

IDENTITAS VISUAL BUDAYA JEPANG DALAM MANGA DEMON SLAYER: KIMETSU NO YAIBA

Asep Ramdhan¹, Candra Prayoga²

^{1,2} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas
Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional,
Bandung, Indonesia

Abstract

The manga "Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba," which has gained global popularity, not only offers an engaging narrative but also showcases the richness and diversity of Japanese cultural elements. This study aims to identify and analyze cultural symbols, traditional aesthetics, and historical representations integrated into the manga's visualization. The method used is documentation analysis, focusing on visual elements such as Ukiyo-e art, Calligraphy, Yokai, Character Design, and Backgrounds as traditional symbols reflecting Japanese cultural values. The study's results indicate that "Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba" successfully combines classic Japanese cultural elements with a modern narrative, creating a work that is not only entertaining but also educational in introducing Japanese culture to the international audience. These findings affirm the importance of manga as an effective medium for disseminating and preserving cultural identity in the era of globalization.

Keywords: Visual Identity, Japan Culture, Manga

Abstrak

Manga "Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba", yang telah meraih popularitas global, tidak hanya menawarkan narasi yang menarik tetapi juga menampilkan elemen-elemen budaya Jepang yang kaya dan beragam. Studi ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis simbol-simbol budaya, estetika tradisional, dan representasi sejarah yang diintegrasikan dalam visualisasi manga tersebut. Metode yang digunakan adalah analisis dokumentasi, dengan fokus pada elemen visual seperti seni Ukiyo-e, Kaligrafi, Yokai, Desain Karakter, Latar sebagai simbol-simbol tradisional yang mencerminkan nilai-nilai budaya Jepang. Hasil kajian menunjukkan bahwa "Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba" berhasil menggabungkan elemen-elemen budaya Jepang klasik dengan narasi modern, menciptakan sebuah karya yang tidak hanya menghibur tetapi juga edukatif dalam memperkenalkan budaya Jepang kepada audiens internasional. Temuan ini menegaskan pentingnya manga sebagai media yang efektif dalam menyebarkan dan melestarikan identitas budaya di era globalisasi.

Kata Kunci: Identitas Visual, Budaya Jepang, Manga

Pendahuluan

Pada awal abad ke-19, saat Jepang berada dalam periode Edo, seorang seniman Jepang terkenal bernama Katsushika Hokusai (1760-1849) pertama kali memperkenalkan istilah "manga" (Media, 2022), Manga merupakan sebutan untuk komik asal Jepang. Seiring dengan perkembangan zaman, manga semakin bervariasi dengan beragam tema cerita. Para mangaka juga sering menyisipkan elemen budaya tradisional Jepang dalam karya-karya mereka. Salah satunya adalah seri manga *Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba* karya Koyoharu Gotouge. Manga ini diterbitkan secara berseri dalam majalah di Jepang, *Weekly Shōnen Jump* terbitan Shueisha sejak bulan Mei 2020, dan telah dibundel menjadi 23 volume manga hingga bulan Desember 2020 (Sayyid Agnar, 2021). Manga ini juga telah diadaptasi menjadi versi anime yang diproduksi oleh studio Ufotable, yang mulai tayang pertama kali pada tahun 2019. Keunikan dari anime ini terletak pada visualnya, di mana setiap efek serangan terlihat seperti lukisan *Ukiyo-e*, serta plot dan aksi yang lebih dinamis.

Manga ini berlatar belakang pada periode Taisho, yaitu era pemerintahan Kaisar Jepang yang berlangsung antara tahun 1912 - 1926. Periode ini merupakan masa setelah Restorasi Meiji dan sebelum pemerintahan Hirohito pada era Showa. Karena berlatar belakang setelah Restorasi Meiji, budaya Barat mulai masuk dan berinteraksi dengan budaya Jepang, setelah sebelumnya Jepang mengalami pengasingan budaya selama 200 tahun pada era Shogun Tokugawa, yang

