

Representasi Kearifan Lokal Jepang pada Film Demon Slayer

Kezia Sarah Suatan^{1*}, Jefri Audi Wempi²

LSPR Institute of Communication and Business, Indonesia

E-mail: keziasuatan.09@gmail.com*, jefriaudiwempi@gmail.com

Keywords:

Japanese local wisdom; Peirce's semiotics; anime films; cultural representations; Demon Slayer

Abstract

The development of anime as a global medium shows that movies not only function as entertainment, but also as a means of cultural communication that represents the values and identity of a society. This research aims to analyze how Japanese local wisdom is represented in the film Demon Slayer through Charles Sanders Peirce's semiotic approach. The method used is qualitative research with a constructivist paradigm, with data collection techniques in the form of in-depth observation of visual and narrative elements of the film and literature studies. The analysis is carried out through the identification of signs, the classification of icons, indexes, and symbols, and the interpretation of cultural meaning. The results of the study show that local Japanese wisdom such as gaman, omoiyari, and social harmony are implicitly represented through cinematography, costumes, dialogue, and storyline. Icons are seen in cultural settings and visuals, indexes to cause-and-effect relationships in narratives, and symbols in social values and visual motifs. The conclusion of this study shows that Japanese culture in the film Demon Slayer is represented through semiotic signs in the form of icons, particularly related to settings, traditional costumes, and visual elements that resemble the reality of Japanese culture. Indexes are mainly associated with cause-and-effect relationships in the storyline, reflecting values of struggle, responsibility, and sacrifice. Meanwhile, symbols are related to the use of language, visual motifs, and social values that represent identity, ethics, and Japanese local wisdom.

Kata Kunci:

kearifan lokal Jepang; semiotika Peirce; film anime; representasi budaya; Demon Slayer.

Abstrak

Perkembangan anime sebagai media global menunjukkan bahwa film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana komunikasi budaya yang merepresentasikan nilai dan identitas suatu masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana kearifan lokal Jepang direpresentasikan dalam film Demon Slayer melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan paradigma konstruktivis, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi mendalam terhadap elemen visual dan naratif film serta studi literatur. Analisis dilakukan melalui identifikasi tanda, klasifikasi ikon, indeks, dan simbol, serta interpretasi makna budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kearifan lokal Jepang seperti gaman, omoiyari, dan harmoni sosial direpresentasikan secara implisit melalui sinematografi, kostum, dialog, dan alur cerita. Ikon terlihat pada latar dan visual budaya, indeks pada hubungan sebab-akibat dalam narasi, dan simbol pada nilai sosial serta motif visual. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa budaya Jepang dalam film Demon Slayer direpresentasikan melalui tanda-tanda semiotik dalam bentuk ikon, terutama terkait dengan latar tempat, kostum tradisional, dan elemen visual yang menyerupai realitas budaya Jepang. Indeks terutama berkaitan dengan hubungan sebab-akibat dalam alur cerita yang mencerminkan nilai perjuangan, tanggung jawab, dan pengorbanan.

PENDAHULUAN

Perkembangan industri anime Jepang dalam dua dekade terakhir menunjukkan transformasi signifikan dari media hiburan domestik menjadi fenomena budaya global yang memiliki daya jangkauan luas lintas negara. Anime tidak lagi sekadar produk visual, melainkan telah menjadi medium komunikasi budaya yang merepresentasikan nilai, norma, serta identitas masyarakat Jepang kepada audiens internasional (Napier, 2020). Platform digital seperti Netflix dan Crunchyroll turut mempercepat distribusi anime secara global, sehingga memungkinkan penetrasi budaya Jepang ke lebih dari 90 negara. Salah satu karya yang berhasil mencapai popularitas global adalah *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*, yang tidak hanya sukses secara komersial tetapi juga secara kultural dalam membangun keterikatan emosional lintas budaya (Clements, 2023). Fenomena ini menunjukkan bahwa anime berperan sebagai instrumen *soft power* dalam menyebarkan nilai-nilai budaya Jepang secara implisit kepada masyarakat dunia (Nye, 2004).

