

BAB VI

PENUTUP

VI.I.I Kesimpulan

Anime telah muncul sebagai instrumen penting untuk penyebaran nilai-nilai budaya. Jepang menggunakan anime sebagai komponen dari politik budayanya, menyampaikan narasi yang bersifat internasional, bebas dari muatan politik yang eksplisit, dan berfokus pada identitas serta nilai-nilai budaya nasional. Dengan cara ini, Jepang tidak hanya menampilkan warisan budayanya, tetapi juga berusaha untuk terlibat dalam globalisasi lintas budaya, sebuah dunia yang saling terhubung di mana budaya yang berbeda saling berinteraksi dan mempengaruhi satu sama lain. Seperti yang telah diamati oleh Amy Shirong Lu (2008), anime berfungsi sebagai wadah bagi Jepang untuk mengorientasikan budaya Asia lainnya, menawarkan suatu bentuk “orientalisasi” yang berkontribusi pada pembentukan persepsi global tentang Jepang dan negara-negara tetangganya. Anime, khususnya, berfungsi sebagai penyalur Jepang agar dapat menegaskan pengaruh budayanya, terutama dalam persaingan dengan negara-negara tetangga seperti Korea Selatan dan Tiongkok dalam domain budaya pop global. Seperti yang telah dibahas sebelumnya oleh penulis ini, film-film anime penting karya Hayao Miyazaki, termasuk *Spirited Away*, telah memperkenalkan dan merepresentasikan identitas budaya Jepang kepada khalayak global.

Untuk memahami lebih lanjut keragaman representasi budaya Jepang dalam anime, skripsi ini difokuskan pada serial anime berjudul *Demon Slayer*, yang mencontohkan warisan budaya Jepang yang mendalam, khususnya pengaruh Shintoisme. Shintoisme memiliki sejarah panjang di Jepang dan terkait erat dengan identitas budaya negara tersebut. Banyak elemen yang membentuk budaya Jepang kontemporer dipengaruhi oleh kepercayaan dan praktik Shinto. Penelitian ini bertujuan untuk memeriksa bagaimana *Demon Slayer* merepresentasikan

Shintoisme dan mencerminkan aspek-aspek identitas budaya Jepang dalam konteks globalisasi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa anime memainkan peran penting dalam merepresentasikan identitas budaya Jepang. *Demon Slayer* patut dicatat karena keterbukaannya dalam alur cerita, yang berfungsi sebagai sarana ekspresi budaya. Serial ini memiliki kapasitas untuk menarik penonton domestik dan internasional, menawarkan jendela ke dalam budaya Jepang, terutama dalam hal akar Shinto. Serial ini menggabungkan elemen budaya dan referensi sejarah, termasuk era Taisho, yang menyoroti perkembangan politik dan budaya Jepang. Latar belakang ini meningkatkan representasi nilai-nilai budaya anime ini, memberikan wawasan kepada penonton tentang kepercayaan dan praktik tradisional Jepang.

Bricolage, sebuah konsep yang berasal dari pekerjaan Lévi-Strauss, memberikan kerangka yang berguna untuk menganalisis bagaimana *Demon Slayer* menggabungkan elemen-elemen budaya dan tradisi Jepang dengan cara yang kreatif dan pragmatis, menanggapi tantangan dalam globalisasi budaya. *Demon Slayer* merepresentasikan Shintoisme dengan menggabungkan berbagai elemen mitologi dan praktik religius secara fleksibel, mengadaptasi dan menggabungkannya sehingga dapat menarik audiens global, dan menjadikannya relevan dalam konteks modern. Dalam hal ini, *Demon Slayer* tidak hanya merepresentasikan Shintoisme secara tradisional, tetapi juga mengadaptasi elemen-elemen tersebut untuk menghadapi tantangan globalisasi dan pengaruh budaya luar. Elemen pertama ada *oni*, makhluk mitologis dalam kepercayaan Shintoisme yang sering dikaitkan dengan kekuatan alam atau roh jahat dengan penampilan menyeramkan, bertanduk, dan membawa gada berduri. Sedangkan dalam *Demon Slayer* disederhanakan menjadi antagonis yang pada dasarnya jahat dan rentan terhadap sinar matahari dengan desain yang beragam. Penyederhanaan ini menghilangkan nuansa kompleksitas *oni* dalam mitologi Jepang. Namun, penyederhanaan *oni* dalam *Demon Slayer* mereduksi kompleksitas mereka, menggambarkan mereka sebagai monster yang secara universal jahat.

