsur kebudayaan menurut C. Kluckhohn adalah sistem teknologi dan peralatan hidup, sistem mata pencaharian, kesenian, sistem religi, sistem kekerabatan dan organisasi sosial, sistem pengetahuan, dan sistem bahasa. Sistem teknologi dan peralatan hidup pada era Taisho terlihat pada sistem transportasi, aliran listrik, dan peralatan hidup yang ditampilkan dalam episode-episode di *anime Kimetsu no Yaiba*. Kemudian, sistem pencaharian pada era Taisho yang digambarkan dalam anime ini, antara lain petani, penjual makanan, dan karyawan di industri kereta. Unsur kesenian pada era Taisho tecermin pada alat musik yang dimainkan, tarian, pakaian yang dipakai, dan katana. Dalam unsur religi, terdapat dua kepercayaan yang kental ditampilkan dalam anime ini, yaitu Shinto dan Buddha. Sistem kekerabatan dan organisasi sosial ditunjukkan oleh cara masyarakat Jepang pada saat itu bersosialisasi, terwujud dalam tata kota, tata wilayah, dan tingkatan-tingkatan dalam struktur masyarakat. Dalam sistem pengetahuan, anime ini menampilkan tingkatan-tingkatan berdasarkan kualifikasi menjadi seorang Demon Slayer, korps pembunuh iblis. Selain itu, ditampilkan pula pada saat itu, masyarakat sudah dapat mengakses buku dengan baik, ditunjukkan dengan adanya perpustakaan. Bahasa utama yang digunakan dalam *anime Kimetsu no Yaiba* adalah bahasa Jepang.

## 6. Daftar Pustaka

Alma de Luce. (n.d.). *Takeami*. Alma de Luce.  
<https://www.almadeluce.com/memory/takeami-tradition-collection/>

Alves, W. (2013). *Music of the Peoples of the World*. Cengage Learning.

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia. (2022). *Biwa*. Encyclopedia Britannica.  
<https://www.britannica.com/art/biwa>

- Carter, C. (2012). Frames of Anime: Culture and Image-Building. *Animation*, 7(2), 205-210.
- Harding, D. (2021). *Toyo Keizai: Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba's 2020 Economic Impact Was 1 Trillion Yen*. Crunchyroll. <https://www.crunchyroll.com/news/latest/2021/10/15/toyo-keizai-demon-slayer-kimetsu-no-yaibas-2020-economic-impact-was-1-trillion-yen>
- Hodgkins, C. (2019). *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba Anime Premieres on April 6*. Anime News Network. <https://www.animenewsnetwork.com/daily-briefs/2019-02-28/demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-anime-premieres-on-april-6/.144005>
- Japanese Wiki. (n.d.). *History of Steam Locomotives of Japan*. Japanese Wiki. <https://www.japanesewiki.com/railway/History%20of%20Steam%20Locomotives%20of%20Japan.html>
- Japan Experience. (2014). *Japan Trams*. Japan Experience. <https://www.japan-experience.com/plan-your-trip/to-know/traveling-japan/japan-trams>
- Japanimation. (n.d.). *Kagura (Ancient Shinto Music and Dance) (Demon Slayer)*. Japanimation Bazaar. <https://japanimation.in/blogs/anime-easter-eggs/kagura-ancient-shinto-music-and-dance>
- Koentjaraningrat. (1990). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat. (2003). *Pengantar antropologi*. Rineka Cipta.
- Megawati, N. L., Sendra, I. M., & Sulatri, N. L. P. A. (2021). Representasi Fashion Era Taisho-Showa pada Film Animasi Kaze Tachinu Karya Hayao Miyazaki. *SAKURA*, 3(1). 10.24843/JS.2021.v03.i01.p05
- Nabillah, N. (2021). *Demon Slayer: Characters Inspired By Japanese Mythology*. Game Rant. <https://gamerant.com/demon-slayer-characters-japanese-mythology/#susamaru-ashura>
- Napier, S. J. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke : Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave. [https://media.espora.org/mgoblin\\_media/media\\_entries/1532/Anime\\_from\\_Akira\\_to\\_Princess\\_Mononoke\\_\\_Experiencing\\_Contemporary\\_Japanese\\_Animation.pdf](https://media.espora.org/mgoblin_media/media_entries/1532/Anime_from_Akira_to_Princess_Mononoke__Experiencing_Contemporary_Japanese_Animation.pdf)

Nichiren Shu. (n.d.). *Juzu*. Nichiren Shu Portal.  
<https://www.nichiren.or.jp/english/buddhism/juzu/>

San, S., Sulatri, N. L. P. A., & Wedayanti, N. P. L. (2023). Representasi Budaya Jepang dalam Ryokanpada AnimeHanasaku Iroha. *SAKURA*, 5(2). 10.24843/JS.2023.v05.i02.p02

Satyawan, M. R., Martia, T., Fitri, Z., & Suwandany, M. (2022). Representasi Unsur Budaya Jepang dan Budaya Modern pada Zaman Taisho dalam Anime Taisho Otome Otogibanashi. *IDEA Sastra Jepang*, 4(2), 131-143.

Soekanto, S. (2004). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Raja Grafindo Persada.

World Data. (n.d.). *Japanese - Worldwide distribution*. Worlddata.info.  
<https://www.worlddata.info/languages/japanese.php>