

BAB IV

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, telah diketahui bahwa banyak sekali bentuk budaya yang terdapat dalam *anime Kimetsu no Yaiba*. Representasi budaya Jepang yang terdapat dalam *anime* ini adalah *katana*, *kimono*, payung *wagasa*, topeng *tengu*, topeng *kitsune*, topeng *hyottoko*, *tsuzumi*, dan *biwa*. Representasi budaya Jepang dalam *anime Kimetsu no Yaiba* dapat disimpulkan sebagai berikut:

Data pertama mempresentasikan *katana* sebagai budaya Jepang. *Katana* merupakan senjata yang digunakan untuk perang dan bentuk perwujudan penghormatan bagi seorang *samurai*. Pada saat ini menjadi benda bersejarah yang tidak ada nilai material. *Katana* juga menjadi identitas nasional Jepang, simbol kebudayaan Jepang yang dilestarikan, sekaligus menjadi Pusaka Nasional Jepang.

Data kedua mempresentasikan *kimono* sebagai budaya Jepang. *Kimono* merupakan pakaian sehari-hari yang dikenakan masyarakat Jepang pada umumnya sesuai dengan pangkat atau kasta. Saat ini *kimono* masih dikenakan oleh masyarakat Jepang dari berbagai kalangan di acara khusus atau formal seperti, pernikahan, pemakaman, tahun baru, dan acara resmi lainnya, sekaligus *kimono* telah menjadi simbol kostum nasional Jepang.

Data ketiga mempresentasikan payung *wagasa* sebagai budaya Jepang. Payung *wagasa* merupakan payung bergaya Jepang yang digunakan sehari-hari, seperti saat turun hujan, salju, dan panas. Namun, saat ini *wagasa* hanya digunakan oleh *maiko* (gadis penari), *geisha*, penjual *kimono*, juga digunakan dalam teater *Kabuki*, festival keagamaan, dan festival lainnya.

Data keempat, mempresentasikan topeng *tengu* sebagai budaya Jepang. Topeng *tengu* merupakan topeng yang berasal dari perwujudan *tengu*. *Tengu* merupakan *yokai* atau makhluk mitologi Jepang yang dipercaya sebagai roh jahat atau dewa pelindung. Pada masa sekarang topeng *tengu* digunakan dramatisasi teater *Noh* dan *Kyogen*. Tidak hanya itu, topeng *tengu* juga digunakan diberbagai festival, termasuk festival keagamaan Shinto.

Data kelima mempresentasikan topeng *kitsune* sebagai budaya Jepang. Topeng *kitsune* merupakan topeng perwujudan dari *kitsune* atau rubah. *Kitsune* juga merupakan *yokai* atau makhluk mitologi Jepang yang dipercaya sebagai pengikut dari dewa *Inari*. Saat ini, topeng *kitsune* digunakan dalam teater *Noh*, sekaligus digunakan pada saat festival terutama festival keagamaan Shinto untuk menghormati dewa *Inari*.

Data keenam mempresentasikan topeng *hyottoko* sebagai budaya Jepang. Topeng *Hyottoko* merupakan perwujudan dari karakter *hyottoko* yang berasal dari cerita rakyat yang diceritakan sebagai seseorang yang lucu. Pada saat ini, topeng *hyottoko* digunakan pada saat festival, terutama *O-Kagura matsuri* dan *Hyuga Hyottoko*. Tidak hanya itu, topeng *hyottoko* juga diperjual belikan di berbagai festival.

Data ketujuh mempresentasikan *tsuzumi* sebagai budaya Jepang. *Tsuzumi* adalah drum bergaya Jepang yang digunakan untuk mengiringi musik dalam *Gagaku* (pergelaran musik yang diadakan di istana) dan teater *Nogaku*. Saat ini *tsuzumi* terdahulu di tempatkan di Shoshoin di Nara, sekaligus masih digunakan dalam teater *Noh* dan *Kabuki* sebagai pengiring cerita, penanda, dan penekan irama tarian.

Data kedelapan mempresentasikan *biwa* sebagai budaya Jepang. *Biwa* adalah alat musik petik bergaya Jepang yang digunakan sebagai pengiring tarian dalam *Bugaku*. Seiring berjalannya waktu, pada saat ini *biwa* masih dimainkan untuk pengiring lagu dan *biwa* terdahulu disimpan di museum Shoshoin di Nara.

Anime banyak mengambil referensi dari dunia nyata, sehingga banyak kesamaan dengan dunia nyata di dalam *anime*. Contohnya budaya Jepang yang banyak diperlihatkan dalam *anime Kimetsu no Yaiba*. Budaya yang terdapat dalam *anime* dimaksudkan untuk menyebarkan budaya Jepang ke seluruh dunia. Terutama orang-orang yang menyukai *anime*, di mana orang tersebut akan belajar budaya Jepang melalui *anime*. Namun, tidak hanya budaya, bahasa Jepang sehari-hari yang digunakan dalam *anime* juga dapat dipelajari.