Proses *bricolage* ini juga terlihat dalam cara *Demon Slayer* merepresentasikan hubungan antara manusia dan alam. Alam, yang dalam Shinto dianggap suci dan dihuni oleh kami (dewa atau roh), disederhanakan dalam anime menjadi elemen latar belakang atau sumber kekuatan bagi para Pembasmi Iblis. Penyederhanaan ini, meskipun mengurangi kedalaman religiusnya, menciptakan pemahaman yang lebih mudah diakses oleh audiens global. Pendekatan ini mencerminkan filosofi *bricolage*, di mana elemen-elemen yang lebih tradisional dan kompleks dipilih dan disusun untuk mencapai tujuan baru dalam konteks budaya populer (Duymedjian & Rüling, 2010). Simbolisme alam, yang sangat penting dalam Shinto, di mana alam dianggap suci dan dihuni oleh *kami* (dewa atau roh), direduksi menjadi latar belakang pertempuran dan sumber kekuatan fisik bagi para Pembasmi Iblis. Meskipun ada adegan yang menggambarkan hubungan Tanjiro dengan alam, fokusnya lebih pada aspek praktis (misalnya, teknik pernapasan) daripada penghormatan spiritual yang mendalam. Dalam Shinto, unsur-unsur alam seperti pohon, batu, dan air terjun sering dianggap sebagai tempat tinggal *kami*. Pandangan animistik ini disederhanakan dalam *Demon Slayer*, di mana alam lebih berfungsi sebagai tempat pelatihan atau latar pertempuran, daripada fokus pemujaan atau perenungan spiritual yang mendalam.

Lebih lanjut, representasi Kagura sebagai *Hinokami Kagura* dalam *Demon Slayer* menunjukkan bagaimana ritual sakral diubah menjadi tampilan visual yang dramatis, yang tidak hanya mencerminkan budaya Jepang, tetapi juga disesuaikan dengan bentuk hiburan yang lebih mudah diterima oleh penonton global. Transformasi ini dapat dilihat sebagai bentuk *bricolage*, yang menggabungkan elemen-elemen religius dengan cara yang dapat diterima dalam genre anime, tanpa mengorbankan makna dasar dari simbolisme tersebut (Liu, 2024). Dalam *Demon Slayer*, ini ditafsirkan ulang sebagai gaya bertarung yang kuat, mempertahankan namanya tetapi kehilangan konteks religius aslinya. *Hinokami Kagura* menjadi tampilan kekuatan yang mengesankan secara visual, menekankan aksi daripada signifikansi spiritual. Pemujaan matahari, yang terkait erat dengan dewi Amaterasu dalam Shinto, disarikan menjadi kelemahan fatal bagi *oni* dan

sumber kekuatan bagi Pembasmi Iblis, terutama melalui teknik Pernapasan Matahari. Amaterasu menempati peran sentral dalam Shintoisme sebagai dewi yang mewakili matahari dan sering dikaitkan dengan otoritas kekaisaran. *Demon Slayer* mengambil hubungan matahari dengan kekuatan positif dan menggunakannya sebagai penangkal langsung terhadap *oni*.