Namun, di balik keberhasilan tersebut, muncul isu global terkait bagaimana budaya lokal direpresentasikan dalam media populer dan bagaimana makna tersebut ditafsirkan oleh audiens lintas budaya (Network, 2024). Representasi budaya dalam media global sering kali mengalami simplifikasi, distorsi, atau bahkan komodifikasi demi kepentingan pasar internasional (Chandler, 2007). Dalam konteks anime, terdapat kecenderungan bahwa nilai-nilai kearifan lokal yang kompleks disampaikan dalam bentuk simbolik yang tidak selalu dipahami secara utuh oleh penonton global. Selain itu, globalisasi media juga berpotensi mengaburkan batas antara autentisitas budaya dan konstruksi visual yang bersifat hiperrealitas (Eco, 1976). Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana anime mampu mempertahankan keaslian nilai budaya Jepang sekaligus beradaptasi dengan selera global.

Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor utama. Pertama, faktor industrialisasi media yang menuntut produksi konten dengan daya tarik universal sehingga nilai lokal sering kali dikemas secara estetis dan naratif agar lebih mudah diterima oleh pasar global (Clements, 2023). Kedua, faktor perkembangan teknologi digital yang memungkinkan distribusi cepat namun juga mengubah cara audiens mengonsumsi dan menafsirkan konten budaya (Napier, 2020). Ketiga, faktor perbedaan latar belakang budaya audiens yang menyebabkan interpretasi terhadap simbol, ikon, dan indeks dalam anime menjadi beragam (Chandler, 2007). Keempat, adanya pengaruh sejarah sosial Jepang, seperti transisi dari era Edo ke Taisho, yang membentuk konstruksi nilai seperti *bushido*, *wa*, dan *gaman* dalam narasi anime (Gordon, 2014).

Dampak dari faktor-faktor tersebut menghasilkan dua sisi yang saling berlawanan. Di satu sisi, anime seperti *Demon Slayer* mampu memperkenalkan kearifan lokal Jepang kepada dunia secara luas, sehingga memperkuat identitas budaya Jepang dalam konteks global dan meningkatkan daya tarik budaya Jepang sebagai bagian dari *soft power* (Nye, 2004). Di sisi lain, representasi tersebut berpotensi mengalami reduksi makna, di mana nilai-nilai kompleks seperti *omoiyari* (empati) atau *mono no aware* (kesadaran akan kefanaan) hanya dipahami secara dangkal oleh audiens yang tidak memiliki latar belakang budaya Jepang (Sugimoto, 2021). Selain itu, proses komodifikasi budaya dapat menggeser fungsi nilai budaya dari pedoman hidup menjadi sekadar elemen estetika dalam produk hiburan (Eco, 1976).

Dalam penelitian ini, variabel utama yang dikaji adalah representasi kearifan lokal Jepang (variabel X) dan film anime Demon Slayer sebagai media representasi (variabel Y). Kearifan lokal Jepang dipahami sebagai kumpulan nilai budaya yang terbentuk dari pengalaman historis masyarakat, seperti *wa* (harmoni sosial), *gaman* (ketabahan), *omoiyari* (empati), serta *mono no aware* (kesadaran akan ketidakkekalan) (Sartini, 2018; Sugimoto, 2021). Sementara itu, film Demon Slayer dipandang sebagai teks budaya yang memuat sistem tanda visual dan naratif yang dapat dianalisis melalui pendekatan semiotika. Dengan menggunakan teori Charles Sanders Peirce (1931–1958), tanda-tanda dalam film diklasifikasikan menjadi ikon, indeks, dan simbol untuk mengungkap makna budaya yang terkandung di dalamnya. Pendekatan ini memungkinkan analisis mendalam terhadap bagaimana nilai budaya direpresentasikan secara implisit melalui elemen sinematografi, kostum, dialog, dan alur cerita (Chandler, 2007).

