

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki rasa nasionalisme tinggi. Nasionalisme tersebut sudah mendarah daging semenjak tercatat dalam buku sejarah berdirinya Jepang. Dokumen tersebut yaitu Kojiki dan Nihon Shoki yang mencatat awal mula Jepang melalui segelintir cerita mitos dan dongeng dengan nilai patriotisme. Dan dilanjutkan oleh sekelompok elit patriotisme pada era Edo, yang sangat menekankan kesejahteraan nasional, terutama membela Jepang dari serangan negara asing (Eckstein, 1999).

Setelah Restorasi Meiji pada tahun 1868, merupakan masa di mana mereka mempromosikan patriotisme dan memusatkan perhatian pada kepentingan bersama. Perkembangan media dan pendidikan merupakan bentuk integrasi era Meiji yang memudahkan masyarakat untuk memahami kepentingan nasional tersebut (Eckstein, 1999). Dan hal itu memunculkan diskusi mengenai pemahaman tentang bagaimana arti menjadi “Jepang” dan bagaimana caranya agar mereka dipersepsikan dengan baik secara internasional. Kemudian beberapa intelektual Jepang seperti Akutagawa Ryunosuke dalam karyanya *Kirishitan* dan Natsume Soseki dalam *Kokoro* yang cukup skeptis menyikapi Jepang untuk memodernisasi dirinya.

Pada era Taisho sekitar 1920-an, banyak hal telah berubah. Jepang telah menjadi monarki konstitusional. Para pemimpin Jepang mulai gelisah karena

melihat tanda-tanda bahwa kekuatan dunia tidak menganggap negara mereka dengan setara. Masyarakatnya juga mulai mengenakan pakaian gaya Barat dan makan makanan baru. Kereta api, mobil, dan listrik mulai muncul di kehidupan kota-kota Jepang. Dari perubahan tersebut menimbulkan beragam reaksi terutama interaksi dengan orang Eropa dan Amerika.

Menurut Fujiwara & Murray (2007), Secara keseluruhan sistem mental orang Barat didasarkan pada konflik, karena bagi mereka alam merupakan sesuatu yang harus ditaklukkan demi menjamin kebahagiaan ras mereka, sementara agama lain dan sistem yang menganut nilai yang berbeda dianggap sebagai sesuatu yang ada untuk dimusnahkan. Sedangkan bagi orang Jepang, sebaliknya, alam merupakan sesuatu yang bersifat ilahi, dan manusia diintegrasikan ke dalamnya sebagai satu keutuhan, pandangan mengenai alam ini merupakan salah satu perbedaan mendasar antara Barat dan Jepang, dikarenakan orang Jepang selalu hidup selaras dengan alam sehingga tidak pernah berusaha untuk menghapus nilai-nilai serta agama lain, kecuali pada Dekrit Anti-Kristen tahun 1614 (Fujiwara and Murray, 2007).

Berdasarkan penjelasan tersebut, Barat dapat diartikulasikan sebagai satu entitas, satu ras dengan karakteristik yang identik. Fujiwara juga menambahkan bahwa Barat bisa mengacu pada orang Inggris dengan ras Anglo-Saxon yang juga sama seperti Amerika, walaupun memiliki karakter nasional, tradisi, peraturan, dan humor yang berbeda. Salah satu hasil dari proses pembentukan Eropa-Amerika yaitu terbentuknya Oriental atau tradisi Timur sebagai kebalikan dari modernitas

Barat, menghasilkan sebuah ikon populer seperti Shinto, *zen*, *samurai*, *geisha*, *chanoyu*, cinta terhadap alam dan lain sebagainya (Miyake, Ca and Venezia, 2015).

