

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebudayaan merupakan seluruh total dari pikiran, karya, dan hasil karya manusia yang tidak berakar kepada nalurinya, dan oleh karena itu hanya bisa dicetuskan oleh manusia itu sendiri sesudah proses belajar dimulai menurut Koentjaraningrat (2000: 1). Sedangkan menurut Suwardi Endraswara (2017: 5) kebudayaan merupakan sesuatu yang tidak memiliki batas pada hal yang tidak dapat dilihat oleh indra penglihatan mengenai manusia, melainkan juga menyangkut hal-hal yang abstrak. Sonoe (2004) menyebutkan konsep mengenai budaya dalam kutipan berikut:

「文化」は、人々の行動と身近に関係している。しかし「文化」の抽象的な概念は、「文化」が規制している行動と、常にある程度食い違いがあり、一対一の対応はない。「文化」の抽象的な概念と、人々の行動にある程度食い違いが存在するとはいえ、「文化」は、人々の行動と身近に関係しているのであれば、人々の行動の変化があれば、「文化」の変化も起き得る。

Bunka wa hitobito no gyoudo to midjika ni kankei shiteiru. Shikashi, bunka no chūshōteki na gainen wa, bunka ga kisei shiteiru koudou to, tsune ni aru teido kuichigai ari, ichi tai ichi no taiou wa nai. Bunka no chūshōteki na gainen to, hitobito no koudou ni aruteido kuichigai ga sonzai suru to wa ie, bunka wa, hitobito no koudou to midjika ni kankei shiteiru no de areba, hitobito no koudou no henka ga areba, bunka no henka mo okieru.

Terjemahan:

Budaya berkaitan erat dengan perilaku masyarakat. Namun, konsep abstrak dari budaya selalu bertentangan dengan perilaku yang diatur oleh 'budaya', dan tidak ada hubungan satu sama lain. meskipun ada beberapa ketidaksesuaian antara konsep abstrak budaya dan perilaku masyarakat, tetapi budaya terkait erat dengan perilaku masyarakat, maka dapat terjadi perubahan dalam perilaku masyarakat.

(Sonoe, 2004)

Dengan kata lain, budaya dapat mempengaruhi perilaku suatu kelompok masyarakat. Namun, tidak semua masyarakat dapat mengikuti aturan dalam budaya. Oleh karena itu, budaya dapat berubah sesuai perilaku masyarakat. Aturan dalam

budaya dapat berubah sesuai perkembangan zaman. Karena suatu masyarakat tidak memiliki budaya yang sama, interaksi antar masyarakat dapat merubah budaya itu sendiri, contohnya masuknya suatu budaya ke dalam budaya lainnya. Budaya lama dapat tergantikan dengan budaya baru, atau budaya itu akan berdampingan satu sama lain.

Seiring berkembangnya zaman, budaya dan masyarakat juga ikut berkembang, membuat istilah budaya populer (*pop culture*) menjadi semakin dikenal. Budaya populer sendiri muncul dari interaksi sehari-hari dari kebutuhan suatu masyarakat. Budaya ini mencakup seluruh praktik kehidupan sehari-hari, mulai dari gaya berpakaian, memasak, olahraga, hingga dunia hiburan (Ardi Nugroho P, 2017: 3). John Storey (2012: 4) menjelaskan bahwa budaya pop adalah budaya komoditas, menciptakan karya-karya populer dalam musik, tulisan, seni visual, dan sebagainya yang melayani fungsi nilai pasar yang sama dengan barang-barang material dan komoditas yang diproduksi, memuaskan kebutuhan hiburan dan rekreasi yang cepat berlalu dan berubah. Menurut Venus & Helmi (2010:72) musik klasik, tarian, seni, sastra, puisi, dan beberapa jenis budaya lainnya merupakan ruang lingkup budaya tinggi (*high culture*), yang dihargai oleh minoritas individu berpendidikan atau berstatus sosioekonomi tinggi, sedangkan budaya populer (*pop culture*) lebih bebas diakses dan memiliki jangkauan yang jauh lebih besar. *Sumo* dan drama *kabuki*, misalnya, yang sebelumnya terkenal di lingkungan masyarakat umum di Jepang, tetapi sekarang dianggap sebagai budaya seni elit Jepang. Budaya populer Jepang telah menyebar ke negara-negara lain. Budaya populer Jepang saat ini termasuk *anime*, *manga*, *video game*, *idola*, *cosplay*, *fashion*, dan *J-POP*.