dikenal sebagai zaman Edo. Latar belakang zaman Taisho ini mempengaruhi berbagai aspek, termasuk desain karakter, baik protagonis maupun antagonis, serta visual latar dalam manga *Demon Slayer*. Pada beberapa adegan menampilkan bangunan Jepang yang telah menjadi semi-modern, di mana meskipun karakter-karakternya mengenakan pakaian tradisional Jepang, terdapat ornamen khas pakaian modern. Selain itu, aspek teknologi dalam manga ini juga salah satunya terlihat dengan adanya kereta api uap dan stasiun, mencerminkan interaksi antara budaya Jepang dan Barat. Kisah pada manga ini tidak hanya berperan sebagai hiburan bagi audiens, tetapi juga menjadi media bagi audiens untuk menggali dan memahami kekayaan warisan budaya Jepang pada era tersebut (Wulandari et al., 2024).

Perpaduan elemen visual yang muncul dalam manga *Demon Slayer*, menjadi suatu daya tarik tersendiri bagi penikmat manga Jepang. Dalam manga ini, selain audiens menikmati cerita fantasi dalam beragam aksi dari para tokohnya, namun secara tidak langsung juga mempelajari beragam budaya dari negara Jepang. Hal ini cukup memperlihatkan bagaimana produk manga, mengemas beragam budaya ini dengan apik. Atas dasar ini, diperlukan pengkajian terhadap manga *Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba*. Manga ini bisa menjadi suatu contoh inspiratif bagi para kreator komik Indonesia, yang tentunya bisa juga mengangkat muatan kearifan lokal yang terdapat dalam budaya di Indonesia.

Metode

Studi literatur dan analisis dokumentasi melibatkan pengkajian elemen-elemen visual dalam manga, seperti penokohan, latar belakang, dan simbol-simbol budaya. Pada khususnya dalam konteks pembahasan elemen visual seperti seni Ukiyo-e, Kaligrafi, Yokai, Desain Karakter, dan Latar sebagai simbol-simbol tradisional yang mencerminkan nilai-nilai budaya Jepang. Dalam hal ini, Penulis mengidentifikasi dan mengkategorikan elemen-elemen tersebut untuk memahami bagaimana mereka merepresentasikan budaya Jepang.

Hasil dan Pembahasan

Dari segi latar, manga ini bersetting di Jepang pada era setelah Restorasi Meiji, yaitu pada periode Taisho. Pada masa ini, Jepang mulai mengadopsi budaya Barat, yang mengakibatkan terjadinya kulturasi besar-besaran antara budaya modern dan tradisional. Pada era sebelumnya, selama Restorasi Meiji, fokus utama adalah pada modernisasi sektor ekonomi dan militer Jepang. Namun, pada periode Taisho, masyarakat Jepang mengalami kebebasan yang lebih besar, sehingga budaya Barat mulai meresap ke dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam hal pakaian dan gaya hidup. Fenomena ini juga berpengaruh pada desain pakaian yang dikenakan oleh setiap tokoh dalam manga ini. Kisah “Kimetsu no Yaiba” juga menampilkan berbagai aspek dalam penceritaannya, seperti teknologi, mata pencaharian, seni, agama, kekerabatan, pengetahuan, dan bahasa, sehingga dengan hal ini dapat memperkaya pemahaman audiens mengenai warisan budaya Jepang selama periode itu (Wulandari et al., 2024).

Storytelling

Kisah Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba dimulai dengan latar dunia di mana manusia hidup di bawah ancaman iblis yang bersembunyi dalam kegelapan dan memangsa jiwa-jiwa tak berdosa. Para iblis ini dulunya adalah manusia yang menyerahkan jiwa mereka demi memperoleh kekuatan. Iblis-iblis tersebut memiliki kemampuan sihir, kemampuan regenerasi, dan mempertahankan hidup dengan memangsa manusia. Untuk melawan ancaman ini, manusia mendirikan organisasi rahasia bernama “Demon Slayer Corps” yang bertugas memburu serta menghabiskan para iblis. Selama berabad-abad, organisasi ini terus berperang melawan iblis dengan mengandalkan teknik khusus yang memberikan mereka kemampuan layaknya manusia super.