Semakin banyak ikon tersebut digaungkan secara sepihak, maka akan semakin berpotensi untuk meluas dan semakin memperjelas dualisme yang kontras antara Jepang sebagai negara yang hiper-tradisi, dan Eropa-Amerika sebagai negara dengan modernitas. Representasi Orientalis terhadap Jepang di masa lalu, seperti yang telah dijelaskan di atas, memang terlihat otentik, religius, estetis, intuitif dan alami. Namun, secara tidak langsung juga menjadi penghinaan karena menyiratkan bahwa Jepang sebagai bangsa yang tidak modern, tempat yang terbelakang, emansipasi yang tidak berkembang, dan terkurung karena ketergantungan dengan hukum alam. Carol Gluck dalam Hardacre & Kern (1997) menyatakan bahwa, setelah menyebarkan *Euro-Americanization (obeika)*, negara Barat mewujudkan standar modernitas, yang memunculkan tantangan untuk mendefinisikan “Timur” sebagai sebuah poros identitas yang baru.

Miner dalam Susser (1998) menyebutkan bahwa Orientalisme masih belum benar-benar diperhatikan sampai sekarang. Terjemahan dari Orientalisme sendiri baru muncul di toko buku Jepang sekitar oktober 1989 (Harada, 2006). Walaupun demikian, semenjak kemunculan gagasan mengenai Orientalisme yang ditulis oleh Said pada 1978, para pemikir Jepang secara bertahap mulai terpengaruh dengan gagasan tersebut (Sugita dalam Harada, 2006). Adanya pengakuan terhadap buku yang cukup kontroversial melalui penerbitan dengan terjemahan Bahasa Jepang menjelaskan alasan mengapa empat surat kabar harian nasional Jepang memberikan ulasan mengenai buku tersebut pada bulan November 1986 (Harada,

2006). Maka dari itu, wajar untuk menyatakan bahwa Orientalisme dan Said sendiri mulai dikenal luas di Jepang setelah penerbitan terjemahan. Setelah itu, pada tahun-tahun berikutnya berbagai referensi Orientalisme sering muncul di buku, surat kabar, jurnal, dan majalah terutama untuk tulisan akademis dan di media.

Orientalisme merupakan kata-kata yang berasal dari Bahasa Perancis “*Orient*” yang memiliki arti “Timur”, yang secara keseluruhan memiliki arti mengenai ilmu-ilmu yang berhubungan dengan kajian dunia ketimuran. Ahli atau pemikir yang meneliti dan mendalami ilmu ketimuran itu disebut dengan Orientalis. Segelintir Orientalis merupakan golongan pemikir Barat yang mendalami bahasa dunia timur dan kesusasteraannya, dan mereka juga menaruh perhatian besar terhadap agama, sejarah, adat, dan keilmuan dunia timur. Berdasarkan penjelasan oleh Joesoef Sou’yb, orientalisme merupakan suatu paham atau aliran yang berkeinginan menyelidiki hal-hal yang berkaitan dengan bangsa bangsa di Timur beserta lingkungannya (Buchari, 2006).

Namun, seiring dengan perkembangannya, orientalisme cenderung menjadi keilmuan yang subyektif, hal tersebut dikarenakan adanya intervensi kolonial serta adanya kecenderungan emosional yang mengakibatkan orientalisme menjadi alat kekuasaan kolonial atau ekspresi emosional belaka (Hanafi, 2006). Berdasarkan Al-Hamdi (2019) peradaban Timur kuno merupakan elemen penting dalam membentuk peradaban “Ego”, dan hal tersebut membentuk awal mula oksidentalisme dapat dilacak melalui hubungan Timur-Barat dengan hubungan yang terjadi antara Yunani-Romawi. Hubungan tersebut merupakan sumber kesadaran Eropa yang terekspos dari segi geografis, sejarah maupun peradabannya. Dengan begitu,

sumber Timur dapat dibilang sebagai bagiandari oksidentalisme dalam hal kaitannya dengan sumber kesadaran Eropa.