Berdasarkan survei dari Japan Foundation (2018) banyak orang yang belajar bahasa Jepang karena tertarik dengan *pop culture*. Sehingga ketertarikan pembelajar bahasa di Indonesia juga meningkat, terutama bahasa Jepang.

Tabel 1 Alasan Mempelajari Jepang

Objectives of Japanese-language learning	
Notation of the options in the survey form	Abbreviated expression
1. Interest in Japanese culture (e.g., history, literature, arts)	Interest in history, literature, arts, etc.
2. Interest in Japanese popular culture (e.g., anime, manga, J-POP, fashion)	Interest in anime, manga, J-POP, fashion, etc.
3. Interest in Japanese politics, economy, and/or society	Interest in politics, economy, and/or society
4. Interest in Japanese science and/or technology	Interest in science and/or technology
5. Interest in the Japanese language	Interest in the Japanese language
6. To take an entrance exam in Japanese/to earn a certificate	Use Japanese to take an exam/earn a certificate
7. To study in Japan	Study in Japan
8. To gain employment/to fulfill future work aspirations using Japanese language skills	Future employment/work aspirations
9. Japanese is necessary for current work/Japanese will be useful in current work	Necessary for current work
10. To visit Japan for sightseeing	Sightseeing in Japan
11. To participate in an international goodwill program (visit Japan or host Japanese visitors)	Goodwill programs and exchanges with Japan
12. For online information gathering/communication in Japanese	Information gathering/communication in the Japanese-language
13. To speak Japanese at work, school, or in the community	Speaking Japanese at work, school, or in the community
14. Have a broad interest in understanding other cultures and cross-cultural communication	Understanding other cultures and cross-cultural communication
15. Japanese is the mother language/the language of family or relatives	Mother language or heritage language
16. Recommended by others (e.g., family, relatives, friends)	Recommendation of family, relatives, etc.
17. Other than 1 through 16 listed above	Other

Sumber: <https://www.jpj.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey18.html>

Berdasarkan tabel di atas, pada tahun 2018 Japan Foundation menyatakan bahwa orang banyak mempelajari bahasa Jepang karena tertarik dengan budayanya. Terutama budaya populer seperti, *anime*, *manga*, *J-Pop*, dan lainnya. Untuk selebihnya terdapat alasan tertarik dengan bahasa Jepang karena politik, ekonomi, teknologi, pekerjaan, sekolah, dan sebagainya.

Tabel 2 Peringkat Pembelajaran Bahasa Jepang Tahun 2018

Rank	2015 Rank	Country and region	Learners (People)			Institutions (Institutions)			Teachers (People)		
			2018	2015	Increase/decrease rate (%)	2018	2015	Increase/decrease rate (%)	2018	2015	Increase/decrease rate (%)
1	1	China	1,004,625	953,283	5.4	2,435	2,115	15.1	20,220	18,312	10.4
2	2	Indonesia	709,479	745,125	▲4.8	2,879	2,496	15.3	5,793	4,540	27.6
3	3	Republic of Korea	531,511	556,237	▲4.4	2,998	2,862	4.8	15,345	14,855	3.3
4	4	Australia	405,175	357,348	13.4	1,764	1,643	7.4	3,135	2,800	12.0
5	6	Thailand	184,962	173,817	6.4	659	606	8.7	2,047	1,911	7.1
6	8	Vietnam	174,521	64,863	169.1	818	219	273.5	7,030	1,795	291.6
7	5	Taiwan	170,159	220,045	▲22.7	846	851	▲0.6	4,106	3,877	5.9
8	7	United States	166,905	170,998	▲2.4	1,446	1,462	▲1.1	4,021	3,894	3.3
9	9	Philippines	51,530	50,038	3.0	315	209	50.7	1,289	721	78.8
10	10	Malaysia	39,247	33,224	18.1	212	176	20.5	485	430	12.8

Sumber: <https://www.jpj.go.jp/e/project/japanese/survey/result/survey18.html>

Kemudian berdasarkan tabel di atas, Japan Foundation mengadakan survei pada tahun 2018. Hasil dari survei tersebut menyatakan bahwa China menduduki

peringkat pertama dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang terbanyak. Kemudian Indonesia menduduki peringkat kedua dengan jumlah 709.479 orang pembelajar bahasa Jepang.