Di sebuah desa terpencil, seorang anak bernama Tanjirou Kamado tinggal bersama keluarganya dan menjadi tumpuan hidup mereka. Pada suatu hari, ia pergi menjual arang untuk mencari nafkah. Namun, sekembalinya ke rumah, Tanjirou mendapati keluarganya telah dibantai oleh iblis pengendali darah bernama Muzan Kibutsuji. Adik perempuannya, Nezuko, menjadi satu-satunya yang selamat dari tragedi tersebut, tetapi perlahan berubah menjadi iblis. Meski begitu, Nezuko tetap menunjukkan sisi emosional dan

pemikiran seperti manusia. Hal ini mendorong Tanjiro untuk bergabung dengan Demon Slayer Corps demi mencari cara menyembuhkan adiknya.



Gambar 1. Tanjiro Kamado Tokoh Protagonis dalam Manga Demon Slayer: Kimetsu No Yaiba

Sumber: www.pinterest.com

Setiap hari, mereka berpetualang untuk mencari Muzan demi menyembuhkan Nezuko. Dalam perjalanan, mereka juga bertemu dengan teman-teman baru dan harus menghadapi para pengikut Muzan, yang merupakan raja iblis yang telah banyak memanipulasi manusia menjadi iblis melalui kekuatan pengendalian darahnya. Mereka akhirnya bertemu dengan para Pillar, kelompok pembasmi iblis dan makhluk halus terkuat. Tanjiro dan Nezuko dilatih bersama mereka hingga muncul para iblis tingkat tinggi yang menyebut diri mereka 12 iblis bulan, yang dipimpin oleh Muzan. Setiap iblis memiliki kaligrafi nomor yang menunjukkan kekuatan mereka. Banyak pertempuran yang terjadi, hingga akhirnya Muzan berhasil dikalahkan, dan Nezuko bisa kembali menjadi manusia normal. Mereka pun dapat hidup damai dan memiliki keturunan di zaman modern.

Melihat dari segi cerita, Demon Slayer adalah tipikal kisah *shounen* (komik untuk pembaca laki-laki), di mana tokoh utama yang lemah berhadapan dengan antagonis yang sangat kuat. Tokoh utama berlatih hingga mencapai batas kemampuannya, ditambah dengan kekuatan yang berasal dari cinta dan persahabatan yang membantunya mengalahkan

antagonis. Meskipun alur cerita ini terkesan klise, keunikan manga ini terletak pada elemen visual yang berbeda dari manga lainnya, karena gaya seni lukisan Ukiyo-e Jepang yang dimodernisasi menjadi sesuatu yang sangat indah, terutama dalam versi anime. Serial ini menyoroti tema kesetiaan dalam hubungan antar karakter, yang dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti kekaguman dan cinta, yang dapat menghasilkan konsekuensi baik maupun buruk (Kolondam et al., 2023).



Gambar 2. Tokoh Protagonis (kiri) dan tokoh-tokoh Antagonis (kanan)

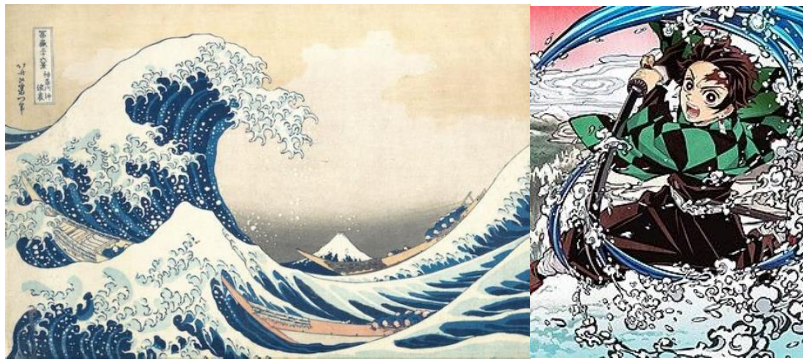
Sumber: kimetsu-no-yaiba-fan.fandom.com

Ukiyo-e

Istilah Ukiyo-e berasal dari bahasa Jepang dan terdiri dari tiga suku kata. Suku kata pertama, *Uki*, berarti "mengapung" dan mengandung makna sesuatu yang mudah meluncur. Suku kata kedua, *Yo*, berarti "dunia," sedangkan suku kata ketiga, *E*, memiliki arti "gambar." Ketiga suku kata tersebut digabungkan menjadi *ukiyo-e*, yang secara harfiah berarti "gambar dunia yang mengapung," merujuk pada karya seni yang dianggap meluncur di permukaan dunia. Secara umum, *ukiyo-e* diartikan sebagai "lukisan zaman sekarang" atau lukisan yang menggambarkan kehidupan sehari-hari (Iswidayati, 2015).