Istilah Oksidentalisme berasal dari “*occident*” yang memiliki arti Barat dan “*isme*” yang memiliki arti “paham”, yang membentuk arti yaitu hal-hal yang berkaitan dengan Barat, baik dalam lingkup budaya, ilmu, dan aspek sosial lainnya (Al-Hamdi, 2019). Penjelasan sederhana oksidentalisme merupakan disiplin ilmu atau sebuah kajian yang dilakukan oleh orang Timur untuk mengkaji peradaban Barat, tetapi ditelaah berdasarkan kacamata Timur. Oksidentalisme adalah kajian baru yang muncul pada dekade akhir abad ke-20 sebagai ilmu yang meneliti mengenai Barat dan kebaratan sudut pandang dan sisi non Barat. Oksidentalisme dapat dilihat sebagai ide ataupun konsep yang berkebalikan dengan Orientalisme, tetapi mempunyai tujuan yang sama yaitu mendistorsi dan mengaburkan suara di sisi lain (Lu, 2008).

Ian Buruma (2002) dalam Lu (2008) menjelaskan bahwa Oksidentalisme mengandung sekelompok atribut seperti kesombongan, keserakahan, kebobrokan dan dekadensi, yang disebut sebagai ciri khas Barat, atau bahkan Amerika. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa Oksidentalisme melibatkan stereotip penggambaran terhadap karakter Barat, yang biasanya cenderung bernuansa negatif. Amy Lu menjelaskan, jika *anime* dapat bekerja melalui logika Oksidentalisme maka, hal tersebut juga akan mempengaruhi aspek-aspek lain terhadap Jepang seperti dalam aspek peningkatan ekonomi dan penyebaran budaya. Amy Lu juga menjelaskan bahwa penggambaran Oksidentalisme cenderung distereotipkan dan disederhakan. Sebagaimana contoh, karakter Barat selalu dijadikan nomor dua

untuk menyokong karakter Oriental. Politik kebudayaan jika dilihat dalam *anime* mengalami perkembangan yang unik yang memungkinkan untuk meminjam berbagai elemen budaya yang dapat membangun sifat dan naratifnya sepanjang cerita yang mengakibatkan *anime* mampu untuk melibatkan berbagai politik budaya, yang interaksi dan penandanya dapat menghasilkan suatu lanskap yang menarik (Lu, 2008).

Saat ini Jepang telah menjadi salah satu negara dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Walaupun dengan berbagai inovasi dan teknologi maju yang telah diciptakan, peranan mitologi Jepang masih sangat kuat hingga hari ini. Walaupun terkesan kuno dan lama, mitologi tersebut masih dapat dijumpai di berbagai media pop culture seperti *manga* dan *anime*. Kepopuleran *anime Kimetsu no Yaiba* dan dalam bentuk lain seperti *manga* dan gim vidio telah menyebar ke berbagai penjuru dunia. Penelitian ini akan menghubungkan *anime Kimetsu no Yaiba* dengan hubungan antara Jepang dan Barat serta melibatkan nilai-nilai kontemporer Jepang.

Anime Kimetsu no Yaiba merupakan *anime* yang berasal dari *manga* karya Koyoharu Gotoge. *Manga Kimetsu no Yaiba* pertama kali diterbitkan oleh Shueisha dalam majalah Weekly Shonen Jump sejak bulan Februari 2016 dan berakhir pada bulan Mei 2020 dengan total 23 volume. *Kimetsu no Yaiba* merupakan *manga* dengan penjualan terbanyak di Jepang. Per bulan Mei 2020, *manga Kimetsu no Yaiba* telah terjual sebanyak lebih dari 80 juta kopi dan menjadi salah satu seri *manga* terlaris. Kemudian *manga* tersebut diproduksi oleh Ufotable menjadi sebuah seri *anime* yang ditayangkan pada April 2019. Setelah peluncuran *anime*, *Kimetsu*

no Yaiba mendapat banyak penghargaan dan menjadi salah satu anime terbaik pada dekade 2010. Setelah seri anime, Ufotable memproduksi sekuel *Kimetsu no Yaiba: Mugen Train* yang sangat populer dan mengalahkan penjualan film *Sen to Chihiro no Kamikakushi*. Bahkan *Mugen Train* menjadi topik perbincangan seluruh dunia sebagai salah satu film *anime* terbaik dan terlaris pada tahun 2020. Hal ini juga dibuktikan dari banyak penghargaan bergengsi yang berhasil diraih, salah satunya yaitu Fujimoto Awards ke-40.

