



Judul Tugas Akhir Skripsi :

ANALISIS REPRESENTASI ELEMEN SHINTOISME JEPANG PADA
BUDAYA POPULER ANIME *DEMON SLAYER* MELALUI *BRICOLAGE*

Tugas akhir skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh
gelar Sarjana Hubungan Internasional



NAMA: Syafira Zaharani

NIM : 2010421050

PROGRAM STUDI HUBUNGAN INTERNASIONAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

**ANALISIS REPRESENTASI ELEMEN SHINTOISME JEPANG PADA
BUDAYA POPULER ANIME *DEMON SLAYER* MELALUI *BRICOLAGE***

**ANALYSING THE REPRESENTATION OF ELEMENTS OF JAPANESE
SHINTOISM IN POPULAR CULTURE ANIME *DEMON SLAYER*
THROUGH *BRICOLAGE***

Oleh:
Syafira Zaharani
2010412050

SKRIPSI
Untuk memenuhi syarat ujian
Guna memperoleh gelar sarjana pada
Program Studi Hubungan Internasional

Telah disetujui oleh Tim Pembimbing pada
Tanggal seperti tertera di bawah ini

Jakarta, Februari 2025

Pembimbing Utama



Muhammad Kamil Ghifarry A., M. Si.



Program Studi Hubungan Internasional
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Tahun 2025

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

Nama : Syafira Zaharani

NIM : 2010412050

Program Studi : Hubungan Internasional

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 8 Februari 2025

Yang menyatakan,



(Syafira Zaharani)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syafira Zaharani
NIM : 2010412050
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi : S1 Hubungan Internasional

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**ANALISIS REPRESENTASI ELEMEN SHINTOISME JEPANG PADA
BUDAYA POPULER ANIME *DEMON SLAYER* MELALUI *BRICOLAGE***

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya:

Dibuat di: Jakarta,

Pada tanggal: 8 Februari 2025

Yang menyatakan,



(Syafira Zaharani)

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

NAMA : Syafira Zaharani
NIM : 2010412050
PROGRAM STUDI : Hubungan Internasional
JUDUL : Analisis Representasi Elemen Shintoisme Jepang Pada Budaya Populer Anime *Demon Slayer* Melalui *Bricolage*

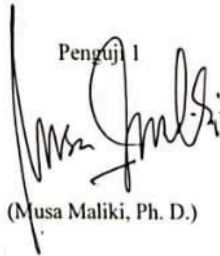
Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Pembimbing



(M. Kamil Ghifary A. M. Si)

Penguji 1



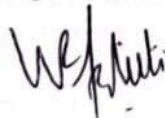
(Musa Maliki, Ph. D.)

Penguji 2



(Jati Satrio, S. IP., M. A.)

Ketua Program Studi
Hubungan Internasional



(Wiwiek Dwi Rukmi Astuti S. IP., M. Si.)

Ditetapkan di : Jakarta, 3 Februari 2025
Tanggal Ujian : 16 Januari 2025

ANALISIS REPRESENTASI ELEMEN SHINTOISME JEPANG PADA BUDAYA POPULER ANIME *DEMON SLAYER* MELALUI *BRICOLAGE*

ABSTRAK

Anime telah berhasil menyebarkan nilai-nilai budaya Jepang secara global, dengan *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* menjadi contoh utama. Penelitian ini menganalisis bagaimana *Demon Slayer* menggunakan *bricolage* untuk merepresentasikan Shintoisme, dan bagaimana *bricolage* berfungsi sebagai alat untuk merepresentasikan budaya Jepang di era globalisasi. Pendekatan kualitatif menggunakan studi kasus, mengumpulkan data melalui observasi dokumen, studi literatur, dan netnografi komunitas penggemar anime. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Demon Slayer* memodifikasi *oni*, ritual Shinto, dan simbolisme alam ke dalam narasi yang lebih sederhana dan visual yang dinamis untuk menarik penonton global tanpa menghilangkan identitas budaya Jepang. Penelitian ini menegaskan bahwa anime, khususnya *Demon Slayer*, tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga merupakan sarana diplomasi budaya yang efektif untuk memperkenalkan dan mempertahankan warisan budaya Jepang di tengah-tengah globalisasi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai peran anime dalam merepresentasikan identitas budaya dan strategi adaptasi budaya dalam industri hiburan global.