Lalu terakhir ada nilai-nilai moral dan etika Shintoisme, seperti yang tercermin dalam Kojiki dan Nihon Shoki (misalnya, kesucian hati, harmoni komunitas), direpresentasikan melalui karakter Tanjiro, meskipun dengan penyederhanaan dan dramatisasi. Keberanian, kesetiaan, dan empati Tanjiro, meskipun berakar pada nilai-nilai Shintoisme dan Bushido (Rayhan, 2023; Satoshi, n.d.; Tan, 2024), ditampilkan dengan cara yang sentimental dan heroik, menyederhanakan kompleksitas moral dan spiritualnya. Misalnya, konsep *Kiyoki Kokoro* (kesucian hati) digambarkan melalui tindakan fisik Tanjiro. Dalam Shinto, *Kiyoki Kokoro* menandakan kemurnian batin, ketulusan, dan hati nurani yang bersih. *Demon Slayer*, bagaimanapun, menerjemahkan ini ke dalam tekad Tanjiro yang tak tergoyahkan dan kesediaan untuk membantu orang lain, berfokus pada tindakan lahiriah daripada pengembangan spiritual batin.

Bricolage dalam *Demon Slayer* memungkinkan anime ini untuk menjembatani kesenjangan antara tradisi dan modernitas, antara nilai-nilai budaya Jepang dan kebutuhan untuk menarik audiens internasional. Dengan cara ini, anime ini tidak hanya mengadaptasi elemen-elemen Shintoisme untuk tujuan hiburan, tetapi juga menciptakan sebuah jembatan budaya yang menghubungkan berbagai dunia yang saling terhubung dalam era globalisasi ini. Melalui pendekatan yang mengutamakan fleksibilitas dan kreativitas ini, *Demon Slayer* berhasil merepresentasikan identitas budaya Jepang dalam cara yang relevan dan kontemporer, yang sekaligus menghormati tradisi dan mengakomodasi perubahan zaman.

Dengan demikian, *Demon Slayer* menggunakan pendekatan *bricolage* untuk menyampaikan nilai dan kepercayaan yang berakar pada Shintoisme, tetapi

dengan penyederhanaan dan dramatisasi yang membuatnya lebih mudah diakses dan dinikmati oleh audiens global, meskipun mengorbankan kedalaman makna beberapa elemen tradisional. Pendekatan ini, meskipun menyederhanakan kompleksitas elemen-elemen tradisional tertentu, memungkinkan *Demon Slayer* untuk menjangkau audiens global dan memperkenalkan aspek-aspek budaya Jepang dengan cara yang mudah dipahami dan dinikmati. Dengan memanfaatkan *bricolage*, anime ini mampu menggabungkan berbagai elemen budaya Shintoisme yang ada dengan cara yang relevan dengan kebutuhan dan konteks global, memungkinkan audiens yang lebih luas untuk terhubung dengan nilai-nilai tersebut (Gonzalez & Lypson, 2021; Duncan et al., 2020).

VI. II. Saran

VI. II. I. Saran Praktikal

Untuk memanfaatkan anime sebagai media representasi identitas budaya Jepang secara global, pemerintah Jepang dan institusi budaya disarankan untuk lebih proaktif dalam mempromosikan animasi sebagai sarana menampilkan nilai-nilai, sejarah, dan kepercayaan tradisional Jepang, termasuk Shintoisme. Salah satu langkah praktis adalah dengan memperluas penelitian melalui studi kasus yang membandingkan *Demon Slayer* dengan anime lain seperti *Noragami*, *Inuyasha*, atau *Kamisama Kiss*, untuk memberikan perspektif komparatif tentang penggunaan *bricolage* dalam representasi budaya Jepang. Analisis mendalam pada adegan-adegan penting seperti *Hinokami Kagura* atau interaksi dengan alam juga dapat dilakukan dengan fokus pada elemen visual, audio, dan naratif untuk memahami bagaimana *bricolage* digunakan dalam membentuk representasi Shinto.

Selain itu, survei penerimaan penonton dapat memberikan wawasan tentang bagaimana mereka memahami dan menafsirkan representasi Shinto, sementara wawancara dengan para ahli budaya Jepang atau agama Shintoisme dapat memberikan perspektif mendalam tentang keakuratan representasi tersebut.