Kimetsu no Yaiba bergenre sejarah, aksi dan fantasi. *Kimetsu no Yaiba* menceritakan kisah tentang Tanjiro Kamado, seorang anak laki-laki pada era Taisho yang menjadi pembasmi iblis setelah keluarganya dibunuh dan adik perempuannya yang bernama Nezuko diubah menjadi iblis. Dalam perjalanannya menjadi pemburu iblis, Tanjiro menemukan beberapa hal mengenai sejarah keluarganya yang memiliki keterikatan antara iblis dan pemburu iblis. Berdasarkan penjelasan tersebut, *Kimetsu no Yaiba* memuat berbagai makhluk supranatural dan berbagai nilai-nilai kontemporer Jepang. Jika diperhatikan dengan seksama, banyak simbol dan adegan yang merepresentasikan nilai-nilai Jepang dan Barat

Penelitian ini akan berfokus pada representasi dari simbol-simbol yang berkaitan dengan hubungan Jepang dan Barat serta analisis hasil dari representasi tersebut yang digambarkan dalam *Kimetsu no Yaiba—anime* yang kepopulerannya telah menyebar ke seluruh penjuru dunia, tidak hanya dalam bentuk *anime*, tetapi juga versi *manga* dan video gim nya. Dalam *anime Kimetsu no Yaiba* mengindikasikan adanya hubungan tertentu di bawah hubungan sosial dan budaya antara dua entitas budaya yang berbeda yaitu Jepang dan Barat. Berbagai jenis

penelitian dilakukan pada *anime*, tetapi hanya sebatas mengkaji elemen-elemen tradisional seperti makanan, kostum, dan seni, memeriksa kedekatan budaya dan faktor lainnya.

Alasan peneliti memilih media penelitian dalam bentuk *anime* daripada dalam bentuk *manga* dikarenakan konteks yang berkaitan dengan simbol visual lebih banyak tergambarkan secara jelas melalui *anime* yang merupakan media audio visual. Selain itu, dalam *manga* gerakan dan tampilannya terbatas, hanya didasarkan pada dari penulis *manga* itu sendiri, sedangkan dalam *anime*, setidaknya terdapat beberapa staf yang memungkinkan untuk melakukan *deep-research* mengenai adegan dan hal-hal lain yang ingin ditampilkan. Kemudian, alasan peneliti memilih *Kimetsu no Yaiba* sebagai objek penelitian yaitu karena latar *Kimetsu no Yaiba* yang terjadi pada Era Taisho yang memunculkan data-data penting yang berkaitan dengan tema permasalahan untuk penelitian. Kemudian, cerita fantasi ini telah menghasilkan banyak pencapaian. Menurut Oricon, *manga Kimetsu no Yaiba* memiliki jumlah penjualan yang menembus lebih dari lima juta kopi semenjak Oricon pertama kali mengadakan peringkat buku mingguannya pada bulan April 2008, mengalahkan beberapa series terkenal seperti *Tetsuwan Atomu*, *Shingeki no Kyojin*, dan *JoJo no Kimyō na Bōken*. Pada sisi film animasi, menurut Nikkan Sports, film *Kimetsu no Yaiba: Mugen Train* telah meraih 4,6 miliar yen (sekitar 643 miliar rupiah) hanya dalam tiga hari penayangan.