Ukiyo-e adalah seni grafis Jepang yang dihasilkan melalui teknik cetak tinggi pada lembaran kayu, kemudian dicetak pada kertas. Karena Ukiyo-e merupakan dasar dari teknik menggambar Jepang, seni ini memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan anime di Jepang. Dalam manga "Demon Slayer," Ukiyo-e diterapkan pada efek visual

setiap serangan oleh tokoh, yang dikenal dengan teknik pernapasan, yang menggambarkan elemen api dan air. Semua ini digambar dengan gaya yang terinspirasi oleh lukisan Ukiyo-e, yang menjadi salah satu faktor yang membedakan manga ini dari yang lain dan memberikan keunikan tersendiri. Seperti Lukisan “Ombak Besar di Kanagawa” karya Katshusika Hokusai yang dibuat di akhir tahun 1831 pada zaman Edo (James W, 2022). Visual ombak tersebut diadaptasi menjadi pelepasan jurus sang tokoh utama Tanjiro Kamado.



Gambar 3. Lukisan Ombak Khas Ukiyo-e yang diadaptasi pada Anime Demon Slayer : Kimetsu No yaiba
Sumber: www.pinterest.com

Kaligrafi

Kaligrafi dalam budaya Jepang memiliki nilai filosofis yang mendalam bagi masyarakatnya. Di Jepang, seni kaligrafi dikenal dengan sebutan *Shodo*, yang berasal dari kanji "*sho*" atau "*kaku*" yang berarti menulis, dan "*dou*" yang berarti cara. Dengan kata lain, shodo dapat diartikan sebagai tata cara menulis. Seni kaligrafi bukan hanya tentang keindahan dan kerapian tulisan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan diri dan perasaan melalui goresan tinta. Kaligrafi Jepang, yang dikenal sebagai shodō, adalah bentuk seni kompleks yang berkembang bersama sistem penulisan Jepang, memadukan elemen tradisional dan modern (Tudorică, 2022).

Dalam seri manga "Demon Slayer," filosofi kaligrafi yang berkaitan dengan ekspresi juga diterapkan. Hal ini terlihat pada desain tokoh, khususnya pada mata setiap iblis yang

muncul dalam cerita. Seperti halnya filosofi kaligrafi yang menganggap setiap kata memiliki makna, kaligrafi yang terdapat di mata iblis juga memiliki makna filosofis tersendiri. Dalam "Demon Slayer," antagonis memiliki organisasi yang terstruktur, di mana hierarki setiap anggotanya tercermin dari kaligrafi yang mereka miliki. Kaligrafi tersebut dibagi menjadi tingkat atas dan bawah, dan masing-masing memiliki makna filosofis yang mencerminkan kepribadian serta kekuatan dan tingkat hierarki mereka.