Anime menjadi salah satu faktor terbesar akan meningkatnya minat belajar terhadap bahasa Jepang. *Anime* merupakan salah satu budaya populer di Jepang yang saat ini sudah dikenal berbagai negara. Menurut Sandra Buckley (2006: 17), *anime* merupakan istilah Jepang untuk animasi. Imamura Taihei, seorang filsuf media, menciptakan frasa ini pada tahun 1940-an untuk menggantikan kata Jepang *manga eiga* (film kartun). Popularitas *anime* di Jepang telah melampaui popularitas pasar rumahan lainnya di dunia sejak tahun 1970-an. *Anime* pertama diciptakan pada tahun 1907 dan berlangsung selama tiga detik. Oten Shimokawa menciptakan film animasi berdurasi lima menit tanpa suara berjudul *Imokawa Muzoku Genban no Maki* pada tahun 1917. Amerika Serikat membuat film animasi bersuara pada tahun 1927, sementara Jepang menciptakan karya animasi lengkap dengan suara dan lagu pada tahun yang sama, karya Noburo Ofuji, yang telah berkembang menjadi film animasi pendek. Animasi semakin populer, seperti animasi *Astro Boy* karya Osamu Tezuka, yang memulai debutnya pada tahun 1963 (CNN, 2020).

Anime yang menjadi populer akhir-akhir ini, salah satunya adalah *anime Kimetsu no Yaiba* atau *Demon Slayer* karya Koyoharu Gotouge yang diadaptasi dari komik (*manga*) yang Shueisha terbitkan pada Februari 2016 dan tamat pada volume 24 dari majalah *Weekly Shonen Jump* yang terbit pada Mei 2020 (Anime News Network, 2020). *Manga Kimetsu no Yaiba* diterbitkan di Indonesia oleh Elex Media Komputindo pada 2020. Menurut data penerbit Shueisha, pada Oktober 2019 *manga Kimetsu no Yaiba* penjualannya meningkat menjadi 12 juta eksemplar, setelah penayangan perdana *anime* yang diproduksi oleh studio Ufotable pada April 2019. Pada Mei 2020 *manga Kimetsu no Yaiba* sudah terjual lebih dari 80 juta eksemplar dan membuat *manga Kimetsu no Yaiba* menjadi salah satu *manga* terlaris di Jepang. Banyak penghargaan yang diterima dari *anime Kimetsu no Yaiba* salah satunya sebagai *anime* terbaik pada tahun 2020 dalam penghargaan *Tokyo Anime Awards Festival 2020* (Crunchyroll, 2020).

Kimetsu no Yaiba menceritakan Tanjiro Kamado adalah seorang anak laki-laki baik hati dan cerdas yang tinggal bersama keluarganya dan mencari uang dengan cara menjual arang. Berlatar di Jepang pada zaman Taisho, semuanya berubah ketika keluarganya diserang dan dibunuh oleh iblis (*oni*). Tanjiro dan saudara perempuannya Nezuko adalah satu-satunya yang selamat dari insiden tersebut, meskipun Nezuko sekarang telah berubah menjadi iblis tetapi secara mengejutkan dia masih menunjukkan tanda-tanda emosi dan pemikiran layaknya seorang manusia. Tanjiro kemudian menjadi pembasmi iblis dan bergabung dengan organisasi yang bernama *Demon Slayer Corps* atau *Kisatsutai* untuk mengembalikan Nezuko menjadi manusia lagi, dan untuk mencegah tragedi yang terjadi pada dia dan adiknya terulang pada orang lain.

Anime tersebut tidak hanya bercerita tentang manusia yang mulai membentuk kelompok rahasia bernama *Demon Slayer Corps* (*Kisatsutai*) yang bertugas memburu dan membunuh iblis, tetapi di dalamnya juga terdapat unsur budaya Jepang. Contohnya seperti pada episode pertama yang menunjukkan *katana* atau pedang Jepang (*daitō*) yang merupakan senjata yang digunakan oleh samurai di Jepang, CNN Indonesia (2015) menjelaskan bahwa saat ini *katana* mendapatkan status sebagai pusaka nasional. Selain *katana*, *kimono* juga muncul dalam *anime* ini. Gilhooly (2005:119) mengatakan bahwa *kimono* yang merupakan pakaian tradisional Jepang, yang saat ini hanya digunakan oleh orang Jepang untuk acara khusus atau formal seperti, pernikahan, pemakaman, dan tahun baru. Berikutnya, payung *wagasa*, topeng Jepang juga dipakai oleh beberapa karakter dalam *anime Kimetsu no Yaiba*. Secara kasat mata, *anime* ini menunjukkan budaya asli Jepang yang muncul di dalamnya.