Pencapaian tersebut mengalahkan dua film karya Makoto Shinkai yang sebelumnya sukses mengambil alih *box office* Jepang, yaitu *Kimi no Na Wa* dan *Tenki no Ko*. Terlebih lagi, nilai-nilai kepercayaan dan unsur historis pada cerita

Kimetsu no Yaiba lebih kental dan dapat dikatakan sebagai salah satu perwujudan dari bentuk modern kebudayaan dan sejarah Jepang. Dari fenomena meledaknya *Kimetsu no Yaiba*, diharapkan salah satu dari sekian banyak orang ketika membaca penelitian ini dapat memahami konteks pemaknaan yang terdapat pada isi cerita.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana Jepang dan Barat direpresentasikan dalam *anime Kimetsu no Yaiba*?
2. Bagaimana *anime Kimetsu no Yaiba* dapat menjadi bentuk politik kebudayaan?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan representasi mengenai Jepang dan Barat dalam *anime Kimetsu no Yaiba*.
2. Untuk mengetahui peran *anime Kimetsu no Yaiba* sebagai bentuk politik kebudayaan.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat baik bagi peneliti, pembaca, serta bermanfaat dalam pembelajaran budaya Jepang. Adapun manfaat penelitian ini secara teoritis dan secara praktis yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk memperkaya pengetahuan dan menambah khasanah mengenai kajian politik kebudayaan melalui media *pop culture* Jepang terutama dalam *anime*. Penulis mengharapkan, kedepannya penelitian ini dapat dijadikan sumber referensi dalam kajian media moderen pada penelitian-penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diperoleh dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bahwa di dalam media *pop culture* terutama *anime* dapat membawa suatu kepentingan tertentu, dalam hal ini yaitu menjadi bentuk dari politik kebudayaan. Selain itu dalam representasi di dalamnya, dapat memberikan gambaran mengenai sejarah maupun budaya yang dapat menunjukkan pada hubungan antar negara.

1.5 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan atau pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan dapat penguraian bahasan dapat lebih mudah, sehingga tujuan dari penelitian akan tercapai. Penelitian ini berfokus pada representasi Jepang dan Barat, dan hubungan antar keduanya yang dihasilkan dari representasi tersebut, serta analisis kenapa memiliki peran sebagai bentuk dari politik kebudayaan:

1. Luas lingkup objek representasi *anime Kimetsu no Yaiba* meliputi simbol-simbol yang berkaitan dengan Jepang dan Barat yang dibuktikan melalui budaya terkait, hubungan historis, maupun referensi sekunder berdasarkan karya sastra atau penelitian yang mengacu pada objek yang diteliti.

2. Analisis peran *anime Kimetsu no Yaiba* sebagai salah satu bentuk politik kebudayaan hanya terfokus pada konsep *occidentalized internationalization*.
3. Peneliti memilih objek penelitian dalam bentuk *anime* dikarenakan konteks yang berkaitan dengan simbol visual lebih banyak tergambarkan secara jelas yang menggunakan media audio visual. Selain itu, dalam *manga* gerakan dan tampilannya terbatas, hanya didasarkan pada dari penulis *manga* itu sendiri, sedangkan dalam *anime*, setidaknya terdapat beberapa staf yang memungkinkan untuk melakukan *deep-research* mengenai adegan dan hal-hal lain yang ingin ditampilkan.

1.6 Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu yang akan peneliti jadikan sebagai tinjauan pustaka dalam melakukan penelitian ini ada tiga. Pertama, penelitian yang berjudul 『桃太郎 海の神兵』 論—国策アニメーションの映像実験 “*Momotarō, Umi no Shinpei: Kokusaku Anime-shon no Eizō Jikken*” atau yang artinya “Momotaro, Dewa Prajurit Laut: Sebuah Tinjauan Eksperimental” dalam jurnal “*The Japanese Journal of Animation Studies*, 2019, vol.20, no.1, 17-29” oleh mahasiswa Momoyama Gakuin University bernama Akiko Sano yang ditulis pada tahun 2019.