Kata kunci: Demon Slayer, Shintoisme, *bricolage*, anime, identitas budaya

**ANALYSING THE REPRESENTATION OF ELEMENTS OF JAPANESE
SHINTOISM IN POPULAR CULTURE ANIME DEMON SLAYER
THROUGH BRICOLAGE**

ABSTRACT

Anime has successfully spread Japanese cultural values globally, with Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba being a prime example. This research analyzes how Demon Slayer uses bricolage to represent Shintoism, and how it serves as a tool to represent Japanese culture in the era of globalization. The qualitative approach used a case study, collecting data through document observation, literature study, and netnography of anime fan communities. The results show that Demon Slayer modified oni, Shinto rituals, and nature symbolism into a simpler narrative and dynamic visuals to appeal to global audiences without losing its Japanese cultural identity. This bricolage approach in anime allows the fusion of Japanese mythology with popular narrative elements from Western culture, creating a universal appeal that reinforces Japan's position as the centre of world popular culture. The research confirms that anime, particularly Demon Slayer, is not only entertainment, but also an effective means of cultural diplomacy, introducing and maintaining Japanese cultural heritage amidst globalization. This study aims to be a reference for future research on the role of anime in representing cultural identity and cultural adaptation strategies in the global entertainment industry.

Keywords: *Demon Slayer, Shintoism, bricolage, anime, cultural identity*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Analisis Representasi Elemen Shintoisme Jepang Pada Budaya Populer Anime *Demon Slayer* Melalui *Bricolage*”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu bentuk persyaratan untuk memperoleh gelar S1 Hubungan Internasional pada Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Adapun selama proses menyelesaikan skripsi ini, penulis telah mendapatkan banyak pengetahuan dan pengalaman. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik karena adanya bantuan dari berbagai pihak yang selalu senantiasa membantu dan memberikan segala dukungan kepada penulis. Dengan rasa hormat dan kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih penulis kepada :

1. Allah SWT karena atas segala rahmat dan karunia-Nya penulis diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik-baiknya.
2. Mami dan Ayah, yang penulis sangat sayangi. Karena doa dan dukungan mereka, peneliti bisa tetap semangat dan kuat dalam melakukan penelitian ini.
3. Adik penulis, Clarissa Putri Rabiah, yang sudah mengenalkan penulis kepada anime dan turut mendukung penulis dalam penelitian ini.
4. Bapak Muhammad Kamil Ghiffary A., M.Si selaku dosen pembimbing yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membantu dan mengarahkan penulis dalam melakukan penelitian ini.
5. Bapak Musa Maliki, Ph. D. selaku dosen penguji pertama yang telah memberikan waktu luangnya untuk memberikan saran dan masukan untuk penelitian penulis.
6. Bapak Jati Satrio, S. IP., M. A. selaku dosen penguji kedua yang juga telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat untuk penulis dan penelitian ini.

7. Seluruh dosen dan jajarannya Prodi Hubungan Internasional Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
8. Koyoharu Gotouge selaku *mangaka* dari *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*, terima kasih telah menulis cerita yang sangat hebat dengan karakter-karakter yang apik hingga telah menginspirasi dan memotivasi penulis untuk melakukan penelitian dengan karyanya sebagai studi kasus. Meskipun hanya fiksi, cerita ini telah memberikan wawasan luas tentang nilai-nilai Jepang dan bagaimana budaya populer merepresentasikannya.
9. Studio Ufotable selaku studio dari anime *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* yang telah menganimasikan serial ini dengan visual yang sangat baik dan membantu penulis mencantumkan visual-visual animasi tersebut di penelitian ini.
10. Anindya Azraeny, Diva Dwiputri Amalia, dan Nadia Nurfadliyah selaku sahabat penulis yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan kepada penulis dan selalu berada di sisi penulis. Rasa terima kasih dan syukur akan kehadiran mereka di hidup penulis akan selalu berada di dalam hati penulis. Begitu juga dengan Bebi Sintia Ero, Devia Ardina, dan teman-teman penulis lain yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu.
11. Vania Jessica dan Dwi Oktariana selaku teman seperbimbingan yang selalu memberikan dukungan kepada penulis selama penelitian skripsi ini berlangsung.
12. *Mutual* dan pembaca *fanfiction* penulis di Twitter/X yang namanya tidak bisa disebutkan satu per satu. Penulis sangat berterima kasih atas kebaikan yang telah diberikan. Penulis juga sangat bersyukur bisa bertemu kalian di masa-masa penulisan penelitian ini.
13. Taylor Swift, One Direction (dan kelima anggota secara individual), dan musisi-musisi lainnya, selaku penyanyi yang karyanya sangat menghibur dan memotivasi penulis dalam menulis penelitian ini.
14. Atsushi Nakajima dari anime *Bungo Stray Dogs*, Megumi Fushiguro dan Yuuji Itadori dari anime *Jujutsu Kaisen* selaku karakter fiksi yang penulis sangat