Penulis tertarik untuk mempelajari tentang karakteristik budaya Jepang serta makna dan ada atau tidaknya perubahan atau pergeseran pada penggunaan budaya Jepang yang muncul di dalam *anime* ini. Penulis menganggap pembahasan tentang hal ini perlu dilakukan agar menambah wawasan tidak hanya penikmat *anime* khususnya *Kimetsu no Yaiba*, tetapi juga orang awam yang tertarik pada budaya Jepang yang ditampilkan dalam budaya populer.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penulis menjadikan beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini. Penjelasan dari penelitian-penelitian terdahulu adalah sebagai berikut.

Penelitian berupa jurnal yang berjudul “Representasi Budaya Jepang dalam Film *The Last Samurai* (Studi Semiotika Pierce)” yang ditulis oleh Hikmatul Izza Aswan Zanynu dan Marsia Sumule (2021). Masalah penelitian ini yaitu bagaimana budaya dan eksistensi masyarakat Jepang, khususnya *samurai*, melalui sudut pandang tokoh utama yang merupakan seorang tentara Amerika. Teks dari film *The Last Samurai* digunakan sebagai data. Pendekatan penelitian kualitatif diterapkan, bersama dengan teori analisis semiotik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *The Last Samurai* memberikan gambaran naratif budaya Jepang melalui penggunaan bahasa Jepang, sistem kekaisaran, dan penekanan kuat pada bagian dari sistem pengetahuan, termasuk gagasan standar kehidupan *samurai*, *bushido*. Pada saat yang sama, film ini menunjukkan penggambaran budaya Jepang melalui aspek sinematik. Hal ini terbukti dalam ikon, indeks, dan simbol yang ditampilkan dalam setiap adegan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu membahas mengenai representasi budaya Jepang dan menggunakan teori Semiotika Charles Sanders Pierce. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini dan penelitian penulis yaitu terdapat pada subjek penelitian, subjek penelitian penulis yaitu *anime Kimetsu no Yaiba*, sedangkan subjek penelitian Hikmatul yaitu film *the Last Samurai*. Juga pada penggunaan teori yang digunakan, Hikmatul menggunakan teori semiotika Charles dengan penggunaan kelompok Objek yaitu ikon, indeks, dan simbol, sedangkan penulis menggunakan *sign*, *object*, dan *interpretant*.

Penelitian berikutnya berupa skripsi yang berjudul “Representasi Budaya Jepang dalam Drama *Watashitachi wa Douka Shiteiru*” yang ditulis oleh Hanny Sapta Riani (2021). Penelitian ini membahas tentang kebudayaan Jepang dan maknanya yang dipresentasikan dalam drama *Watashitachi wa Douka Shiteiru*. Data yang digunakan berupa drama *Watashitachi wa Douka Shiteiru*. Penelitian ini menggunakan teori analisis semiotika Charles Sanders Pierce. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada unsur bahasa dan budaya mencakup definisi sopan

santun terhadap lawan bicara, *kimono* memiliki makna berdasarkan fungsi, model, dan warna, *wagashi* memiliki makna berdasarkan bentuknya, peralatan dan wadah memiliki makna berdasarkan kondisinya, dan tempat tinggal memiliki makna berdasarkan situasi pemilikinya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu membahas representasi budaya Jepang dan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pada subjek penelitian, dimana subjek penelitian ini yaitu drama *Watashitachi wa Douka Shiteiru*, sedangkan subjek penelitian penulis yaitu *anime Kimetsu no Yaiba*. Juga hasil penelitian ini menjelaskan mengenai unsur-unsur budaya, sedangkan penulis menjelaskan tentang pergeseran penggunaan budaya Jepang.