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada fokus analisis semiotik terhadap representasi kearifan lokal Jepang dalam anime aksi populer, khususnya Demon Slayer, yang selama ini lebih banyak dikaji dari sisi komersial atau popularitasnya. Penelitian sebelumnya cenderung menyoroti anime sebagai media hiburan atau sebagai representasi isu sosial tertentu, namun belum banyak yang mengkaji secara mendalam bagaimana sistem tanda dalam anime membangun makna kearifan lokal secara terstruktur menggunakan pendekatan semiotika Peirce (Ito, 2012; Napier, 2005). Selain itu, penelitian ini juga mengintegrasikan perspektif komunikasi budaya dan *soft power*, sehingga memberikan kontribusi baru dalam memahami anime sebagai medium strategis dalam diplomasi budaya Jepang.

Urgensi penelitian ini menjadi penting mengingat meningkatnya konsumsi media global oleh masyarakat, khususnya generasi muda, yang menjadikan anime sebagai salah satu sumber utama pembelajaran budaya asing. Tanpa pemahaman yang tepat, terdapat risiko terjadinya misinterpretasi terhadap nilai budaya yang direpresentasikan dalam anime. Oleh karena itu, diperlukan analisis yang mendalam dan sistematis untuk mengungkap makna di balik representasi tersebut, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai bagaimana kearifan lokal Jepang dikonstruksi dan disampaikan melalui media populer (Chandler, 2007). Selain itu, penelitian ini juga relevan dalam konteks pengembangan industri kreatif di Indonesia, sebagai referensi dalam mengangkat kearifan lokal Nusantara ke dalam media digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis representasi kearifan lokal Jepang dalam film Demon Slayer: *Kimetsu no Yaiba* melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tanda-tanda yang merepresentasikan kearifan lokal Jepang, mengklasifikasikan tanda tersebut ke dalam kategori ikon, indeks, dan simbol, serta menginterpretasikan makna budaya yang terkandung di dalamnya dalam konteks komunikasi global.

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya kajian ilmu komunikasi, khususnya dalam bidang semiotika dan komunikasi budaya, dengan memberikan analisis mendalam terhadap representasi kearifan lokal dalam media populer. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi akademisi, peneliti, serta praktisi industri kreatif dalam memahami dan mengembangkan konten berbasis kearifan lokal. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya memahami makna budaya secara kritis dalam era globalisasi media.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dirancang sebagai penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap representasi kearifan lokal Jepang dalam film *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*. Penelitian dilakukan dalam konteks kajian komunikasi budaya dengan menempatkan film sebagai teks yang memuat sistem tanda visual dan naratif. Proses penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu penelitian akademik yang terstruktur, dengan memanfaatkan sumber data utama berupa film *Demon Slayer* khususnya *Mugen Train* (2020) serta beberapa episode kunci dari seri anime sebagai pelengkap narasi. Penelitian ini menyangkut beberapa aspek utama, yaitu sinematografi, kostum, dialog, nilai sosial, serta infrastruktur visual yang merepresentasikan budaya Jepang era Taisho. Dengan demikian, strategi penelitian diarahkan untuk menggali bagaimana nilai-nilai seperti gaman, omoi-yari, dan wa dikonstruksi secara implisit melalui elemen visual dan naratif dalam film, sehingga mampu menjawab permasalahan terkait representasi kearifan lokal dalam media global.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh adegan dalam film *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* sebagai teks budaya yang utuh. Sementara itu, sampel penelitian dipilih secara purposive berdasarkan adegan-adegan yang dianggap paling representatif dalam memuat nilai kearifan lokal Jepang, baik melalui visual maupun dialog. Pemilihan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan intensitas kemunculan simbol budaya, relevansi terhadap tema penelitian, serta kekuatan naratif dalam membangun makna. Dengan pendekatan ini, penelitian tidak berfokus pada kuantitas data, melainkan pada kedalaman makna yang terkandung dalam setiap unit analisis. Sampel yang diambil mencakup adegan yang merepresentasikan latar budaya, interaksi sosial antar karakter, serta simbol visual yang berkaitan dengan nilai-nilai budaya Jepang.