kasihi dan sayangi. Terima kasih sudah menjadi sumber inspirasi dan motivasi penulis.

15. Selain tiga karakter fiksi di atas, karakter-karakter fiksi favorit penulis yang namanya tidak bisa disebutkan satu persatu juga menjadi sumber motivasi, inspirasi dan hiburan.

16. Terakhir, namun tidak kalah pentingnya, diri sendiri. Terima kasih telah berjuang, mau belajar dan tidak menyerah selama proses perkuliahan hingga penelitian skripsi ini berakhir.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis dengan senang hati akan menerima setiap saran dan kritik dari pembaca. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan wawasan baru mengenai bagaimana budaya populer, seperti anime, dapat menjadi alat untuk merepresentasikan identitas budaya suatu negara—dalam hal ini, identitas budaya Jepang—serta berkontribusi pada pengembangan khazanah keilmuan dalam studi hubungan internasional.

Jakarta, 8 Februari 2025



Syafira Zaharani

DAFTAR ISI

BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
I. I. Latar Belakang Masalah.....	1
I. II. Rumusan Masalah.....	17
I. III. Tujuan Penelitian.....	18
I. IV. Manfaat Penelitian.....	18
I. V. Sistematika Penulisan.....	19
BAB II.....	22
TINJAUAN PUSTAKA.....	22
II. I. Konsep Bricolage.....	22
II. II. Konsep Identitas Budaya.....	23
II. III. Konsep Budaya Populer.....	27
II. IV. Kerangka Pemikiran.....	30
BAB III.....	32
METODE PENELITIAN.....	32
III. I. Objek Penelitian.....	32
III. II. Jenis Penelitian.....	33
III. III. Teknik Pengumpulan Data.....	33
III. IV. Sumber Data.....	34
III. V. Teknik Analisis Data.....	35
III. V. I. Reduksi Data.....	35
III. V. II. Penyajian Data.....	36
III. V. III. Penarikan atau Verifikasi Kesimpulan.....	37
III.V. IV. Tabel Rencana Waktu.....	37
BAB IV.....	39
SHINTOISME DALAM DEMON SLAYER SEBAGAI IDENTITAS	
BUDAYA JEPANG.....	39
IV.I. Demon Slayer Dalam Konteks Budaya Populer.....	40
IV. II. Shintoisme Sebagai Identitas Budaya Jepang.....	48
IV. III. Elemen-Element Shintoisme Dalam Demon Slayer.....	50
IV. III. I. Oni.....	51
IV. III. II. Simbolisme Alam.....	54

IV. III. III. Ritual dan Upacara.....	59
IV. III. IV. Nilai-Nilai Moral dan Etika.....	62
BAB V.....	66
ANALISIS REPRESENTASI SHINTOISME DALAM DEMON SLAYER MELALUI BRICOLAGE.....	66
V. I. Representasi Shinto Melalui Bricolage dalam Demon Slayer.....	68
V. II. I. Penggunaan Makhluk Mitologi (Oni) sebagai Antagonis.....	69
V. II. II. Adaptasi Simbolisme Alam dalam Demon Slayer.....	74
V. II. III. Hinokami Kagura dan Pemujaan Matahari.....	79
V. II. IV. Nilai-nilai Moral dan Etika.....	83
V. II. Representasi Elemen-Elemen Shintoisme dalam Demon Slayer.....	87
V. II. I. Visualisasi Oni Dalam Demon Slayer.....	87
V. II. II. Visualisasi Penggunaan Simbolisme Alam.....	94
V. II. III. Visualisasi Ritual dan Pemujaan Matahari.....	102
V. II. IV. Visualisasi Nilai-nilai Moral dan Etika.....	110
BAB VI.....	117
PENUTUP.....	117
VI. I. Kesimpulan.....	117
VI. II. Saran.....	120
VI. II. I. Saran Praktikal.....	120
VI. II. II. Saran Teoritis.....	121
DAFTAR PUSTAKA.....	123