Penelitian selanjutnya berupa jurnal yang berjudul “Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang dalam Film *Barakamon*” yang ditulis oleh I.N.A Harsana, K.A.S Putra, M.Y.S Putra (2020). Penelitian ini membahas *anime Barakamon* yang menggambarkan bagaimana kehidupan di desa dan unsur-unsur budaya Jepang yang lebih tradisional dibanding dengan kebanyakan *anime* lain, terutama pada beberapa *anime* sekarang yang lebih mengarah pada jalan cerita fantasi, kekerasan, dan percintaan. Data yang digunakan berupa *anime Barakamon*. Penelitian ini menggunakan teori analisis semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa budaya Jepang hadir dalam 9 adegan dari 12 episode, yaitu adegan 15 menunjukkan cara meminta maaf di Jepang, adegan 19 episode 3 menunjukkan saat melempar kue mochi sebagai ucapan terimakasih, adegan 9 episode 4 menunjukkan representasi kanji, adegan 2 episode 6 menunjukkan tata krama saat akan di Jepang, adegan 5 episode 6 menunjukkan cara memanggil nama orang di Jepang, adegan 2 episode 7 menunjukkan Dewa Ebisu sebagai simbol keberuntungan, adegan 6 episode 8 menunjukkan perayaan festival Obon, adegan 9 episode 9 menunjukkan kebiasaan berendam masyarakat Jepang, adegan 9 episode 10 menunjukkan perayaan *matsuri* di Jepang. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu membahas mengenai representasi budaya Jepang. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu terdapat pada subjek penelitian dan teori semiotika yang digunakan, di mana subjek penelitian ini yaitu film *Barakamon*, sedangkan subjek penelitian penulis yaitu

anime Kimetsu no Yaiba. Teori semiotika yang digunakan dalam penelitian ini yaitu semiotika Roland Barthes, sedangkan teori semiotika dalam penelitian penulis yaitu menggunakan teori semiotika Charles Sanders Pierce.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diketahui identifikasi permasalahan yaitu, terdapat beberapa kebudayaan yang ditampilkan dalam *anime Kimetsu no Yaiba*. Penggambaran representasi budaya dalam *anime Kimetsu no Yaiba* yang mengalami pergeseran penggunaannya jika diterapkan pada masa sekarang. Seperti penggambaran *katana* dan *kimono* yang pemakaian dan maknanya yang sudah berbeda. *Katana* yang merupakan senjata yang digunakan oleh *samurai* di Jepang, tetapi saat ini *katana* menjadi pusaka nasional. *Kimono* yang merupakan pakaian tradisional yang dipakai pada zaman dahulu, yang mana saat ini orang Jepang hanya memakai *kimono* untuk acara khusus atau formal seperti, pernikahan, pemakaman, dan tahun baru.

1.4 Pembatasan Masalah

Penelitian ini menggunakan *anime Kimetsu no Yaiba* yang mengambil latar belakang pada zaman Taisho. Penelitian memfokuskan pada representasi budaya yang ditampilkan *anime Kimetsu no Yaiba*, dan melakukan perbandingan dengan penggunaan budaya yang berlaku di masa sekarang. Beberapa bentuk budaya yang menjadi perhatian penulis adalah *katana* yang merupakan senjata khas Jepang yang digunakan oleh para *samurai* dan saat ini menjadi pusaka nasional, *kimono* yang merupakan pakaian yang digunakan sehari-hari pada zaman dahulu dan menjadi pakaian yang dikenakan pada acara tertentu pada saat ini, topeng Jepang seperti topeng *tengu* yang merupakan topeng dengan wajah berwarna merah dan memiliki hidung panjang yang menyerupai burung, topeng *kitsune*, topeng *hyottoko*, dan lainnya.

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, perumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana representasi budaya Jepang yang terdapat dalam *anime Kimetsu No Yaiba* berdasarkan teori semiotika Charles Sanders Pierce?
2. Adakah pergeseran penggunaan budaya Jepang dengan yang ada di masa sekarang yang terdapat dalam *anime Kimetsu no Yaiba*?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui representasi budaya Jepang yang terdapat dalam *anime Kimetsu No Yaiba* berdasarkan teori semiotika Charles Sanders Pierce.
2. Untuk menjelaskan adanya pergeseran penggunaan dan makna budaya Jepang dengan yang ada di masa sekarang yang terdapat dalam *anime Kimetsu No Yaiba*.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori pada bab ini akan menjelaskan tentang beberapa teori. Teori yang akan dijelaskan merupakan teori singkat mengenai kebudayaan Jepang dan semiotika dari Charles Sanders Pierce.