Gambar 4. Kaligrafi Di Mata Tokoh

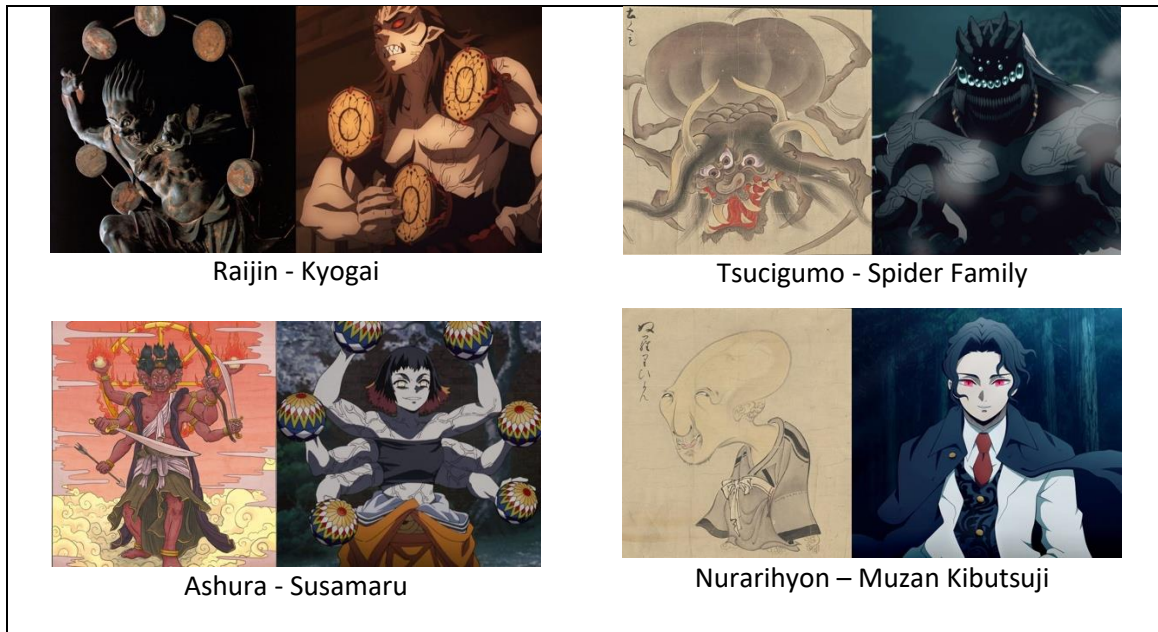
Sumber: kimetsu-no-yaiba.fandom.com

Yokai

Istilah *Yokai* mulai digunakan secara luas pada periode Meiji (1868–1912) berkat kontribusi Inoue Enryo, seorang filsuf yang menentang takhayul. Istilah ini kemudian diadopsi dalam studi cerita rakyat dan dipopulerkan oleh seniman manga Mizuki Shigeru melalui karya-karyanya. Salah satu serial manga Mizuki yang terkenal, *Gegege no Kitaro*, yang didasarkan pada cerita rakyat, diadaptasi menjadi anime pada tahun 1968. Dari sinilah konsep *yokai* sebagai karakter populer mulai berkembang dan menarik perhatian kalangan pemuda Jepang. Meski begitu, sebenarnya masyarakat Jepang telah menikmati yokai sebagai bagian dari hiburan sejak era Edo (1603–1868), ketika Shogun Tokugawa Ieyasu menjadikan Edo (sekarang Tokyo) sebagai pusat pemerintahannya (Perkasa & Wadrianto, 2022).

Yōkai adalah entitas supernatural dalam cerita rakyat Jepang, sering digambarkan dalam sastra, film, dan anime. Mereka mewujudkan berbagai hubungan dengan manusia, mempengaruhi narasi budaya dan mencerminkan keyakinan masyarakat (Pleskaczyńska, 2022). Yokai adalah istilah lain untuk dedemit yang hidup di alam gaib di Jepang. Makhluk-makhluk ini merupakan manifestasi dari ketakutan masyarakat Jepang. Dalam kepercayaan mereka, manusia hidup berdampingan dengan roh, termasuk karma buruk, sehingga roh jahat mengambil bentuk ketakutan tersebut dan mulai meneror masyarakat. Hal ini memunculkan berbagai cerita rakyat dan legenda urban dalam budaya Jepang. Masyarakat Jepang juga mengenal berbagai larangan yang berkaitan dengan yokai ini. Dalam seri "Demon Slayer," para antagonis terinspirasi oleh banyak dongeng dan legenda urban. Contohnya, dalam konflik pertama, Tanjiro bertemu dengan iblis gendang yang terinspirasi oleh Raijin, iblis Oni petir Jepang. Selain itu, ada juga keluarga iblis laba-laba yang terinspirasi oleh Tsuchigumo, serta iblis lain yang merujuk pada yokai.