Dalam penelitiannya, Akiko menggunakan teknik *pre-scoring* dengan penggabungan genre animasi yang menggunakan gambar bayangan, sinema musikal, dan gaya dokumenter. Akiko juga meneliti mengenai penggunaan gaya bercerita yang digunakan oleh penulis sutradara untuk menyampaikan pesan mengenai kebijakan nasional Jepang. Akiko berpendapat bahwa Momotaro, berisi

representasi murni mengenai kematian dengan cara terhormat yang sebelumnya tidak pernah ditampilkan dalam sebuah animasi Jepang. Berdasarkan penilaian Akiko, film ini memiliki ambivalensi yaitu, menyebarkan luaskan peperangan tetapi juga sekaligus mempertanyakan mengenai perang yang membenarkan pembunuhan.

Akiko lebih lanjut menegaskan bahwa Mitsuyo Seo (sutradara film) membuat film tersebut dikarenakan untuk memanfaatkan dan mengeksploitasi periklanan yang telah dikembangkan sejak ia bekerja dengan Liga Film Proletarian Jepang—ketika ia pertama kali bereksperimen dengan animasi. Dalam analisis akhirnya, jurnal penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bahwa Momotaro, Dewa Prajurit Laut yang menandakan momen singkat dalam sejarah film Jepang, tetapi tetap penting bagi keilmuan kontemporer.

Kedua, penelitian yang ditulis oleh Yuelfa Azzahra dan Rouli Esther Pasaribu dari Universitas Indonesia yang dipublikasikan pada tahun 2020. Jurnal ilmiah tersebut berjudul “Dinamika Maskulinitas dan Femininitas: Representasi Hubungan Amerika Serikat dan Jepang dalam Film *Anime Banana Fish*”. Jurnal tersebut menjelaskan mengenai hubungan antara Jepang dan Amerika yang direpresentasikan dalam *anime Banana Fish* serta mencari tahu gagasan apa yang ada di balik representasi tersebut. Penulis menggunakan metode deskriptif analisis dan teori representasi dari Stuart Hall serta konsep gender dari Kite, dan juga penerapan konsep gender terhadap hubungan Amerika dan Jepang dari Dower.

Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa dalam anime *Banana Fish*, Amerika dan Jepang digambarkan sebagai oposisi biner. Amerika berada sebagai

pihak maskulin, direpresentasikan sebagai kuat, superior dan penuh kekerasan, sementara Jepang sebagai pihak feminim, direpresentasikan lemah, inferior dan cinta damai. *Banana Fish* merepresentasikan hubungan Amerika dan Jepang sebagai hubungan saling bergantung, di mana Amerika cenderung melindungi Jepang dan Jepang menyediakan dukungan untuk Amerika, seperti bagaimana femininitas dan maskulinitas diposisikan dalam relasi gender. Tetapi, film animasi *Banana Fish* juga menunjukkan bahwa di satu sisi terdapat pergeseran bahwa sebenarnya Jepang perlahan mendapatkan maskulinitasnya yang merujuk kepada gagasan untuk merevisi konstitusi Jepang, sebuah peninggalan Amerika pada masa okupasinya di Jepang. Dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Banana Fish* menunjukkan refleksi dari dinamika hubungan Amerika-Jepang dan pergerakan perjanjian keamanan Amerika-Jepang.

Tinjauan pustaka selanjutnya yaitu jurnal penelitian berjudul "*Global Media Product and Construction of Japanese Identity: A Case Study of Anime on Malaysian Television*" atau yang berarti "Produk Media Global dan Konstruksi Identitas Jepang: Studi Kasus Anime di Televisi Malaysia" yang ditulis oleh Juliana Abdul Wahab, Mustafa K Anuar, dan Farhani dari Universiti Sains Malaysia pada tahun 2012. Penelitian ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif, yaitu dengan mendeskripsikan fenomena yang diteliti dengan lima *anime* dengan kategori berbeda yang saat itu sedang tayang di televisi. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana "kejepangan" yang telah lama dinegosiasikan dapat mewakili sebagai identitas unik Jepang.