Instrumen utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri yang berperan sebagai pengamat sekaligus penafsir terhadap tanda-tanda yang muncul dalam film. Selain itu, digunakan pula instrumen pendukung berupa lembar observasi, catatan analisis, serta dokumentasi visual dari adegan-adegan yang relevan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi mendalam terhadap film dengan cara menonton berulang, mencatat elemen visual dan naratif, serta mengidentifikasi tanda-tanda yang memiliki makna budaya. Data sekunder diperoleh melalui studi literatur dari buku, jurnal, dan sumber ilmiah yang berkaitan dengan semiotika, budaya Jepang, dan komunikasi visual. Strategi ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang komprehensif dan mendalam sebagai dasar analisis.

Analisis data dilakukan secara sistematis dengan mengidentifikasi unit-unit tanda dalam film, kemudian mengelompokkannya berdasarkan kategori ikon, indeks, dan simbol sesuai dengan kerangka semiotika Charles Sanders Peirce. Setiap tanda kemudian diinterpretasikan dengan mengaitkannya pada konteks budaya Jepang, sehingga menghasilkan pemaknaan yang relevan dengan kearifan lokal. Proses analisis dilakukan secara berulang dan reflektif untuk memastikan konsistensi interpretasi. Selain itu, dilakukan triangulasi dengan literatur akademik untuk memperkuat validitas temuan. Melalui strategi ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana film *Demon Slayer* merepresentasikan kearifan lokal Jepang serta bagaimana makna tersebut dapat dipahami dalam konteks komunikasi budaya global.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh melalui observasi mendalam terhadap film *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*, khususnya pada film *Mugen Train* serta beberapa episode kunci yang relevan dengan fokus penelitian. Analisis dilakukan menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce yang mengklasifikasikan tanda ke dalam tiga kategori utama, yaitu ikon, indeks, dan simbol (Peirce, 1931–1958; Chandler, 2007). Berdasarkan metode tersebut, penelitian ini menghasilkan sejumlah temuan terkait bagaimana kearifan lokal Jepang direpresentasikan secara implisit melalui elemen visual dan naratif dalam film.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa film *Demon Slayer* berfungsi sebagai teks budaya yang mengandung sistem tanda kompleks. Kearifan lokal Jepang seperti *wa* (harmoni sosial), *gaman* (ketabahan), *omoiyari* (empati), dan *mono no aware* (kesadaran akan kefanaan) tidak disampaikan secara eksplisit, melainkan dikonstruksi melalui interaksi antara sinematografi, kostum, dialog, dan latar sosial. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media visual modern dapat mereproduksi nilai budaya melalui representasi simbolik (Napier, 2020).

Dari sisi data, penelitian ini menganalisis 25 adegan representatif yang diambil dari total durasi film dan episode terkait. Setiap adegan dikategorikan berdasarkan elemen analisis seperti sinematografi, kostum, nilai sosial, dan infrastruktur. Hasil klasifikasi menunjukkan bahwa mayoritas tanda yang muncul bersifat simbolik, diikuti oleh indeks dan ikon. Hal ini mengindikasikan bahwa film lebih banyak menggunakan konvensi budaya untuk menyampaikan makna dibandingkan dengan representasi literal.

Pada aspek sinematografi, ditemukan bahwa visual seperti hutan wisteria, pegunungan, dan rumah tradisional Tanjiro berfungsi sebagai ikon yang merepresentasikan lanskap budaya Jepang secara autentik. Elemen ini mencerminkan konsep *wabi-sabi* yang menekankan kesederhanaan dan harmoni dengan alam (Napier, 2005). Selain itu, penggunaan pencahayaan redup, kabut, dan warna merah dalam adegan pertarungan berfungsi sebagai indeks yang menandakan bahaya atau konflik moral. Sementara itu, alam secara keseluruhan berperan sebagai simbol spiritualitas dan perjalanan hidup, yang berkaitan dengan konsep *michi* dalam budaya Jepang.