Kemudian, Ashura adalah iblis atau dewa dari mitologi Jepang. Meskipun penampilannya mungkin mirip manusia, ukuran, kekuatan, dan banyaknya lengan membedakannya dari makhluk lainnya. Ashura memiliki hasrat untuk bertempur dan menyukai penghancuran. Ia memiliki keinginan yang konstan untuk menjadi lebih baik dari yang lain, tidak sabar terhadap mereka yang lebih lemah, dan lebih memilih untuk menyelesaikan masalah dengan kekerasan. Dalam kisah Demon Slayer, karakter Susamaru yang mengadaptasi Ashura memiliki ukuran dan bentuk tubuh yang rata-rata, tubuh Susamaru menjadi lebih berotot saat bertarung dengan serius. Karena dia menyukai sensasi pertarungan, Susamaru kadang-kadang menggunakan manipulasi dagingnya dan tumbuh empat lengan lagi hal ini cukup mirip dengan Ashura.



Gambar 5. Tokoh Antagonis yang terinspirasi dari Yokai

Sumber: <https://gamerant.com/demon-slayer-characters-japanese-mythology>

Muzan, sebagai antagonis utama, juga mengambil inspirasi dari konsep yokai Nurarihyon. Nurarihyon adalah yokai yang misterius dan kuat dalam folklore Jepang. Ia diperlakukan sebagai yang tertua dan pemimpin di semua pertemuan yokai. Dikenal sebagai "Komandan Tertinggi Semua Monster," setiap Iblis mendengarkan perintah Nurarihyon dan memberinya penghormatan yang tinggi. Dalam kisah Demon Slayer, Muzan Kibutsuji, yang juga dikenal sebagai Raja Iblis, adalah manusia pertama yang bertransformasi dan merupakan nenek moyang semua Iblis. Ia dapat mengendalikan semua orang yang meminum darahnya untuk menjadi Iblis. Ia memiliki kemampuan untuk mengubah orang menjadi iblis.

Dalam kepercayaan Jepang, jika seseorang memiliki dendam atau karma buruk, baik secara spiritual maupun di dunia nyata, mereka dapat terkena kutukan. Akibatnya, wujud mereka bisa berubah menjadi yokai, dan kutukan ini konon dapat diturunkan kepada keturunan mereka. Meskipun mereka menjadi semi-abadi dan awet muda, mereka tetap bisa terluka secara fisik dan spiritual. Kutukan ini dapat hilang jika mereka mengikhlaskan jalur takdir mereka. Dengan demikian, konsep Muzan yang mengubah jiwa orang dengan

karma buruk menjadi iblis atau siluman juga mencerminkan ide tentang 12 iblis bulan, yang merupakan kelompok antagonis utama dalam manga ini. Kisah *Kimetsu No Yaiba* pun memadukan elemen tradisional Jepang dengan pengaruh modern, seperti Vampirisme untuk menciptakan narasi yang menarik dan relevan secara budaya. Hal ini ditampilkan juga pada karakter Muzan, yang memiliki daya tarik perilaku mengingatkan pada Vampir klasik seperti Dracula (Noriko T. REIDER, 2024). Representasi Yokai dalam Manga ini telah berkembang dari sekadar peran antagonis menjadi karakter yang lebih kompleks, yang mencerminkan isu-isu sosial yang lebih mendalam (Choi & Ahn, 2024).

Desain Karakter

Dari segi desain karakter dalam manga *Demon Slayer* dapat dikatakan cukup menarik dalam hal pakaian, ornamen, hingga senjata. Pakaian yang dikenakan oleh karakter-karakternya sangat sesuai dengan Jepang pada periode Taisho. Meskipun pakaian Tanjiro dan adiknya terlihat lebih tradisional, hal ini wajar karena mereka bukan bagian dari masyarakat perkotaan, sehingga penampilan mereka cenderung sederhana. Namun, seperti halnya tokoh utama dalam manga, pakaian mereka sangat mencolok dan memiliki kontras warna yang tinggi dibandingkan dengan karakter sampingan.

