

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Bab ini masih menjadi terusan dari bab sebelumnya yaitu mengenai Pengaruh Anime Terhadap Minat Pembelajar Bahasa Jepang: Studi Kasus *Film Kimetsu No Yaiba* Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Indonesia. Pada bab ini, peneliti akan memaparkan dan menjelaskan kajian pustaka mengenai budaya populer terutama budaya populer Jepang secara lebih rinci, membahas sejarah *anime* dan masuknya ke Indonesia serta sinopsis *anime Kimetsu no Yaiba*.

#### **2.1 Pengaruh**

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kekuatan yang ada di dalam dan berasal dari sesuatu (seseorang atau benda) yang membantu membentuk karakter, keyakinan, atau tindakan. Berdasarkan pengertian tersebut, dikatakan sebelumnya bahwa pengaruh adalah sesuatu yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain. Efek yang dijelaskan oleh para ahli:

Pertama Menurut Uwe Becker (2009), pengaruh adalah kemampuan yang terus berkembang yang berbeda dengan kekuasaan tidak begitu terkait dengan usaha memperjuangkan dan memaksakan kepentingan. Lalu selanjutnya menurut pakar bahasa terkemuka di Indonesia yang berasal dari generasi pertama, yaitu Badudu dan Zain (1994:1031), berpendapat bahwa pengaruh adalah kekuatan untuk membuat sesuatu terjadi dalam arti bahwa sesuatu dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain, yaitu. pengaruh adalah penyebab sesuatu terjadi atau dapat membuat sesuatu seperti yang kita inginkan.

Pengertian pengaruh menurut Norman Barry dalam Sarlito (2005) adalah semacam kekuatan yang dapat dikatakan dipaksa untuk bertindak dengan cara tertentu, meskipun ancaman sanksi yang jelas bukanlah motivasinya. Dalam penelitian ini akan membahas mengenai Pengaruh Anime Terhadap Minat Pembelajar Bahasa Jepang: Studi Kasus *Film Kimetsu No Yaiba* Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Indonesia. Berdasarkan penelitian terdahulu para

peneliti terdahulu mengukur pengaruh menggunakan metode kuisisioner, wawancara, observasi, dan juga studi pustaka.

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan dua metode, yaitu kuisisioner atau survei dan juga wawancara. Metode survei adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan berbagai jenis pertanyaan kepada setiap responden, kemudian dianalisis untuk menjawab permasalahan yang ada. Melalui survei atau kuisisioner ini, peneliti dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menunjukkan ada tidaknya pengaruh pada aspek tertentu yang diteliti.

Selain melalui metode survei atau kuisisioner, cara lain yang digunakan untuk mengevaluasi adanya pengaruh dalam bentuk perilaku terbuka maupun tertutup adalah metode observasi. Metode observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan yang disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek yang diteliti Fathoni (2011), dalam Gautama (2017). Sukmana, Hidayat dan Satriadi (2015) dalam jurnal berjudul Pengaruh Kualitas *Anime* Terhadap Kepuasan Penonton menggunakan beberapa metode yang sudah penulis jelaskan, yaitu menggunakan metode observasi, wawancara, kuisisioner, dan juga studi pustaka, lalu Wahidati, Kharismawati, & Mahendra (2018) dalam jurnal berjudul Pengaruh Konsumsi *Anime* Dan *Manga* Terhadap Pembelajaran Budaya Dan Bahasa Jepang menggunakan metode kuisisioner (angket terbuka dan juga tertutup).

Berdasarkan pemaparan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah sebagai suatu daya yang ada atau timbul dari suatu hal yang memiliki akibat atau hasil, efek, manfaat dan dampak yang ada. Dalam penelitian ini, peneliti ingin meneliti tentang ada atau tidaknya minat seseorang untuk mempelajari maupun mencari tahu lebih lanjut mengenai jejepangan (bahasa Jepang maupun budaya Jepang). Melalui survei observasi dalam komunitas penggemar budaya populer Jepang, yaitu kepada para pecinta *anime* maupun *manga* di Indonesia, dan melalui penyebaran survei kuisisioner dan wawancara kepada komunitas penggemar budaya populer Jepang secara umum.

## 2.2 Minat

Secara sederhana Syah (2012:152) dalam Rahmawati Ayu (2018) minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Minat tidak termasuk istilah populer dalam psikologi karena ketergantungannya yang banyak pada faktor – faktor internal lainnya seperti: pemusatan perhatian, keinginan, motivasi dan kebutuhan.

Secara umum menurut Hadis dan Nurhayati (2010:44) dalam Rahmawati Ayu (2018) minat dapat diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh individu kepada suatu objek, baik itu objek benda hidup maupun benda mati. Sedangkan minat belajar dapat diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam melakukan aktifitas belajar, di rumah, sekolah, dan di masyarakat.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:916) dalam penelitian Rahmawati Ayu (2018) yang berjudul *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa/Siswi Memilih Jurusan Perbankan Syariah Di Smk It Al-Izhar School Pekanbaru*, arti kata minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, atau keinginan. Minat merupakan sebuah motivasi intrinsik sebagai kekuatan pembelajaran yang menjadi daya penggerak seseorang dalam melakukan aktivitas tersebut merupakan proses pengalaman belajar yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan mendatangkan senang, suka, dan gembira.

Menurut Djaali (2012:121) dalam Rahmawati Ayu (2018) Minat merupakan suatu rasa leih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh atau memerintah. Pada dasarnya minat adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu diluardiri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya. Oleh karena itu minat dapat di ekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.