1.7.1 Kebudayaan Jepang

Budaya Jepang (*nihon bunkaron*) muncul sebagai akibat dari masalah identitas budaya Jepang yang disebabkan oleh budaya Barat yang semakin dominan setelah Restorasi Meiji (Sutiarti Hidayat, 2018: 21). Tentu saja, perubahan zaman membawa perubahan dalam budaya Jepang. Dari budaya primordial periode Jomon melalui budaya yang telah dipengaruhi oleh Asia, Eropa, dan Amerika. Smith and Beardsley (2004: 3-7) menekankan dalam buku mereka yang berjudul “Japanese Culture” bahwa budaya asli Jepang berfokus pada kaisar atau agama Buddha yang sebagai salah satu titik pusatnya. Tetapi, konsepnya akan berbeda jika mengarah jauh ke masa lalu, akan banyak perwujudan budaya yang berbeda sejak manusia

pertama kali mendiami Jepang. Kubota (2013) menyebutkan bahwa konsep tentang budaya dalam kutipan berikut:

日本人の思考様式は日本文化を 代表するものとしてとらえられ、日本語は日本文化の具現であるという 認識が、日本人論の中でも自明のように論じられてきた。そして、日本文化独特論の語りと同様に、日本語や日本語表現の独自性が、西欧語、特に英語との対比で論じられてきた。

Nihonjin no shikou youshiki wa nihon bunka wo daihyou suru mono toshite toraerare, nihongo wa nihon bunka no gugen de aru toiu ninshiki ga, nihonjinron no naka demo jimei no youni ronjiraretekita. Soshite, nihonbunka dokutokuron no katari to touyou ni, nihongo ya nihongo hyougen no dokujisei ga, seiougo, tokuni eigo to no taihi de ronjiraretekita.

Terjemahan:

Cara berpikir orang Jepang dipandang mewakili budaya Jepang, dan pengakuan bahwa bahasa Jepang adalah perwujudan dari budaya Jepang telah dibahas sebagai suatu hal yang biasa dalam teori orang Jepang. seperti halnya narasi keunikan budaya Jepang, keunikan bahasa, dan ungkapan bahasa Jepang telah dibahas berbeda dengan bahasa Barat, khususnya bahasa Inggris. (Kubota, 2013)

Budaya Jepang juga dapat diartikan sebagai pemikiran masyarakat Jepang, sekaligus bahasa Jepang merupakan salah satu perwujudan dari budaya Jepang itu sendiri. Tanpa bahasa, budaya tidak akan lengkap dan wujudnya masih kurang. Teori ini sudah banyak dibicarakan oleh orang Jepang itu sendiri dan menjadi teori yang valid. Tentu saja keunikan budaya dan bahasa Jepang berbeda dengan bahasa lain terutama bahasa Inggris.

Budaya Jepang seperti budaya negara lain, sangat beragam. Seperti pakaian tradisional (*kimono*), pedang (*katana*), kesenian seperti *kabuki*, festival (*matsuri*) yang dilakukan pada tanggal-tanggal tertentu untuk persembahan dewa atau ritual, dan hal-hal bersejarah lainnya. Meskipun mungkin ada pengecualian, masyarakat Jepang sebagian besar *homogen* dalam hal budaya, agama, dan bahasa (Koentjaraningrat dalam Sartini (1999: 4-5). Orang Jepang memiliki kesetiaan yang besar, tidak menganut satu keyakinan secara eksklusif, dan memiliki kepribadian yang progresif. Budaya dan masyarakat berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Modernisasi memiliki berbagai manfaat, seperti kemajuan teknologi, ekonomi, dan budaya.

Unsur-unsur budaya yang terdapat di Jepang meliputi sistem kekerabatan dan organisasi sosial, teknologi dan peralatan hidup, mata pencaharian, sistem religi, bahasa, ilmu pengetahuan, dan kesenian. Sistem kekerabatan di Jepang atau disebut juga dengan *Ie*, sistem *Ie* meliputi *uchi* dan *soto* (Rahmah, 2017: 40). Lalu, organisasi sosial di Jepang yaitu seperti lembaga pendidikan, lembaga kesehatan, lembaga hukum, dan lainnya. Teknologi Jepang saat ini sudah sangat maju, sehingga mempengaruhi ekonomi Jepang. Teknologi Jepang di antaranya adalah teknologi transportasi, elektronik, robotik, nuklir, medis, dan lainnya. Sistem mata pencaharian terbesar di Jepang yaitu industri pertanian, perikanan, dan industri manufaktur. Selain itu di antaranya ada juga buruh, karyawan, penjual jasa, maupun pekerja paruh waktu (Kompas, 2022). Agama yang dianut oleh orang Jepang didominasi oleh Shinto dan Buddha. Dikatakan bahwa sebanyak 67% orang Jepang tidak menganut agama apapun, 31% memeluk agama Buddha, 3% menganut Shinto, 1% Kristen, dan 1% lainnya (NHK, 2019).