Lima *anime* yang dipilih yaitu *The Melancholy of Haruhi Suzumiya*, *Naruto Shippuden Shin Chan*, *Doraemon* dan *Detective Conan*. Pemilihan *anime* tersebut berdasarkan popularitas, durasi penayangan, latar, dan genre *anime*. Penelitian ini menunjukkan bahwa karakteristik, penampilan, ekspresi dari sebuah karakter *anime* menunjukkan adanya tingkat ambivalensi ideologis dan budaya. Selain itu, dapat terlihat sebuah percobaan yang sadar bagi penggiat ataupun produser *anime* untuk mempromosikan *anime* dengan tujuan menarik minat penonton internasional. Bagaimanapun juga, *anime* yang terdapat unsur “kejepangan” menunjukkan seakan-akan budaya Jepang bisa bersaing dengan budaya lain, dan adanya keinginan untuk memamerkan keunikan tersebut dalam kancah internasional.

1.7 Landasan Teori

Teori yang digunakan penulis dalam penelitian ini menggunakan teori representasi oleh Stuart Hall, dan jenis politik kebudayaan oleh Amy Shirong Lu. Peneliti menggunakan teori representasi yang digagas oleh Stuart Hall, seorang ahli teori budaya dan sosiologi. Peneliti menggunakan teori representasi dengan pendekatan reflektif. Dalam pendekatan reflektif menunjukkan bahwa representasi bekerja seperti cermin, yang representasinya memiliki arti sebenarnya dari apa yang diwakili, dan mencerminkan makna sebenarnya kepada penonton (Hall, 1997). Pendekatan ini juga dianggap sebagai teori mimesis. Teori yang mana bahasa dan representasi merupakan sebuah usaha cerminan atau imitasi dari makna sebenarnya yang direpresentasikan. Alasan penelitian ini menggunakan teori representasi dengan pendekatan reflektif yang digagas oleh Stuart Hall yaitu untuk melihat

makna atau realitas sebenarnya dari apa yang direpresentasikan *anime Kimetsu no Yaiba* yang berkaitan dengan simbol Jepang dan Barat kepada penonton.

Landasan teori selanjutnya yaitu jenis politik kebudayaan dalam *anime* yang digagas oleh Amy Shirong Lu. Teori ini bertujuan untuk memahami tujuan dan peran dibalik internasionalisasi dari sebuah *anime* (Lu, 2008). Amy Lu membagi tiga jenis budaya politik dalam *anime*, yaitu (1) Berperan untuk menetralkan *anime* itu sendiri dengan harapan mudah diterima bagi khalayak, disebut dengan *internationalization de-politicized*. (2) Berperan untuk memamerkan dan mempertahankan budaya kejepangan dalam era transkultural globalisasi. Cenderung memberikan stereotip negatif terhadap Barat dan stereotip positif terhadap Timur, disebut dengan *occidentalized internationalization*. (3) Berperan untuk ‘mengorientasikan’ budaya lainnya dan menjadikan dirinya sebagai *pivot* utama alih-alih Barat, berkaitan erat dengan teori *Orientalisme*, disebut dengan *self-orientalized internationalization*.

Alasan peneliti menggunakan teori ini, karena untuk melihat apakah dalam *anime Kimetsu no Yaiba* memiliki atau membawa suatu kepentingan tertentu, terutama sebagai politik budaya, dan jenis politik budaya seperti apa yang ditampilkan.