Dari beberapa pendapat dari para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa minat merupakan kecenderungan jiwa yang dapat memberikan dorongan kepada individu yang menyebabkan individu tersebut memperhatikan, tertarik, merasa senang, dan melakukan perbuatan yang berhubungan dengan objek yang dilakukan dengan aktif karena objek itu ada sangkut pautnya dengan berbagai kebutuhan pada dirinya

### 2.3 Budaya Populer

Seiring perkembangan zaman perubahan budaya membuat definisi budaya terutama budaya populer menjadi semakin kompleks. Menurut Mukerji (1991) dalam Adi (2011:10) pada penelitian Aslamiyah, M (2013:17) yang berjudul *Identitas diri mahasiswa penyuka budaya Pop Korea di Malang*, istilah budaya populer mengacu pada kepercayaan, praktik, atau objek yang tersebar luas di masyarakat seperti dikatakannya bahwa:

*“Popular culture refers to the beliefs and practices through which they are organized, that are widely shared among a population. This includes folk beliefs, practices and object generated and political and commercial centers”*

“Budaya populer mengacu pada kepercayaan, praktek – praktek dan objek yang menyatu dalam kesatuan yang hidup dalam masyarakat. Hal ini termasuk kepercayaan adat, praktek – praktek, dan objek yang diproduksi dari pusat – pusat komersial dan politik”

Kata “pop” yang merupakan singkatan dari kata populer yang dapat mengandung arti “dikenal dan disukai khalayak umum”, “sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada umumnya, mudah dipahami orang banyak, disukai dan diminati orang banyak” (KBBI:1989). Budaya pop adalah budaya perebutan makna, di mana segala macam makna memperjuangkan hati masyarakat. Pada saat ini budaya populer berkembang dengan sangat pesat, menumbuhkembangkan determinasi populer budaya massa yang masih sulit

untuk di kendalikan, sekarang model-model realitas dan pemikiran pragmatis mulai berkembang dalam pertarungan makna. Istilah budaya populer sendiri dalam bahasa latin secara harafiah berarti “budaya rakyat” (the culture of the people atau masyarakat). Akibatnya, banyak pengamat budaya menganggap budaya hidup dan berbagai artefak budaya dapat kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari kebanyakan orang (Tressia 2012:41).

Budaya populer juga berkaitan dengan budaya massa. Malthy dalam Tressia (20:37) Budaya populer adalah budaya yang dihasilkan oleh teknik produksi massal industri dan dipasarkan untuk kepentingan masyarakat umum, yaitu konsumen massal. Budaya populer ini telah berkembang berkat sarana terbaru yang disediakan oleh teknologi seperti printer, fotografi, rekaman suara, dan lain lain.

### 2.3.1 Budaya Populer Jepang

Menurut Craig (2000:4), dalam Iqbal 2016 budaya populer Jepang dapat dikatakan unsur – unsur budaya yang mengacu pada modern Jepang. Budaya populer Jepang juga merupakan budaya yang berasal dari Jepang yang diakui, dinikmati, disebarluaskan kepada masyarakat, dan dikonsumsi dalam kehidupan sehari-hari oleh masyarakat. Budaya populer Jepang mencakup berbagai genre seperti musik, anime, drama, manga, video game, fashion, dan masih banyak lagi.

Dilansir berdasarkan *Website* Ministry of Foreign Affairs of Japan budaya Populer merupakan:

ポップカルチャーとは、大衆向けの文化全般のことを表しますが、現在では「訴求力が高く、等身大の現代日本を伝えるもの」という意味でも使われます。具体的には、漫画、アニメ、映画、ゲーム、ライトノベル、ポピュラー音楽、テレビなどのことを指し、世界に向けて多種多様な作品が紹介されているだけでなく、各国で日本のポップカルチャーの魅力を発信する様々なイベントが行われています。これらの作品やイ

ベントを通じてポップカルチャーに触れ、ファンになったことで、日本語や日本文化に興味を持ったという人は世界中に数多くおり、今やポップカルチャーは、日本に対する理解や信頼を深めるための重要なツールのひとつになっているのです。

Terjemahan:

Budaya pop mengacu pada budaya secara umum untuk massa, tetapi sekarang juga digunakan untuk berarti 'Jepang kontemporer yang sangat menarik dan sesuai dengan kehidupan'. Secara khusus, hal ini mengacu pada *manga*, *anime*, *film*, *game*, novel ringan, musik populer, televisi, dll. Tidak hanya berbagai macam karya yang diperkenalkan ke dunia, tetapi juga berbagai acara yang diadakan di berbagai negara untuk mempromosikan daya tarik budaya pop Jepang. Banyak orang di seluruh dunia menjadi tertarik dengan bahasa dan budaya Jepang setelah bersentuhan dengan budaya pop melalui karya-karya dan acara-acara ini dan menjadi penggemar, dan budaya pop sekarang telah menjadi alat penting untuk memperdalam pemahaman dan kepercayaan terhadap Jepang.

Dalam Heryanto (ed.) (2012:9) menyatakan bahwa pada hakekatnya budaya populer merupakan produk masyarakat industrial, dimana kegiatan pemaknaan dan hasilnya (yakni kebudayaan) dihasilkan dan ditampilkan dalam jumlah besar, kerap dengan bantuan teknologi produksi, distribusi, dan penggandaan massal, sehingga mudah dijangkau masyarakat luas. Menurut Strinati (dalam Heryanto 2012) konsumsi budaya populer di kalangan masyarakat awam selalu menjadi masalah bagi 'orang lain', entah itu kaum intelektual, pemimpin politik, atau pembaharu moral dan sosial. 'Orang lain' ini sering beranggapan bahwa masyarakat awam harusnya berurusan dengan sesuatu yang lebih mencerahkan atau berfaedah ketimbang budaya populer.

Di Jepang sendiri, budaya populer disebarluaskan ke luar Jepang sebagai salah satu bentuk strategi kemajuan negeri sakura tersebut, Nobuyuki (2007) (dalam Iqbal 2016) menyatakan:

「日本には能や歌舞伎のような伝統的な文化から、秋葉原のオタク文化に象徴されるゲームやアニメといった新しいコンテンツ産業まで、世界に輸出できる文化がたくさんあります。それらを積極的に支援していくのです。塩野七生さんによれば、帝政ローマ時代から文明社会はまず政治的成熟し、次いで経済的に成熟し、最後には必ず文的にも成熟するそうです。これからの日本は誇りをもって、成熟した『文化国家』としてやっていくべきです。」

Terjemahan:

“Ada banyak budaya di Jepang yang dapat diekspor ke dunia, dari budaya tradisional seperti *Noh* dan *Kabuki* hingga industri konten baru seperti *game* dan *anime* yang dilambungkan dengan budaya otaku Akihabara. Menurut Nanami Shiono, masyarakat beradab telah paham mengenai politik dan ekonomi, akhirnya, secara harfiah. Kita harus bekerja sebagai "bangsa yang berbudaya" yang matang.”