Analisis terhadap dimensi komersial *Demon Slayer*, termasuk strategi pemasaran dan promosi internasionalnya, juga dapat memberikan wawasan tentang bagaimana elemen budaya Jepang digunakan untuk menarik audiens global. Langkah lain yang dapat dilakukan adalah penyelenggaraan festival animasi internasional, fasilitasi pertukaran lintas budaya, dan pemutaran karya-karya berpengaruh untuk memperluas jangkauan global anime. Program ini dapat menumbuhkan apresiasi dan pemahaman yang lebih dalam tentang warisan budaya Jepang yang kaya. Selain itu, ada potensi besar untuk mengintegrasikan pariwisata budaya dengan kesuksesan anime, seperti mempromosikan lokasi-lokasi nyata yang menginspirasi cerita anime atau menyelenggarakan tur tematik yang menghubungkan elemen cerita dengan tradisi budaya Jepang.

VI. II. II. Saran Teoritis

Untuk meningkatkan pemahaman akademis tentang anime dan implikasi budayanya, diperlukan pendekatan metodologis interdisipliner yang menggabungkan studi media, studi budaya, studi agama, dan hubungan internasional. Penelitian semacam ini dapat mengeksplorasi bagaimana anime, seperti *Demon Slayer*, merefleksikan dan membentuk identitas budaya Jepang, termasuk bagaimana elemen-elemen Shintoisme di“bingkai ulang” dalam narasi anime serta resonansinya bagi penonton Jepang dan internasional. Salah satu pendekatan yang relevan dalam memahami proses ini adalah konsep *bricolage*, yang menjelaskan bagaimana elemen budaya diambil, disusun ulang, dan diberi makna baru sesuai dengan konteks media populer.

Dalam konteks *Demon Slayer*, penelitian lebih lanjut dapat menganalisis bagaimana *bricolage* memungkinkan anime ini untuk mengadaptasi elemen-elemen Shinto ke dalam struktur naratif dan estetika modern yang lebih mudah diakses oleh audiens global. Analisis dapat mencakup bagaimana simbol, ritual, dan mitologi Shinto digunakan dalam anime melalui proses seleksi, adaptasi, dan reinterpretasi, serta bagaimana strategi ini berkontribusi terhadap pemahaman budaya Jepang dalam konteks globalisasi. Selain itu, studi tentang

bagaimana penonton dari berbagai latar belakang budaya menafsirkan elemen-elemen ini dapat memberikan wawasan tentang peran *bricolage* dalam menjembatani perbedaan budaya melalui media populer.

Penelitian lebih lanjut juga dapat mengeksplorasi hubungan antara *bricolage* dan industri budaya, termasuk bagaimana elemen-elemen budaya Jepang dikemas ulang dalam produksi dan pemasaran anime untuk menarik pasar internasional. Studi ini dapat mencakup analisis bagaimana estetika visual, alur cerita, dan simbolisme tradisional diadaptasi untuk memenuhi ekspektasi audiens global, tanpa menghilangkan nilai-nilai budaya aslinya. Selain itu, penelitian tentang dimensi politik dari *bricolage* dapat mengkaji bagaimana anime digunakan sebagai alat diplomasi budaya (*cultural diplomacy*) dalam membentuk citra Jepang di tingkat global. Hal ini mencakup eksplorasi bagaimana *Demon Slayer* dan anime lainnya menjadi bagian dari *soft power* Jepang serta bagaimana representasi budaya dalam anime dapat mempengaruhi opini publik dan persepsi internasional terhadap Jepang.

Sangat penting bagi penelitian akademik di masa depan untuk memberikan saran konstruktif bagi kreator anime, dengan menekankan kepekaan terhadap representasi budaya, penghindaran stereotip, dan penciptaan narasi yang autentik serta bermakna. Dialog antara akademisi, pembuat konten, dan komunitas budaya yang direpresentasikan dapat memastikan keakuratan serta tanggung jawab dalam penyampaian budaya. Selain itu, refleksi kritis terhadap peran *bricolage*, dampaknya terhadap audiens, dan bagaimana konsep ini dapat digunakan secara etis dalam representasi budaya akan memberikan kontribusi penting bagi kajian media populer dan hubungan antara budaya, media, serta identitas di era globalisasi.