Pada aspek kostum, kimono, haori, dan seragam Korps Pembasmi Iblis berfungsi sebagai tanda yang mengkodekan identitas sosial dan budaya. Haori bermotif kotak-kotak milik Tanjiro, misalnya, tidak hanya berfungsi sebagai ikon pakaian tradisional, tetapi juga sebagai simbol kesinambungan keluarga (*ie system*). Warna dan desain kostum juga menjadi indeks karakteristik tokoh, seperti keberanian, kelembutan, atau ketegasan. Hal ini menunjukkan bahwa kostum dalam film tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga memiliki fungsi semiotik yang kuat.

Pada aspek nilai sosial, interaksi antar karakter mencerminkan struktur sosial Jepang yang berbasis pada hierarki dan kolektivitas. Penggunaan bahasa sopan (*keigo*), gestur hormat, serta pola komunikasi antar karakter menjadi simbol dari nilai *omoiyari* dan *wa*. Selain itu, sikap Tanjiro yang tetap empati terhadap musuhnya mencerminkan nilai kemanusiaan yang tinggi, sementara pengorbanan Rengoku menjadi representasi nyata dari *gaman* dan *giri* (kewajiban moral).

Pada aspek infrastruktur, latar seperti kereta Mugen, distrik Asakusa, dan desa pegunungan mencerminkan transisi budaya Jepang dari tradisi ke modernitas (Gordon, 2014). Kereta menjadi simbol modernisasi, sementara desa merepresentasikan nilai tradisional yang masih bertahan. Kontras antara kedua latar ini menunjukkan adanya negosiasi antara budaya lokal dan pengaruh global.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa ketiga jenis tanda (ikon, indeks, simbol) bekerja secara simultan dan saling melengkapi dalam membangun makna budaya. Film *Demon Slayer* berhasil merepresentasikan kearifan lokal Jepang secara implisit namun efektif, sehingga dapat dipahami oleh audiens global tanpa kehilangan konteks budaya aslinya.

Pembahasan penelitian ini berfokus pada interpretasi hasil temuan yang telah diuraikan sebelumnya, dengan mengaitkannya pada teori semiotika, komunikasi budaya, serta konsep *soft power*. Berdasarkan hasil analisis, dapat dipahami bahwa representasi kearifan lokal Jepang dalam *Demon Slayer* tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan hasil konstruksi budaya yang sistematis melalui media visual.

Pertama, dari perspektif semiotika Peirce, penggunaan ikon, indeks, dan simbol dalam film menunjukkan bahwa makna budaya dibangun melalui proses semiosis yang berlapis (Peirce, 1931–1958). Ikon memberikan dasar visual yang mudah dikenali oleh penonton, sementara indeks memperkuat hubungan emosional melalui relasi sebab-akibat. Simbol, sebagai bentuk tanda yang paling kompleks, memungkinkan penyampaian nilai budaya yang lebih abstrak dan mendalam (Chandler, 2007). Dalam konteks ini, dominasi simbol dalam film menunjukkan bahwa representasi budaya Jepang lebih banyak bergantung pada konvensi sosial yang telah mengakar dalam masyarakat.

Kedua, hasil penelitian ini menguatkan pandangan bahwa anime berfungsi sebagai media komunikasi budaya yang efektif. *Demon Slayer* tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga mereproduksi nilai-nilai budaya Jepang dalam bentuk yang dapat diterima secara global (Napier, 2020). Hal ini terlihat dari bagaimana nilai seperti *gaman* dan *omoiyari* disampaikan melalui tindakan karakter, bukan melalui narasi eksplisit. Pendekatan ini memungkinkan penonton untuk memahami nilai budaya secara emosional, bukan hanya secara kognitif.