1.8 Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah metode deskriptif-interpretatif dengan pendekatan kualitatif atau bisa disebut dengan *generic descriptive interpretive qualitative research* (GDI-QR), yaitu metode yang menekankan pada

pemahaman berdasarkan pengalaman dengan melakukan pengamatan yang serupa (kategori, tema, kode, dll.) dan merepresentasikan makna dan artinya secara hati-hati (Elliott and Timulak, 2021). Pada dasarnya melibatkan pembagian teks atau objek menjadi bagian-bagian yang lebih mudah dioleh dan kemudian menerjemahkan/interpretasi dan memperjelas makna yang disampaikan. Pengertian dari penelitian kualitatif itu sendiri adalah penelitian yang lebih bersifat deskriptif, dimana data yang dikumpulkan dalam bentuk kata-kata atau gambar, sehingga tidak menekankan pada angka (Bogdan & Biklen dalam Sugiono, 2008:9).

Metode dan pendekatan tersebut dipilih untuk penelitian ini karena penulis bertujuan untuk dapat menjelaskan dan menggambarkan makna representasi dari *anime Kimetsu no Yaiba*, serta dapat menganalisis dan menjabarkan makna dibalik adanya representasi tersebut secara komprehensif.

1.8.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pengumpulan data studi pustaka dengan mengumpulkan data-data primer rekaman audio visual *anime Kimetsu no Yaiba*, sedangkan data sekunder yang digunakan oleh peneliti yaitu jurnal ilmiah, artikel, buku dan sumber lain yang berhubungan dengan tema penelitian ini. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data tersebut yaitu yang pertama mengumpulkan data primer dengan menonton *anime Kimetsu no Yaiba* melalui Netflix kemudian menandai waktu dan data yang akan diambil atau dengan teknik simak, catat, dan pilah mengenai data yang berkaitan dengan konteks dan layak untuk dianalisis. Kemudian mengunduh *anime Kimetsu no Yaiba* dari

platform lain (karena keterbatasan untuk menangkap layar melalui Netflix) dan mengambil data melalui tangkapan layar sesuai waktu dan data yang telah tercatat. dari literatur lain yang terkait dengan tema penelitian.

1.8.2 Teknik Analisis Data

Setelah data primer dan sekunder telah terkumpul, sebagai langkah selanjutnya metode analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan melakukan interpretasi dan analisis data. Data dari objek penelitian tersebut akan dianalisis dan dikelompokkan sesuai tema permasalahan. Kemudian data tersebut yang telah terkumpul dan dikelompokkan akan dianalisis dan diuraikan berdasarkan landasan teori serta referensi yang mengacu pada teks/catatan narasi yang berkaitan dengan tema permasalahan

Langkah-langkah yang dilakukan yaitu, pertama peneliti akan melakukan interpretasi terhadap representasi yang menggambarkan Jepang dan Barat melalui simbol-simbol yang terdapat dalam *anime Kimetsu no Yaiba* menggunakan teori representasi Stuart Hall dengan pendekatan reflektif. Setelah hasil representasi tersebut diketahui, peneliti akan mencari tahu bagaimana representasi yang ada pada *anime Kimetsu no Yaiba* dapat memaknai hubungan antara Jepang dan Barat dan mengaitkannya dengan jenis politik kebudayaan *anime* oleh Amy Lu.

1.9 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari empat bab. BAB I Pendahuluan. Berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan

penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, jadwal pelaksanaan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori. Bab ini terdiri dari sub-bab mengenai penjelasan hubungan antara Jepang dan Barat, teori representasi oleh Stuart Hall, penjabaran *occidentalized internationalization*, dan sinopsis *anime Kimetsu no Yaiba* mulai dari musim pertama hingga kedua.

BAB III Pembahasan. Bab ini memuat representasi *kisatsutai* sebagai Jepang dan *oni* sebagai Barat yang terdapat dalam *anime Kimetsu no Yaiba* dan analisis terkait hasil representasi tersebut dengan jenis politik kebudayaan *occidentalized internationalization* dalam *anime Kimetsu no Yaiba*.

BAB IV Penutup. Bab ini terdiri dari penutup dengan sub-bab kesimpulan yang didapat dari hasil representasi dan analisa pada bab tiga, dan saran untuk penelitian selanjutnya.