Menurut kutipan diatas, dapat diketahui bahwa di Jepang, ada banyak budaya dapat diekspor ke seluruh dunia, mulai dari budaya tradisional seperti *Noh* dan *Kabuki*, hingga materi budaya baru seperti game dan animasi yang mewakili budaya otaku Akihabara. Hal-hal ini sangat membantu untuk menyebarkan budaya. Menurut Nanami Shiono (dalam Iqbal 2016), sejak masa kekaisaran di Roma, masyarakat beradab pertama-tama paham secara politik, kemudian ekonomi, dan akhirnya secara harfiah. Jepang sekarang harus bangga memainkan perannya "Tanah Budaya". Dari dari pernyataan tersebut, kita dapat melihat bahwa Budaya Jepang saat ini sudah terkenal oleh negara lain tanpa kecuali Indonesia. Salah satu ciri budaya populer adalah sebuah budaya yang menjadi tren dan diikuti atau disukai banyak orang berpotensi menjadi budaya populer ciptaan manusia yang menjadi tren yang akhirnya diikuti

banyak peniru. Adaptabilitas, budaya populer yang mudah diapresiasi dan diterima masyarakat, justru mengarah pada trend. Daya tahan, budaya populer akan dinilai dari kegigihannya dari waktu ke waktu, budaya pop *avant-garde* yang dapat bertahan ketika pesaing muncul kemudian tidak dapat menandingi daya tahannya, keunikannya, akan bertahan - seperti yang dimiliki oleh salah satu merek Mc Donald's selama beberapa dekade; Profitabilitas Dari perspektif ekonomi, budaya populer berpotensi menghasilkan keuntungan besar bagi industri yang mendukungnya.

## 2.4 Pengertian Animasi

Suwasono (2016) dalam Miftah (2020) menyatakan bahwa Animasi yang berasal dari bahasa latin yaitu "Anima" yang berarti jiwa. hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan, maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Sehingga karakter animasi secara dapat diartikan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan juga efek khusus. Dalam pengertian tradisional, konsep animasi berkaitan erat dengan karya seorang animator, yaitu suatu produk film yang dibuat oleh seorang animator yang berisi gambar diam dan diproyeksikan ke layar seolah tampak seperti hidup.

Definisi animasi yang dilansir berdasarkan *Website The World of Animation*:

日本でアニメーションの制作は始まった当時はこれからの作品はただ「動画」と呼ばれていました。しかし1950年代にこれが「アニメーション」と呼ばれるようになり、それがいつしか省略されて、「アニメ」と呼ばれるのが一般化されてきました。



Terjemahan:

Ketika produksi animasi dimulai di Jepang, karya-karya masa depan hanya disebut '*film*'. Namun, pada tahun 1950-an, hal ini kemudian disebut 'animasi', dan sejak saat itu disingkat menjadi '*anime*', yang menjadi lebih umum.

Maka dapat disimpulkan bahwa animasi yang ada pada saat ini bukan hanya dianggap sebagai sebuah karya hiburan atau program untuk anak-anak semata, atau umumnya dikenal sebagai kartun yang tayang di televisi. Pada saat ini animasi telah berubah menjadi semacam teknologi, jadi itu bukan lagi sebuah produk tetapi juga teknologi. Dalam pengertian yang tradisional, istilah animasi berkaitan erat dengan karya seorang animator, yaitu suatu produksi sinematografi yang berisi gambar diam dan diproyeksikan pada layar seolah-olah hidup, sehingga terciptalah kartun.

#### **2.4.1 Pengertian Anime**

Animasi buatan Jepang atau yang biasa disebut *anime*, sudah menjadi objek hiburan untuk anak – anak di Jepang sejak tahun 1960-an, kini telah di ekspor ke berbagai negara di luar Jepang. Serial *anime* Astro Boy, Doraemon, Sailor Moon, Detective Conan, dan Dragon Ball Z menjadi favorit kebanyakan anak – anak di seluruh dunia adalah. Pada tahun 2003, *Spirited Away* karya Miyazaki Hayao yang di produksi oleh *Studio Ghibli, Inc* menjadi *anime* yang memenangkan Oscar sebagai film cerita kartun terbaik.

*Anime* juga merupakan singkatan yang diberikan serta digunakan oleh orang Jepang untuk seluruh bentuk animasi yang ada di dunia ini. Akan tetapi, seiring berkembangnya zaman, majunya teknologi, istilah *anime* menjadi istilah umum yang digunakan masyarakat di dunia untuk menyebut animasi buatan Jepang. John Allen (2015:5) dalam Miftah (2020) memberikan penjelasan bahwa *anime* merupakan animasi yang diproduksi di Jepang, baik yang digambar tangan secara tradisional maupun berupa CG (*Computer Generated*).

*Anime* dan juga *manga* telah menjadi salah satu unsur bagian penting dari kebudayaan Jepang. Meskipun memiliki persamaan, yaitu mendapatkan pengaruh dari animasi Walt Disney, pada dasarnya *anime* dapat dikatakan memiliki perbedaan artistik dengan animasi pada umumnya, terutama jika dibandingkan dengan animasi buatan Amerika.

*Anime* yang pada saat ini telah menjadi komoditas internasional, semakin memberikan daya tarik untuk menarik perhatian kepada banyak akademisi maupun praktisi dari berbagai bidang maupun negara. Mac Williams (2011:5) dalam Miftah (2020) menyebut dua urgensi penelitian mengenai *Anime*. Pertama *anime* merupakan bagian kunci dalam budaya visual populer di Jepang. Di tengah peranan penting media massa (*masu-komi*) dalam masyarakat Jepang, *anime* dan *manga* (komik Jepang) telah menjadi bagian integral dari kehidupan visual masyarakat Jepang yang sangat tinggi. Kedua, anime memainkan peran penting dalam membentuk lanskap media global, baik cetak maupun elektronik. Menurut Hu (2013:14) dalam Miftah (2020) perkembangan *anime* dalam konteks historis transnasional dengan berbagai negara tetangga Jepang, hal apa yang menjadi pengaruh *anime* yang diberikan kepada mereka, serta konteks politik dibalik produksi anime dan konsumsi anime dikawasan tersebut.