Tanjiro Kamado karakter utama dalam kisah ini, mengenakan pakaian yang konsisten, terdiri dari *haori* (jaket yang biasa dikenakan di atas kimono tradisional Jepang) berpola kotak-kotak. Pola kotak-kotak pada *haori* Tanjiro, berwarna hijau dan hitam, telah menjadi salah satu ciri khas yang paling dikenal dari seri ini. Kostum Tanjiro dilengkapi juga dengan *hakama* (celana panjang tradisional) dan *obi* (sabuk).



Gambar 6. Visualisasi Desain Kostum Tanjiro Kamado

Sumber: <https://www.gluwee.com/tanjiro-kamado>

Karakter Nezuko, adik perempuan Tanjiro yang berubah menjadi iblis, mengenakan kimono berwarna merah muda, visual ini mencerminkan kesan kelembutan dan femininitas meskipun Nezuko telah berubah menjadi iblis. Kimono yang dikenakan Nezuko ini dipadukan dengan *obi* bambu yang berfungsi sebagai penghambat insting iblisnya dalam penceritaan. Simbolisme bambu dalam budaya Jepang menggambarkan kekuatan dan fleksibilitas, bambu juga dijadikan sebagai simbol kesuburan dan kehidupan.



Gambar 7. Desain Kostum Nezuko Kamado mencirikan Pakaian Tradisional Jepang Yukata

Sumber: kimetsu-no-yaiba-fan.fandom.com

Kemudian pada karakter Muzan Kibutsuji, memperlihatkan visual pakaian yang mengadaptasi dari gaya ke barat-baratan. Hal ini terlihat dari gaya fashionnya yang flamboyan, memperlihatkan kesan yang misterius dan elegan. Sesuai dengan karakter nya yang penuh intrik dalam penceritaan. Hal ini cukup relevan karena pada era Taisho, budaya berpakaian masyarakat Jepang cukup banyak dipengaruhi oleh gaya fashion Barat.



Gambar 8. Visualisasi Desain Kostum Muzan Kibutsuji

Sumber: <https://wallpapers.com/images/hd/kibutsuji-muzan>

Dalam anime "Demon Slayer," tokoh utama ditampilkan dengan warna yang sangat mencolok dan ornamen visual yang lebih banyak, sehingga mereka terlihat menonjol dibandingkan dengan tokoh figuran di sekitarnya, terutama ketika dalam adegan keramaian. Perbedaan dalam desain tokoh dan penggunaan warna ini membuatnya lebih mudah diingat oleh audiens yang dituju. Sehingga mata penonton akan terfokus pada para karakter utama.



Gambar 9. Visualisasi Latar Pada Salah Satu Adegan dalam Film Demon Slayer

Sumber: AnimeNewsNetwork.com

Desain karakter antagonis, meskipun terinspirasi oleh cerita rakyat Jepang tentang Yokai, juga menunjukkan elemen desain yang sesuai dengan konteks zaman Taisho. Karakter-karakter, khususnya dari “kelompok 12 Iblis Bulan”, meskipun merupakan iblis, mengenakan pakaian semi-modern, yang mencerminkan norma pada masa tersebut. Hal ini menjadi unik karena cerita mereka berawal dari manusia yang diubah menjadi iblis, menciptakan perpaduan antara unsur tradisional Jepang dan budaya Barat.

Simpulan

Dalam kisah "Demon Slayer," terdapat banyak referensi budaya Jepang yang disisipkan sepanjang cerita, termasuk gaya visual dan karakter yang sangat intens. Elemen kuno seperti efek ombak Ukiyo-e berhasil diubah menjadi efek visual yang menakjubkan dan menarik. Selain itu, referensi terhadap yokai, yang merupakan hantu tradisional Jepang, juga dimodernisasi dengan sangat baik, memberikan sudut pandang baru. Latar tempat dalam cerita juga disajikan dengan baik, sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan, meskipun dari segi cerita, alur yang diusung cukup

klise dan mirip dengan banyak manga shounen lainnya. Keunikan terletak pada gaya visual yang berhasil menggabungkan elemen tradisional Jepang dengan modern, menciptakan tampilan yang menawan, terutama dalam versi anime. Hal ini bisa menjadi inspirasi bagi para penggiat komik di Indonesia untuk mengangkat budaya kita sendiri sebagai sumber inspirasi, karena setiap bangsa dan daerah memiliki budaya yang unik. Indonesia kaya akan budaya, terutama dalam aspek visual, yang bisa menjadi acuan untuk kemajuan industri komik Indonesia.