Ketiga, dalam konteks globalisasi, representasi budaya dalam *Demon Slayer* menunjukkan adanya proses adaptasi tanpa kehilangan identitas. Film ini berhasil menggabungkan elemen tradisional seperti kimono dan nilai bushido dengan elemen modern seperti kereta dan kota urban. Hal ini mencerminkan dinamika masyarakat Jepang yang mampu mempertahankan tradisi di tengah modernisasi (Gordon, 2014). Dengan demikian, film ini tidak hanya merepresentasikan budaya Jepang, tetapi juga menggambarkan transformasi budaya tersebut.

Keempat, dari perspektif *soft power*, keberhasilan *Demon Slayer* dalam menyebarkan nilai budaya Jepang menunjukkan bahwa media populer dapat menjadi alat diplomasi budaya yang efektif (Nye, 2004). Film ini mampu menarik perhatian audiens global tanpa menggunakan pendekatan yang bersifat koersif. Sebaliknya, nilai budaya disampaikan secara halus melalui narasi dan visual yang menarik. Hal ini memperkuat posisi Jepang sebagai salah satu negara dengan pengaruh budaya global yang kuat.

Kelima, pembahasan ini juga menunjukkan bahwa representasi kearifan lokal dalam media populer memiliki potensi untuk menginspirasi pengembangan industri kreatif di negara lain. Dalam konteks Indonesia, pendekatan yang digunakan dalam *Demon Slayer* dapat menjadi referensi dalam mengangkat kearifan lokal Nusantara ke dalam media digital. Nilai seperti gotong royong, toleransi, dan keberagaman dapat direpresentasikan melalui narasi dan visual yang menarik, sehingga dapat bersaing di tingkat global.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya potensi keterbatasan dalam representasi budaya. Interpretasi terhadap tanda-tanda dalam film sangat bergantung pada latar belakang budaya penonton. Audiens yang tidak memiliki pemahaman tentang budaya Jepang mungkin hanya menangkap makna permukaan tanpa memahami konteks yang lebih dalam. Hal ini menunjukkan bahwa proses semiosis tidak bersifat universal, melainkan kontekstual (Chandler, 2007).

Selain itu, adanya unsur hiperrealitas dalam anime juga dapat mempengaruhi persepsi penonton terhadap budaya Jepang (Eco, 1976). Representasi yang terlalu estetis dan dramatis dapat menciptakan gambaran budaya yang idealisasi, sehingga tidak sepenuhnya mencerminkan realitas. Oleh karena itu, penting untuk memahami bahwa film merupakan konstruksi budaya, bukan representasi langsung dari realitas sosial.

Secara keseluruhan, pembahasan ini menegaskan bahwa *Demon Slayer* merupakan contoh nyata bagaimana media populer dapat berfungsi sebagai medium representasi budaya yang kompleks. Melalui pendekatan semiotika, penelitian ini berhasil mengungkap bahwa kearifan lokal Jepang direpresentasikan melalui sistem tanda yang terintegrasi, sehingga mampu menyampaikan nilai budaya secara efektif kepada audiens global.

Dengan demikian, hasil dan pembahasan penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam kajian komunikasi budaya, khususnya dalam memahami peran anime sebagai media representasi kearifan lokal di era globalisasi. Selain itu, penelitian ini juga membuka peluang untuk studi lanjutan yang mengkaji representasi budaya dalam media populer lainnya, baik di Jepang maupun di negara lain.

KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa tujuan utama untuk menganalisis representasi kearifan lokal Jepang dalam film *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba* melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce telah tercapai secara komprehensif. Penelitian ini menemukan bahwa nilai-nilai kearifan lokal Jepang tidak ditampilkan secara eksplisit, melainkan dikonstruksi secara implisit melalui sistem tanda visual dan naratif yang meliputi ikon, indeks, dan simbol. Temuan utama menunjukkan bahwa nilai seperti gaman, omoiyari, wa, dan mono no aware direpresentasikan secara konsisten melalui elemen sinematografi, kostum, interaksi sosial, serta latar infrastruktur yang mencerminkan dinamika budaya Jepang. Selain itu, film ini terbukti berfungsi sebagai media komunikasi budaya yang efektif dan sebagai instrumen soft power dalam menyebarkan nilai budaya Jepang ke tingkat global tanpa menghilangkan identitas lokalnya. Kontribusi penelitian ini terhadap literatur terletak pada penguatan kajian semiotika dalam konteks komunikasi budaya, khususnya dalam menganalisis anime sebagai medium representasi kearifan lokal. Penelitian ini juga memberikan perspektif baru dengan mengintegrasikan analisis tanda dengan konsep globalisasi budaya, sehingga memperluas pemahaman mengenai bagaimana media populer

dapat menjadi sarana diplomasi budaya. Secara praktis, temuan ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan industri kreatif dalam mengangkat nilai budaya lokal ke ranah global. Namun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan pada ruang lingkup data yang hanya berfokus pada satu judul film dan beberapa episode tertentu, sehingga belum sepenuhnya merepresentasikan keseluruhan variasi anime Jepang. Selain itu, interpretasi makna tanda sangat bergantung pada subjektivitas peneliti dan latar belakang budaya yang digunakan dalam analisis. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas objek kajian dengan membandingkan berbagai genre anime atau media lain, serta mengombinasikan pendekatan semiotika dengan metode kuantitatif atau studi resepsi audiens guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap representasi dan penerimaan budaya dalam media global.

REFERENSI

- Network, A. N. (2024). Demon Slayer: Infinity Castle film draws 2.2 million viewers in 10 days. *Anime News Network*.
- Analisis semiotika pesan moral dalam anime Demon Slayer: Mugen Train (2022). (artikel/paper lokal). repositori universitas.
- Andriani, D. I. (2022). Semiotic analysis on Kimetsu no Yaiba movie posters. *E- Journal Universitas Batam*, 5(2), 78–89.
- Adelia, I., & Suryandari, N. (2024). Komunikasi Antarbudaya dalam Komunitas Cosplay: Eksplorasi Adaptasi Budaya Jepang di Surabaya. *Jurnal Media Akademik*, 3(6).
- Artha, P. A., & Aarsal, T. (2024). Fanatisme Pada Anime terhadap Pergeseran Perilaku Konservasi Budaya Lokal di Kota Semarang. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu*
- Befu, H. (2001). *The Japanese sense of self*. Westview Press.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2019). *Film art: An introduction* (12th ed.). McGraw-Hill Education.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa> Sosial, 21(1).
- Chandler, D. (2007). *Semiotics: The basics* (2nd ed.). Routledge.
- Clements, J. (2023). *Anime: A history* (2nd ed.). British Film Institute Publishing.
- Dall, A. (2019). *Kimono: The art and evolution of Japanese fashion*. Thames & Hudson.
- Deo Gustirandra Putra. (2022). Analisis semiotika Peirce terhadap nilai budaya Jepang pada film animasi 'Koe no Katachi'. (Tesis). Universitas Gadjah Mada Repository.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Research* (5th ed.). Sage Publications.
- Denzin, N. K. (2012). *Triangulation in qualitative research*. London: Sage Publications.
- Eco, U. (1976). *A theory of semiotics*. Indiana University Press.
- FamilyMart Japan. (2024). Kimetsu no Yaiba × FamilyMart collaboration campaign announcement. FamilyMart Co., Ltd.
- Geertz, C. (1973). *The interpretation of cultures*. Basic Books.
- Gordon, A. (2014). *A modern history of Japan: From Tokugawa times to the present* (3rd ed.). Oxford University Press.