Bahasa Jepang adalah bahasa utama di Jepang yang juga mempunyai dialek dari daerah masing-masing. Bahasa Jepang ditulis dalam bentuk campuran dan terdiri dari beberapa huruf yaitu, hiragana, katakana, dan kanji (Buckley, 2006: 276). Sebelum Restorasi Meiji tahun 1898, yang menandai dimulainya periode Jepang yang modern, orang Jepang telah menerima pendidikan dengan baik menurut standar sejarah (Ellington, 2003). Menurut Sindonews (2022) Jepang menduduki urutan kedelapan negara dengan sistem pendidikan terbaik di dunia. Di Jepang juga terdapat beragam kesenian yang populer, yaitu *kabuki*, yang berkembang sebagai semacam hiburan teater populer hingga awal abad ke-20, kini telah menjadi salah satu seni pertunjukan tradisional Jepang, di samping *noh*, *kyogen*, dan teater boneka *bunraku*. *Kyogen* merupakan seni teater tertua di Jepang yang sudah ada sejak 600 tahun yang lalu. *Noh* merupakan seni teater Jepang dari abad ke-14 yang menjadi identitas budaya tradisional Jepang (Buckley, 2006: 243).

1.7.2 Semiotika Charles Sanders Pierce

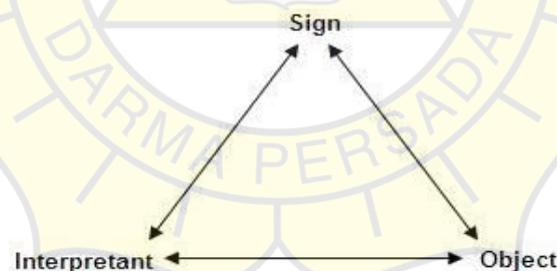
Teori semiotika Charles Sanders Pierce adalah teori atau teknik analisis yang menggambarkan sistem tanda. Teori ini dikembangkan oleh Charles Sanders

Pierce, seorang filsuf Amerika yang terkenal dalam subjek manusia dan pemikirannya. Pierce menjelaskan salah satu prinsip tanda dalam Pharies (1985: 14) dalam Nazaruddin (2015: 11) sebagai berikut:

“Tanda (juga digambarkan sebagai representamen) merupakan sesuatu yang mewakili suatu objek tertentu. Tanda menjadi sebuah aspek pemikiran dari seseorang yang menggunakannya dan menjadikannya suatu makna. Interpretan adalah penggunaan tanda yang pertama yang akan mewakili objek lalu merujuk pada suatu makna. Hasil dari interpretan dapat digunakan lagi sebagai landasan representamen”.

Kutipan di atas menjelaskan bahwa tanda atau *representamen* dapat dikatakan sebagai konsep untuk menjelaskan suatu hal. Konsep tersebut menjadi suatu objek, objek merupakan apa yang dimaksudkan oleh tanda berupa gambaran benda dan sebagainya. Setelah melihat objek, seseorang akan mulai menafsirkan dan memaknai apa yang dilihat melalui objek, hal tersebut disebut dengan *interpretant*. *Interpretant* juga dapat menjadi tanda atau *representamen* baru. Kemudian, Charles Sanders Pierce menjelaskan bahwa sistem tanda dibagi menjadi tiga yang terdapat pada teori segitiga yaitu, tanda (*sign*), acuan tanda (*object*), dan penggunaan tanda (*interpretant*).

Gambar 1 Teori Segitiga Charles Sanders Peirce



Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/80150068346587249/>

Menurut Charles Sanders Peirce suatu hal yang dapat mewakili hal lain di luar tanda, dapat dilihat, dan berbentuk fisik, serta dapat diterima oleh penglihatan manusia dapat disebut sebagai tanda atau *sign*. *Object* merupakan sebuah acuan dari tanda. Sedangkan *interpretant* merupakan suatu konsep pemikiran manusia yang menggunakan simbol-simbol serta memberi arti pada objek-objek yang dirujuknya. Konsep triadik dan trikotomi yang dijelaskan oleh Charles Sanders Peirce menjadi

dikenal. Triadik (Teori segitiga) sendiri merupakan tiga tahap pada suatu proses pemaknaan.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk melakukan penelitian. Menurut Sugiyono (2018: 86), pendekatan deskriptif adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui nilai variabel atau unsur, baik satu variabel atau banyak variabel (independen), tanpa ada perbandingan atau kaitan dengan variabel lain. Metode penelitian kualitatif, menurut Sandu Siyoto (2015: 28) adalah pendekatan penelitian yang menekankan pada ciri-ciri pengetahuan yang mendalam tentang suatu topik. Menurut Rukin (2019: 9), penelitian kualitatif mengandung aspek-aspek yaitu:

1. Sumber data berasal dari proses alamiah
2. Analisis deskriptif
3. Penekanan pada proses
4. Penalaran induktif
5. Makna lebih ditekankan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini akan dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Studi pustaka

Studi kepustakaan menggunakan metode penelitian yaitu dengan mengumpulkan materi yang berhubungan dengan budaya Jepang dalam bentuk buku, jurnal, situs web, dan banyak lagi. Literatur-literatur ini diperlukan untuk membantu penelitian.

2. Metode pengumpulan Data

- a. Observasi

Observasi adalah proses dalam pengambilan data dari sebuah informasi dengan melakukan pengamatan. Pengamatan atau observasi akan dilakukan dengan menyaksikan setiap adegan *anime Kimetsu no Yaiba* pada *season 1* (26 episode).

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses mengumpulkan, memilih, menganalisis, dan menyimpan bukti yang berasal dari informasi seperti gambar, kutipan-kutipan, dan sebagainya. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengambil foto sesuai urutan dalam *anime*, mengumpulkan bagian-bagian gambar, dan menyusun gambar tersebut sesuai dengan urutan dalam *anime* yang memuat rumusan masalah dalam penelitian. Kemudian mencari data pembandingan di buku, jurnal, situs web, dan sumber-sumber lain yang berhubungan dengan penelitian.

3. Metode Analisis Data

Menurut Miles & Huberman yang dikemukakan dalam (Sugiyono, 2010:243), analisis data adalah sesuatu kegiatan yang berlangsung secara berangsur-angsur sampai selesai yang dilakukan secara saling aktif. Analisis data memiliki tiga tahapan, yaitu:

a. Mengumpulkan dan merangkum data

Tahap ini dilakukan dengan menonton adegan dalam *anime Kimetsu no Yaiba* serta memilih adegan yang terdapat unsur kebudayaan Jepang. Kemudian, menganalisis sesuai analisis semiotika yang terdapat dalam adegan yang mengandung unsur budaya dan mencari makna budaya Jepang dalam setiap adegan yang terpilih.

b. Menyajikan data

Tahap berikutnya dilakukan dengan menguraikan data yang sudah terpilih yaitu jumlah adegan yang mengandung unsur budaya, episode, serta menyajikan data yang terpilih dengan menggunakan tabel. Penyajian data ini dilakukan agar memudahkan untuk memahami isi penelitian dengan baik.

c. Menyimpulkan data

Tahap terakhir dilakukan saat semua data sudah terkumpul. Data akan dikelompokkan atau digolongkan sesuai dengan rumusan masalah.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan manfaat praktis. Sedangkan hasil penelitian dapat bermanfaat bagi para pembaca.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dijelaskan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Diharapkan dengan adanya penelitian ini pembelajar budaya Jepang dapat mengerti apa saja perwakilan serta penjelasan mengenai budaya Jepang yang terdapat dalam *anime Kimetsu no Yaiba*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada bidang bahasa, khususnya di kalangan pengajar bahasa Jepang dan pembelajar budaya Jepang melalui *anime*. Serta memberikan wawasan tentang budaya Jepang. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai budaya Jepang melalui *anime*.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini akan disusun ke dalam empat bab, sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, yang berisi latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, jenis metode penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, mengenai teori budaya, kebudayaan Jepang, dan teori semiotika Charles Sanders Peirce.

Bab III Representasi Budaya Jepang dalam *Anime Kimetsu No Yaiba* Karya Koyoharu Gotouge, merupakan pembahasan dari masalah penelitian ini. Membahas mengenai data penelitian berupa bentuk budaya Jepang serta perubahan bentuk dan nilai budaya dari *anime Kimetsu No Yaiba* dengan yang ada di masa sekarang.

Bab IV Simpulan, merupakan penutup yang terdiri dari kesimpulan, serta kritik dan saran berdasarkan hasil penelitian.