Produksi *anime* pertama kali dilakukan pada tahun 1917, namun pada saat itu *anime* masih sebatas film animasi pendek berdurasi dua hingga lima menit yang kebanyakan *anime* pada saat itu bercerita tentang cerita rakyat setempat pada masa itu. *Anime* terus berkembang dengan dipengaruhi berbagai macam aspek dan juga dipengaruhi oleh konteks sosial politik pada masanya. Banyak *Anime* yang diproduksi, salah satunya adalah *anime* bertema propaganda Perang seperti Momotaro no Umiwashi (Momotaro Sea Eagle) menyulut semangat perang yang terjadi saat Jepang menyerang Pearl Harbor pada tanggal 8 Desember 1941 (Watanabe 2013 dalam Miftah 2020).

Menurut Ardianto (2004:164) dalam Zanitri, Venny, Hairunnisa, & Sarwo Eddy Wibowo (2018) Variabel terpaan *Anime* Jepang di Internet dengan indikator – indikator ada tiga, yaitu Frekuensi, Durasi, dan Atensi. Menurut

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Frekuensi berdasarkan arti linguistik merupakan jumlah pemakaian suatu unsur bahasa dalam suatu teks atau rekaman. Sedangkan definisi dari durasi adalah lamanya sesuatu berlangsung (dalam rentang waktu). Definisi Atensi merupakan pemusatan aktivitas mental yang membuat kita mengambil bagian yang terbatas aliran informasi yang terdapat pada ingatan dan rangsangan sensoris. Informasi didapatkan dari penginderaan, ingatan maupun proses kognitif lainnya dalam Damawati dan Yanti (2013:1)

#### 2.4.2 Genre Anime

Menurut Roroputri (2017) dalam Yamane 2020 Keragaman genre pada *anime* sekarang jika dibandingkan dengan *anime* yang masuk pada tahun 1980-an membuat peminat *anime* semakin meningkat. Salah satu hal yang membuat *anime* begitu populer atau menarik adalah berbagai genre yang dimiliki oleh *anime*. Dilansir dari *website* Gramedia, Salah satu yang menjadi daya tarik *anime* adalah tersedianya berbagai macam genre. Dengan demikian para penggemar dapat memilih mana *anime* yang sesuai dengan apa yang disukai.

Banyak *anime* yang memiliki *Multi-Genre*. Kebanyakan dalam sebuah serial anime biasanya ada 1 sampai 5 genre tergantung kebutuhan produser dan cerita yang diinginkan peneliti.

Tabel 2.1 (Genre *anime*)

No	Genre	Definisi	Contoh <i>Anime</i>
1	Aksi ( <i>Action</i> / アクション)	Berhubungan dengan aksi dan perkelahian, bisa menggunakan senjata atau tanpa senjata. Biasanya ditunjukkan dengan gerakan-gerakan setiap tokoh <i>anime</i> pada alur cerita.	<i>Demon Slayer</i> (鬼滅の刃) dan <i>Jujutsu Kaisen</i> (呪術廻戦)
2	Petualangan ( <i>Adventure</i> / アドベンチャー)	Menampilkan kisah perjalanan, petualangan dan penjelajahan karakter yang biasanya bertujuan untuk menggapai ambisi atau menyelesaikan misi.	<i>Naruto</i> (ナルト), dan <i>One Piece</i> (ワンピース)

3	Mesin ( <i>Mecha</i> / メカ)	Genre ini biasanya menampilkan hal yang berhubungan dengan dunia robot maupun yang berhubungan dengan mesin.	<i>Neon Genesis Evangelion</i> (新世紀エヴァンゲリオン), <i>SSSS. Gridman</i> , dan <i>Daigunder</i> (爆闘宣言ダイガンダー)
4	Drama (青春)	Menampilkan kisah kehidupan yang situasi atau kondisinya secara kompleks, penuh emosional dan konflik batin.	<i>Your Lie in April</i> (四月は君のうそ), dan <i>CLANNAD</i>
5	Fantasi ( <i>Fantasy</i> / ファンタジー)	Menceritakan kisah penuh imajinatif atau hal yang tidak pernah ada di dunia nyata.	<i>No Game No Life</i> (ノーゲームノーライフ), <i>That Time I Got Reincarnated as a Slime</i> (転生したらスライムだった件)
6	Sekolah ( <i>School</i> / スクール)	Menceritakan kehidupan seputar sekolah dan alur cerita lebih sering terjadi di sekolah.	<i>Hyouka</i> (氷菓), dan <i>Haven't You Heard? I'm Sakamoto</i> (坂本ですが?)
7	Keseharian ( <i>Slice of Life</i> / 日常)	Kehidupan sehari-hari yang umumnya kita alami dan bisa di sebut dengan nilai kehidupan keseharian manusia.	<i>TONIKAWA: Over the Moon for You</i> (トニカクカワイイ) dan <i>The Yakuza's Guide to</i>

			<i>Babysitting</i> (組長娘の世話係)
8	Fiksi Ilmiah ( <i>SF</i> )	Menceritakan dunia di mana teknologi ilmu pengetahuan yang merajarela di dunia dan khususnya tentang teknologi masa depan. Genre ini juga biasa disingkat <i>sci-fi</i> dan kadang kala menjadi kombinasi dengan genre <i>mecha</i> .	<i>Code Geass: Lelouch of the Rebellion</i> (コードギアス反逆のルルーシュ) dan <i>Eureka Seven</i> (交響詩篇 エウレカセブン)
9	<i>Sport</i>	Berhubungan dengan olahraga seperti Bola Voli, Renang, Bola Basket, dan lain-lain.	<i>Captain Tsubasa</i> (キャプテン翼) dan <i>Blue Lock</i> (ブルーロック)
10	<i>Music</i>	Memakai musik sebagai tema biasanya dimainkan oleh tokoh dalam bentuk solo, band, grup dance atau pertunjukan musikal.	<i>Sound! Euphonium</i> (響け！ユーフォニアム) dan <i>K-On!</i> (けいおん！)
11	<i>Romance</i>	Menceritakan kisah percintaan perempuan dan laki-laki yang sifatnya menjaga hubungan tersebut.	<i>Blue Spring Ride</i> (アオハルライド) dan <i>Rent-a-Girlfriend</i> (彼女お借りします)
12	<i>Shoujo</i> (少女)	Biasanya berhubungan dengan masalah percintaan atau pengembangan karakter dan ditunjukkan untuk perempuan berusia 10-18 tahun.	<i>Kiss Him, Not Me!</i> (私がモテてどうすんだ) dan <i>Little Goddess Karin</i> (かみちやまかりん)
13	<i>Shounen</i> (少年)	Biasanya memiliki ciri khas dengan cerita zero to hero atau dalam artian pada tokoh utama dari lemah menjadi kuat dan	<i>My Hero Academia</i> (僕のヒーローアカデミア) dan