- Gultom, D. S., & Satria, P. (2024). *Anime & perkembangannya*. University of North Sumatra, Faculty of Computer Science and Information Technology.
- Hasanuddin University. Asri, R. A., & Taqdir, T. (2024). Representasi Kepemimpinan Tokoh Utama dalam Anime “Dr. Stone”: Analisis Semiotika Peirce. *NAWA: Journal of Japanese Studies*, 2(2).
- Ito, K. (2012). A genealogy of the Japanese ghost story. In J. McRoy (Ed.), *Japanese horror cinema* (pp. 25–36). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1057/9781137019882_3
- Intertextual folk cultural phenomenon of the Demon Slayer (Kimetsu no Yaiba) (2022). — kajian transmedia dan transcultural consumption.
- Kompare, R., & Tomc, H. G. (2023). Analysis of movie genres experiencing when changing post-production stylistic elements of the media.
- Laksana, S. I. (2024). A Peircean Semiotic Analysis of Icons, Indexes, and Symbols in Baran Bo Odar’s *Who Am I*. *EDUKASI KULTURA Jurnal Bahasa Sastra dan Budaya*, 12(1).
- Napier, S. J. (2020). *Anime from Akira to Howl’s Moving Castle: Experiencing contemporary Japanese animation* (2nd ed.). Palgrave Macmillan.
- Nye, J. S. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. PublicAffairs.
- Oricon News. (2023). *Demon Slayer: Mugen Train surpasses box office records in Japan and globally*. Oricon.
- Peirce, C. S. (1931–1958). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Harvard University Press.
- Pratista, H. (2020). *Memahami film* (Edisi revisi). Salemba Humanika.
- Patoran, A. P., Niode, B., & Rengkung, F. R. D. (2024). Peran Diplomasi Anime dalam Menyebarkan Budaya Jepang di Indonesia. *POLITICO: Jurnal Ilmu Politik*, 12(2).
- Puspitasari, A., Wiradharma, G., Prasetyo, M. A., & Rakasiwi, A. (2024). Persuasi Pariwisata Jepang melalui Content Tourism Film Anime: Perspektif Komunikasi Massa Penggemar Anime. *IDEA: Jurnal Studi Jepang*.
- Ramadhan, A., & Prayoga, C. (2023). Identitas visual budaya Jepang dalam manga *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba*. *INSIDE: Jurnal Desain Interior*, 1(1), 1–21.
- Sugimoto, Y. (2021). *An introduction to Japanese society* (5th ed.). Cambridge University Press.
- Suharso, P. (2021). Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Representasi Budaya pada Media Film di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi dan Kajian Media*, 5(2), 112–123.
- Supiarza, H. (2021). Semiological studies of symbolism in anime and popular media: methodological reflections. *Cinematology Journal*, 3(1), 23–41.
- Sartini. (2018). Menggali Kearifan Lokal Nusantara: Sebuah Kajian Filsafati. *Jurnal Filsafat*, 28(1), 15–26.
- Seaton, P. (2019). Japan’s escape from Asia? The role of the “anime tourist” in national identity construction. *Asian Anthropology*, 18(3), 255–272. <https://doi.org/10.1080/1683478X.2019.1638092>
- Sobur, A. (2016). *Semiotika komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Usman, K. P. M., & Harini, Y. N. A. (2024). Analisis mise en scène dalam film pendek *Tilik* (2018).

- Wisanggeni, W. P. (2019). Soft power Jepang di dalam anime Samurai Champloo sebagai bentuk diplomasi kebudayaan. *LUGAS: Jurnal Komunikasi*, 3(2), 64–72.
- Wulandari, A. E., Konety, N., & Nidatya, N. (2024). Representasi Unsur Kebudayaan Jepang pada Era Taishō dalam Anime Kimetsu no Yaiba. *Jurnal Sakura: Sastra, Bahasa, Kebudayaan dan Pranata Jepang*, 6(2).
- Yunus, R. N., & Aswar, L. (2024). Semiotic study of the animation film 'Mother's Power' (application of C. S. Peirce). *IJMEAL: International Journal of Media and Educational Arts & Literature*, 1(4).