DAFTAR TABEL

III.V. IV. Tabel Rencana Waktu.....	38
-------------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar V. I. I. Visualisasi Oni Dalam Kepercayaan Orang Jepang.....	89
Gambar V. I. II. Visualisasi Vampir Barat.....	91
Gambar V. I. III. Oni Dalam Demon Slayer.....	91
Gambar V. I. IV. Visualisasi Rui Sebelum Menjadi Oni.....	92
Gambar V. I. V. Visualisasi Rui Setelah Menjadi Oni.....	92
Gambar V. III. VI. Perbandingan Visualisasi Yokai Tsuchigumo Oni Keluarga Laba-Laba Dalam Demon Slayer.....	93
Gambar V. III. VII. Perbandingan Visualisasi Antara Yokai Nurarihyon Dengan Oni Kibutsuji Muzan Dalam Demon Slayer.....	94
Gambar V. I. VIII. Visualisasi Oni Tamayo dan Yushiro.....	96
Gambar V. II. I. Visualisasi Yamabushi (Pertapa Gunung) Melakukan Ritual.....	98
Gambar V. II. II. Visualisasi Tanjiro yang Berlatih di Gunung.....	99
Gambar V. II. III. Visualisasi Gunung Fujikasane.....	100
Gambar V. II. IV. Visualisasi Bunga Wisteria di Kuil Kameido Tenjin.....	100
Gambar V. II. V. Visualisasi Bunga Wisteria yang Tumbuh di Kaki Gunung Fujikasane.....	101
Gambar V. II. VI. Visualisasi Bunga Wisteria di Gerbang Rumah Warga.....	102
Gambar V. II. VII. Visualisasi Ritual Misogi.....	103
Gambar V. II. VIII. Visualisasi Tanjiro yang Sedang Berlatih di Bawah Air Terjun. 103	
Gambar V.II.V Visualisasi Teknik “Pernapasan Air”.....	104
Gambar V.II.VI Visualisasi Gaya Seni Ukiyo-e.....	105
Gambar V. III. I. Visualisasi Kagura yang Dilakukan Di Kota Keikichu.....	106
Gambar V. III. II. Visualisasi Tanjiro dan Ibunya yang Sedang Menonton Ayahnya Melakukan Hinokami Kagura (Tarian Dewa Api).....	108
Gambar V. III. III. Visualisasi Tanjiro yang Melakukan Hinokami Kagura (Tarian Dewa Api) Untuk Pertama Kali.....	109
Gambar V. III. IV. Visualisasi Dewi Amaterasu.....	110
Gambar V. III. V. Visualisasi Oni yang Terbakar Saat terkena Sinar Matahari....	112
Gambar V. III. VI. Visualisasi Oni yang Terbakar Saat terkena Sinar Matahari..	112
Gambar V. IV. I. Visualisasi Tanjiro yang Mendoakan Oni.....	115
Gambar V. IV. II. Visualisasi Tanjiro yang Mendoakan Oni II.....	116
Gambar V. IV. III. Visualisasi Tanjiro yang Berbelas Kasih Pada Oni.....	116
Gambar V. IV. IV. Visualisasi Oni Nezuko yang Melindungi Tanjiro.....	117

Gambar V. IV. V. Visualisasi Tanjiro dan Nezuko Bekerjasama Untuk Melawan Oni.....	118
Gambar V. IV. VI. Visualisasi Tanjiro yang Pantang Menyerah.....	119
Gambar V. IV. VI. Visualisasi Tanjiro yang Pantang Menyerah II.....	119