		ditunjukkan untuk laki-laki berusia 10-18 tahun.	<i>Black Clover</i> (ブラッククローバー)
14	<i>Comedy</i>	Anime dengan genre ini memiliki jalan cerita yang dapat membuat orang tertawa baik itu dari kelucuan tingkah karakter atau kelucuan dari cerita atau alur Anime tersebut.	<i>Gintama</i> (銀魂) dan <i>Grand Blue Dreaming</i> (ぐらんぶる)
15	<i>Supranatural</i>	Melibatkan kekuatan yang tidak dapat dijelaskan atau peristiwa yang menentang hukum ilmu pengetahuan manusia.	<i>InuYasha</i> (犬夜叉) dan <i>Mieruko-chan</i> (見える子ちゃん)
16	<i>Ecchi</i>	<i>Genre Ecchi</i> merupakan <i>genre</i> yang banyak mengandung sindiran seksual. Arti kata <i>Ecchi</i> ( <i>Ecchi</i> adalah huruf "H" dalam bahasa Jepang) adalah metamorfosis. <i>Ecchi</i> menunjukkan sesuatu tentang celana dalam ( <i>Pantsu</i> ) dan bra/payudara, situasi "tiba-tiba telanjang", pikiran licik atau seksual. <i>Ecchi</i> tidak menggambarkan tindakan seksual yang sebenarnya atau menunjukkan bagian tubuh pribadi kecuali payudara dan bokong yang telanjang. <i>Genre ecchi</i> hampir selalu digunakan untuk anime komedi, dan terkadang menjadi salah satu <i>fan service</i> yang di sajikan di dalam suatu <i>anime</i> .	<i>Food Wars! Shokugeki no Souma</i> (食戟のソーマ) dan <i>To Love Ru</i> (To LOVEる-とらぶる-)
17	<i>Hentai</i>	<i>Hentai</i> , adalah <i>anime</i> dengan tema seksual eksplisit. <i>Anime</i> bertema <i>Hentai</i> biasanya memiliki plot cerita yang sangat kecil	<i>Overflow</i> (おーばーふるお), dan <i>Urban Legend</i>

	<p>tetapi memiliki banyak adegan seks. <i>Anime</i> bertema <i>hentai</i> dapat berkisar dari hubungan seksual dengan pasangan untuk berbagai macam tujuan dan penyimpangan.</p>	<p><i>Series</i> (都市伝説シリーズ)</p>
--	--	---------------------------------

Blöndal, Rósa Björk (2014) dalam Sukmana, Hidayat, dan Satriadi (2015) Kebanyakan anime merupakan hasil dari adaptasi. Banyak anime yang diadaptasi dari manga populer, namun banyak pula diadaptasi dari sumber lain. Contohnya anime yang diadaptasi dari *light novel* dan video games, lalu dalam jurnal yang sama, 60% anime yang di produksi berdasarkan manga yang populer (Oohagaan, Minako 14:4:242-247 (2009)).

Berikut adalah beberapa sumber yang biasanya diadaptasi menjadi sebuah *anime*:

1. *Manga* (漫画) Dalam bahasa Jepang, kata tersebut mengacu pada sebuah komik, tetapi seperti *anime*, kata *manga* digunakan dalam bahasa Inggris untuk merujuk terutama pada gaya komik Jepang. Komik dalam segala bentuknya, dari buku komik hingga novel grafis, seni sekuensial. Seni sekuensial adalah cerita yang dibuat dari gambar, dengan atau tanpa teks.
2. *Light Novel* (ライトノベル atau ラノベ) adalah novel pendek yang ditujukan untuk anak muda. Novel ringan menjadi populer di Jepang pada tahun 1980-an. Beberapa novel ringan diadaptasi menjadi anime atau manga dengan beberapa karya seni dari manga aslinya. Sebuah novel ringan dengan karya orisinal, jika cukup populer, itu akan dibuat menjadi anime.
3. *Video Game* (ビデオゲーム) adalah perangkat *video game* yang menggunakan listrik untuk mengoperasikannya. *Video game* membentuk ekspresi manusia. Biasanya orang akan bermain game jika merasa bosan dan sedih.

Ketika *anime* diminati dan menjadi begitu populer, perusahaan yang memproduksi *anime* tersebut akan memproduksi Kembali ke dalam bentuk live-action. Artinya, *anime* dibawa ke layar lebar atau dibuat *film*, dan karakter dalam film tersebut diperankan oleh manusia. Dan *Live Action* biasanya diambil dari *animenya* dan di ringkas menjadi 1 *movie*, tetapi ada juga yang menjadi serial TV, di dalam *Live Action* tersebut ada unsur cerita yang di hilangkan dan terkadang ada yang ditambahkan. Sama seperti ketika *anime* yang di adaptasi dari *manga* atau *light novel*. Tidak semua *anime* yang diadaptasi menjadi *Live Action* yang ditayangkan di bioskop terutama bioskop di Indonesia, hanya beberapa yang akan di tayangkan di bioskop, biasanya adalah *anime* yang memiliki rating dan popularitas yang tinggi.