Daftar Pustaka

- Choi, J.-H., & Ahn, S.-B. (2024). The Symbolic Meaning of 'Oni' in "Demon Slayer": Focused on Story Balance Model. *K-Culture·Story Contents Reasearch Institute*, 4, 45–65.
<https://doi.org/10.56659/kcsc.2023.01.4.45>
- Iswidayati, S. (2015). UKIYO-E: SENI GRAFIS TRADISIONAL JEPANG. *Imajinasi : Jurnal Seni*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.15294/imajinasi.v9i2.8825>
- James W, E. (2022). *The Floating World of Ukiyo-e Prints: Images of a Japanese Counterculture*.
<https://www.asianinstituteofresearch.org/JSParchives/the-floating-world-of-ukiyo-e-prints%3A-images-of-a-japanese-counterculture->
- Kolondam, G., Sumampouw, R. R. J., & Tengker, D. M. (2023). LOYALTY AS REFLECTED IN KOYOHARU GOTŌGE'S KIMETSU NO YAIBA COMIC. *SoCul: International Journal of Research in Social Cultural Issues*, 2(6), 691–699.
<https://doi.org/10.53682/soculijrccsscli.v2i6.7307>
- Media, K. C. (2022, June 4). *Sejarah Manga: Awal Kemunculan dan Perkembangannya Halaman 2*. KOMPAS.com.
<https://www.kompas.com/stori/read/2022/06/04/110000379/sejarah-manga-awal-kemunculan-dan-perkembangannya>
- Noriko T. REIDER. (2024). Demon Slayer Kimetsu no yaiba: Oni, Vampires, and Sexuality. *Japan Review*, 39, 203–219. https://doi.org/10.69307/japanreview.39.0_203
- Perkasa, G., & Wadrianto, G. K. (2022, June 17). *Menelusuri Asal-usul Yokai di Bentara Budaya Jakarta*. KOMPAS.com.

<https://lifestyle.kompas.com/read/2022/06/17/080941820/menelusuri-asal-usul-yokai-di-bentara-budaya-jakarta>

Pleskaczyńska, S. (2022). O koegzystencji „yōkai” i ludzi w przestrzeni kultury na przykładzie wybranych utworów anime. *Studia Filmoznawcze*, 42, 33–51.

<https://doi.org/10.19195/0860-116X.42.3>

Ramdhan, A. (2023). Merancang Narasi dan Visual untuk Komik Fiksi. *VISWA Design: Journal of Design*, 3(1), 19-33.

Sarihati, T., Prastiwi, F., Febriani, G. F., & Huwaida, K. (2023). KOMPARASI UNSUR VISUAL PAVILIUN RSGM UNPAD SEBELUM DAN SETELAH RENOVASI SERTA PENGARUHNYA TERHADAP KENYAMANAN PASIEN. *INSIDE: Jurnal Desain Interior*, 1(1), 1-21.

Sayyid Agnar, A. (2021, August 20). *Seri Manga Terlaris, Kimetsu no Yaiba Terbit dalam Versi Indonesia*. Rekomendasi Buku Gramedia. <https://www.gramedia.com/blog/manga-terlaris-demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-terbit-bahasa-indonesia/>

Tudorică, I.-C. (2022). The Use of Japanese Calligraphy when Promoting Japanese Traditional Products. *SAECULUM*, 53(1), 48–59. <https://doi.org/10.2478/saec-2022-0005>

Wulandari, A. E., Konety, N., & Nidatya, N. (2024). Representasi Unsur Kebudayaan Jepang pada Era Taisho dalam Anime Kimetsu no Yaiba. *Jurnal Sakura : Sastra, Bahasa, Kebudayaan Dan Pranata Jepang*, 6(2), 248. <https://doi.org/10.24843/JS.2024.v06.i02.p11>