**Gambar 2.1** Contoh *Live Action* dari serial animasi *Shigatsu wa kimi no uso*



Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt5672048/>

Gambar diatas merupakan *Live Action* yang diadaptasi dari *anime Shigatsu wa Kimi no Uso* (四月は君の嘘) atau dalam judul inggrisnya adalah *Your Lie in April* yang dirilis di bioskop Jepang pada 2016 silam. Pada saat itu *anime Shigatsu wa Kimi no Uso* menjadi populer, oleh karena itu *anime* ini di produksi kembali dalam bentuk *Live Action*, dan biasanya *Live Action* juga diproduksi sesuai jumlah banyaknya minat para penggemar *anime* tersebut.



## 2.5 Anime (アニメ) dan Manga (漫画) *Kimetsu no Yaiba*

*Kimetsu no Yaiba* merupakan karya fiksi yang dibuat oleh Koyoharu Gotōge (吾峠呼世晴) yang begitu populer dan menjadi saingan *anime Shounen* lainnya seperti *Black Clover* karya Yūki Tabata (田畠裕基) dan *Boku no Hero Academia* karya Kōhei Horikoshi (堀越 耕平). *Manga Kimetsu no Yaiba* di terbitkan pertama kali di Jepang pada tahun 2015.

Manga *Kimetsu no Yaiba*, yang dibuat oleh seorang seniman manga bernama Gotouge Koyoharu (吾峠 呼世晴) ini, menceritakan kisah dengan berlatarkan zaman Taishou (大正), pada saat itu diceritakan bahwa ada banyak desas-desus tentang iblis (*Oni* (鬼)) pemakan manusia yang bersembunyi di hutan. Untuk alasan ini, penduduk kota setempat tidak pernah meninggalkan rumah mereka pada malam hari. Legenda mengatakan bahwa para pemburu iblis juga berkeliaran di malam hari, memburu iblis-iblis yang haus darah ini. Sejak kematian ayahnya, Tanjirou Kamado (竈門炭治郎) mencari nafkah sebagai tulang punggung keluarga untuk menghidupi ibu dan lima saudara kandungnya. Meskipun hidup mereka mungkin terganggu oleh tragedi, mereka telah menemukan kebahagiaan. Tapi kehangatan sesaat itu hancur suatu hari ketika Tanjirou menemukan keluarganya telah dibantai dan satu-satunya yang selamat adalah saudara perempuannya Nezuko Kamado (竈門禰豆子), telah diubah menjadi iblis. Seorang pemburu iblis senior bernama Giyuu Tomioka (富岡義勇) datang dan bersiap untuk menghabisi Nezuko, Giyuu dan Tanjirou mulai melindungi diri mereka sendiri, dan yang mengejutkannya, Nezuko masih menunjukkan tanda-tanda emosi dan pemikiran manusia. Lalu dilihat dari keanehan ini dan kemampuan bertarung Tanjirou yang menjanjikan, Giyuu memutuskan untuk mengirim mereka berdua ke mentor lamanya untuk pelatihan. Maka dimulailah kehidupan Tanjirou sebagai pemburu iblis, memulai pencarian untuk menyembuhkan saudara perempuannya dan mencari tahu siapa yang membunuh seluruh keluarganya.

### 2.5.1 Karakter dalam *anime* Kimetsu no Yaiba

#### 1. Tanjirou Kamado (竈門炭治郎)

Tanjirou Kamado (竈門炭治郎 Kamado Tanjirō) adalah protagonis utama dari *anime* Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba. Dia adalah Pemburu Iblis di Pasukan Pemburu Iblis, yang bergabung untuk menemukan obat untuk menyembuhkan adiknya, Nezuko Kamado (竈門禰豆子), agar bisa kembali menjadi manusia dan untuk memburu dan membunuh iblis, dan kemudian bersumpah untuk mengalahkan Muzan Kibutsuji, Sang Raja Iblis, untuk mencegah orang lain menderita dikarenakan memiliki nasib yang sama seperti yang dialaminya.

Sebelum menjadi Pemburu Iblis, Tanjirou adalah seorang pembakar batu bara dan menjualnya ke kota terdekat sebelum seluruh keluarganya dibantai oleh raja iblis Muzan, sementara adik perempuannya yaitu Nezuko, berubah menjadi iblis. Tanjirou memiliki indra penciuman yang tajam, dan kemampuan tersebut menjadi salah satu bentuk insting bertahan hidup dan cara tanjirou untuk mendeteksi keberadaan Iblis yang ada di dekatnya, dan cara mendeteksinya adalah jika semakin busuk atau semakin pekat baunya menandakan semakin kuat ataupun semakin dekat jarak iblis tersebut ke tempat Tanjirou berada. Tanjirou juga memiliki 2 teknik pernapasan, dan menjadi satu satunya Pemburu iblis yang memiliki dan menggunakan 2 teknik pernapasan, yaitu teknik pernapasan matahari yang sudah menjadi turun temurun di keluarganya dan juga teknik pernapasan air yang dipelajari dari Sakonji Urokodaki yang telah pensiun menjadi pemburu iblis. Dalam perjalanannya Tanjirou juga bertemu berbagai teman, dan berbagai macam rintangan yang dihadapi.

Gambar 2.2 Tanjirou Kamado



Sumber : Kimetsu no Yaiba Episode 11 (06:34)

## 2. Nezuko Kamado (竈門 禰豆子)

Nezuko Kamado (竈門 禰豆子 Kamado Nezuko) adalah tokoh deuteragonis dari Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba. Dia adalah iblis dan adik perempuan dari Tanjirou Kamado dan salah satu dari dua anggota keluarga Kamado yang tersisa. Dulunya seorang manusia, dia diserang dan diubah menjadi iblis oleh Muzan Kibutsuji.

Gambar 2.3 Nezuko Kamado



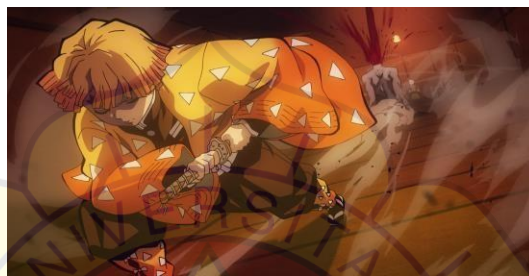
Sumber: Kimetsu no Yaiba Episode 19 (20:54)

## 3. Zenitsu Agatsuma (我妻善逸)

Zenitsu Agatsuma (我妻善逸 Agatsuma Zen'itsu) adalah salah satu protagonis utama dari Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba dan bersama

dengan Inosuke Hashibira, teman seperjalanan Tanjiro Kamado dan Nezuko Kamado. Dia juga seorang Pemburu Iblis di Pasukan Pemburu Iblis. Zenitsu memiliki kemampuan yaitu pendengaran yang tajam. Kemampuan ini merupakan salah satu insting bertahan hidup yang dimilikinya karena Zenitsu merupakan orang yang sangat penakut, tetapi dia akan menjadi lihai pada saat pingsan ataupun tertidur, momen ini bisa dilihat pertama kali sekaligus pada saat pertama kali karakter ini debut yaitu pada episode 12 di menit ke 09:23.

Gambar 2.4 Zenitsu Agatsuma



Sumber: Kimetsu no Yaiba Episode 12 (10:05)

#### 4. Inosuke Hashibira (嘴平伊之助)

Inosuke Hashibira (嘴平伊之助 Hashibira Inosuke) adalah salah satu protagonis utama dari Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba dan bersama Zenitsu Agatsuma, teman seperjalanan Tanjiro Kamado dan Nezuko Kamado. Dia juga merupakan Pemburu Iblis di Pasukan Pemburu Iblis.

Inosuke digambarkan memiliki karakter yang sombong dan pemaarah yang selalu berpikiran bahwa dia adalah petarung terkuat dalam suatu situasi, dan terus – menerus menantang sebagian besar orang yang dia temui dan ingin orang lain menghormati dan memujinya karena keahliannya. Kemampuan milik inosuke merupakan kemampuan yang didapat dari alam, oleh karena itu karakter inosuke digambarkan memakai topeng babi hutan. Kemampuan bertarung inosuke pun berbeda dari pemburu iblis lain yaitu menggunakan dua katana yang bergerigi, dikarenakan cara bertarung inosuke yang sangat brutal. Cara Inosuke melacak musuh seperti binatang buas yaitu menggunakan instingnya, dan insting Inosuke diatas manusia pada umumnya.

Gambar 2.5.1 Inosuke Hashibira



Sumber: Kimetsu No Yaiba Episode 13 (17:05)

Gambar 2.5.2 Inosuke Hashibira



Sumber: Kimetsu No Yaiba Episode 14 (06:00)

##### 5. Giyu Tomioka (富岡義勇)

Giyu Tomioka (富岡義勇 Tomioka Giyū) adalah karakter pendukung utama dari Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba. Dia adalah Pemburu Iblis dari Pasukan Pemburu Iblis dan Hashira Air saat ini (水柱 Mizu Bashira).

Gambar 2.6 Giyu Tomioka



Sumber: Kimetsu No Yaiba Episode 1 (12:36)

#### 6. Sakonji Urokodaki (鱗滝左近次)

Sakonji Urokodaki (鱗滝左近次 Urokodaki Sakonji) adalah pensiunan anggota Pasukan Pemburu Iblis, setelah memegang posisi Water Hashira sebelumnya (水柱 Mizu Bashira). Dia adalah pembudidaya utama Pernapasan Air, yang telah melatih Giyu Tomioka, Tanjirou Kamado, Sabito dan Makomo.

Gambar 2.7 Sakonji Urokodaki



Sumber: Kimetsu No Yaiba Episode 4 (13:26)

#### 8. Muzan Kibutsuji (鬼舞辻無惨)

Muzan Kibutsuji (鬼舞辻無惨 Kibutsuji Muzan) adalah tokoh antagonis utama dari Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba. Dia adalah Raja Iblis, yang pertama dari jenisnya, serta nenek moyang dari semua iblis lain yang ada. Muzan juga merupakan pemimpin dari Dua Belas Iblis Bulan, sebuah organisasi yang terdiri dari dua belas iblis terkuat yang melayani langsung di bawahnya.

Satu milenium yang lalu, selama Era Heian, Muzan berubah menjadi iblis selama perawatan eksperimental yang mencoba menyembuhkan penyakitnya yang mematikan, dan tujuannya sejak saat itu adalah untuk hidup tanpa rasa takut akan kematian dan menjadi benar-benar abadi. Dia berencana untuk mencapai hal ini dengan 2 cara: menemukan *Blue Spider Lily* (青い彼岸花 / *Aoi Higanbana*) atau menciptakan lebih banyak iblis dengan harapan suatu

hari nanti akan mampu menaklukkan kelemahan mereka terhadap sinar matahari.

Sebagai Raja Iblis, Muzan dapat mengendalikan semua orang yang telah mengasimilasi darahnya untuk menjadi iblis, dengan Nezuko Kamado, Tamayo, Yushiro, dan kemudian Chachamaru menjadi satu-satunya pengecualian. Kemudian terungkap bahwa Muzan memiliki garis keturunan yang sama dengan Keluarga Ubuyashiki.

Gambar 2.8 Muzan Kibutsuji



Sumber: Kimetsu No Yaiba Episode 7 (19:52)

## 2.5.2 Peralatan yang digunakan di *anime* Kimetsu No Yaiba

### 1. Pedang Nichirin (*Nichirin Tou*(日輪刀))

Pedang Nichirin (日輪刀 *Nichirin Tō*, atau yang biasa di terjemahkan ke bahasa Inggris menjadi Sun Ring Blade) adalah pedang khusus yang digunakan oleh Pemburu Iblis yang dibuat khusus untuk tujuan membunuh iblis. Pedang Nichirin (di antara senjata berbilah Nichirin lainnya) adalah senjata utama yang digunakan oleh Pembunuh Iblis di Korps Pembunuh Iblis untuk membunuh iblis. Senjata ini ditempa dengan Pasir Besi Merah Kirmizi (猩猩緋砂鐵 *Shōjōhi Satetsu*) dan Bijih Merah Kirmizi (猩猩緋鑛石 *Shōjōhi Kōseki*), kedua bahan yang tersebut ditemukan di gunung-gunung tinggi seperti Gunung Sinar Matahari, yang selalu bermandikan sinar matahari sepanjang tahun di Gunung Yoko (陽光山 *Yōkō yama*).

Pedang Nichirin memiliki warna yang berbeda ketika pertama kali ditarik oleh pemiliknya, itulah sebabnya pedang ini juga disebut sebagai (色変わりの刀 *Irogawari no katana* (*Color Changing Katanas*)). Namun, pemegangnya atau pemiliknya diharuskan memiliki sejumlah keterampilan tertentu, atau pedang tidak akan berubah warna.

Para kandidat pemburu iblis memilih bijih mereka sendiri setelah berhasil melewati seleksi akhir. Bijih tersebut kemudian akan digunakan oleh seorang ahli penempa pedang dari Desa Ahli Penempa Pedang. Selama proses penempaan, dan ahli penempa pedang tersebut secara pribadi akan membawa senjata itu kepada Pemburu Iblis.

Setelah Pemburu Iblis mencapai tingkat *Hashira*, senjata mereka akan diukir dengan kata-kata "Penghancur Iblis" (悪鬼滅殺 *Akai Messatsu*). Tradisi ini berasal dari penciptaan pedang yang ditemukan Tanjiro dan Kotetsu di dalam *Yoriichi Type Zero*, yang diciptakan dengan tujuan tunggal untuk memusnahkan iblis.

Gambar 2.9.1 Pedang Nichirin



Sumber: Kimetsu No Yaiba Episode 5 (19:37)



Gambar 2.9.2 Pedang Nichirin



Sumber: Kimetsu No Yaiba Episode 5 (19:51)

## 2.6 Peringkat Pemburu Iblis

Pasukan Pemburu Iblis adalah organisasi yang telah ada sejak zaman kuno, yang didedikasikan untuk melindungi umat manusia dari iblis. Siapa pun dapat bergabung dengan Pasukan ini. Namun, mereka harus terlebih dahulu menyelesaikan seleksi akhir, yaitu seleksi ujian masuk di mana para kandidat harus bertahan hidup selama tujuh hari di gunung yang dipenuhi oleh iblis tanpa bantuan dari dunia luar.

Kandidat yang lulus seleksi akhir dinyatakan sebagai anggota resmi Pasukan Pemburu Iblis dan ditugaskan ke peringkat terendah dari sepuluh peringkat: Mizunoto (癸). Mereka harus menyelesaikan berbagai misi untuk naik pangkat dan mencapai yang tertinggi. Anggota Pasukan Pemburu Iblis dibagi menjadi sepuluh peringkat dari yang terendah sampai yang tertinggi dimulai dari Mizunoto (癸), Mizunoe (壬), Kanoto (辛), Kanoë (庚), Tsuchinoto (己), Tsuchinoë (戊), Hinoto (丁), Hinoë (丙), Kinoto (乙), dan Kinoë (甲).

Mizunoto ( 癸) adalah peringkat terendah di Pasukan Pemburu Iblis. Peringkat ini diberikan kepada pemburu iblis tingkat pemula (anggota organisasi baru). Mereka harus menyelesaikan berbagai misi untuk akhirnya naik pangkat dan mencapai Peringkat Pembunuh Iblis tertinggi: Kinoë. Sedikit yang diketahui tentang peringkat lain di Demon Slayer Corps. Bahkan promosi tidak mengikuti pola yang ditetapkan. Yang dapat diketahui hanyalah pemburu

iblis memulai peringkat dari Mizunoto dan terus naik sampai ke Kinoe, lalu pada akhirnya bagi yang memenuhi syarat dapat menjadi *Hashira*.

Kinoe dianggap sebagai peringkat tertinggi dalam Pasukan Pemburu Iblis. Namun, masih ada peringkat di atasnya yang dikenal sebagai *Hashira*. Pasukan ini terdiri dari para petarung paling elit di organisasi, nomer dua setelah pemimpin organisasi. Agar memenuhi syarat untuk menjadi *Hashira*, seorang Pemburu Iblis harus berhasil membunuh 50 iblis atau berhasil membunuh salah satu dari dua belas iblis bulan sebagai Kinoe. *Hashira* sangat kuat dan dibayar sebanyak yang mereka inginkan.

Gambar 2.10 Peringkat di dalam Pasukan Pemburu Iblis



Sumber: Kimetsu No Yaiba Entertainment District Arc Episode 4 (05:55)

## 2.7 Peringkat Iblis

Sebagai musuh dalam serial ini, para iblis juga memiliki tingkatan layaknya para pemburu iblis, iblis yang memiliki tingkatan adalah iblis – iblis terkuat yang dipilih langsung oleh sang raja iblis yaitu Muzan Kibutsuji. Kelompok iblis ini dibawah perintah langsung sang raja iblis, dan nama kelompok Dua Belas Iblis Bulan (*Juuni Kizuki* (十二鬼月)). Ke dua belas iblis ini pun masih dibagi menjadi dua kelompok yang berisikan enam iblis dalam satu kelompoknya, yang disebut iblis bulan atas (上弦) dan iblis bulan bawah (下弦). Iblis bulan atas merupakan enam Iblis terkuat, kekuatannya hampir seperti sang raja iblis, level kekuatan iblis bulan atas akan sulit untuk tertandingi oleh iblis bulan bawah. Dikarenakan sosok yang mengisi posisi ini

masih belum tergantikan selama ribuan tahun. Peringkat pertama dari Iblis Bulan Atas adalah Kokushibo, yang dahulunya memiliki nama Michikatsu Tsugikuni.

Iblis bulan bawah adalah enam iblis yang memiliki kekuatan diatas rata rata dari iblis lainnya. Tetapi posisinya bulan bawah selalu dapat diganti, tergantung pada keinginan Muzan sendiri. Faktanya, Muzan pernah menghabisi seluruh iblis bulan bawah karena dipikir mereka terlalu lemah.

Gambar 2.11 Dua Belas Iblis Bulan



Sumber: *Fandom Kimetsu no Yaiba*

*Anime* Kimetsu No Yaiba merupakan budaya populer yang memperkenalkan pemburu iblis sebagai samurai pada zaman dahulu serta latar dan budaya Jepang di zaman dahulu. Di Indonesia *anime* Kimetsu No Yaiba menjadi *Hype* pada saat pandemic covid-19 melanda, banyak orang awam yang mencoba menonton *anime* dengan menonton Kimetsu No Yaiba.