

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang adalah negara yang berada di wilayah Asia Timur, juga merupakan salah satu negara yang maju di dunia. Sebagai contoh Jepang merupakan salah satu negara yang memiliki sistem transportasi yang canggih (kereta Jepang) dan juga ilmu Jepang dalam bidang teknologi merupakan salah satu yang paling maju di dunia. Walaupun Jepang dikenal sebagai negara yang maju, Jepang juga memiliki budaya tradisional yang dikenal di seluruh dunia, seperti pertunjukan *kabuki*, pertandingan *sumo* dan pakaian *kimono*. Selain memiliki budaya tradisional Jepang juga memiliki budaya modern yang populer dan mendunia yaitu *anime*. *Anime* (アニメ) merupakan singkatan dari kata Bahasa Inggris “*animation*”, *anime* mencakup semua karya animasi dalam berbagai macam variasi dan yang berasal dari negara manapun.

Anime dapat dinikmati oleh berbagai kalangan dengan berbagai macam tema. Banyaknya variasi tema dan alur cerita yang tersaji dalam *anime*, semua orang dari berbagai generasi dapat memilih tema yang mereka sukai. Sebagai contoh *Anime Pokemon* yang cenderung memiliki target penonton anak kecil dengan suasana *animenya* yang ramah dan tokoh hewan yang tampak lucu seperti *pikachu*. Lalu ada *Demon Slayer (Kimetsu no Yaiba)* bergenre aksi yang memiliki kekerasan dan pertengkaran antara manusia dan *oni* (setan Jepang), *anime* ini ditargetkan untuk remaja dan dewasa. Kedua *anime* tersebut sangat digemari di Jepang dan negara lain seperti Amerika dan Indonesia.

Anime yang berasal dari negara Jepang memiliki gaya animasi dan visual unik yang berbeda dari animasi dari negara lain, dikarenakan gaya animasi Jepang memakai gabungan antara seni grafis, karakterisasi, sinematografi dan teknik karya imajinatif dan individualistik (Craig, 2000:139). Selain itu alur cerita *anime* ada juga yang terinspirasi dari budaya dan sejarah Jepang, seperti *Sengoku Basara* yang mengambil

latar belakang di Zaman *Sengoku* (1467–1615) di mana peperangan antara klan yang dijadikan *game* dan diadaptasikan menjadi *anime*. Selain itu ada juga *Anime Rurouni Kenshin: Meiji Swordsman Romantic Story* yang terinspirasi dengan sejarah Jepang pada Zaman *Meiji* (1868-1912).

Selain kedua *anime* di atas, *Gintama* (銀魂) merupakan salah satu *anime* yang terinspirasi oleh sejarah Jepang, yang dikemas secara komedi. *Gintama* pada awalnya merupakan *manga* yang bergenre komedi karya Hideaki Sorachi dipublikasikan pada tahun 2003 di dalam *Manga Weekly Shōnen Jump* dan tahun 2006 dijadikan sebagai *anime* dengan nama yang sama. *Anime* ini mengangkat tema mengenai keadaan Jepang pada Zaman Bakumatsu (1853-1868) dan Zaman *Meiji* (1868-1912). Alur cerita dalam *Gintama*, pendatang yang berasal dari negara Barat di Zaman Bakumatsu dan *Meiji*, direpresentasikan sebagai makhluk luar angkasa bernama *amanto*. Para *amanto* menguasai Jepang dan melarang *samurai* memiliki pedang/*katana*, hal tersebut memicu terjadinya konflik antara para *samurai* dengan *amanto*.

Protagonis di dalam seri ini merupakan *samurai* bernama Sakata Gintoki yang bekerja sebagai pekerja lepas. Walaupun di dalam seri ini ada tokoh *samurai*, orang-orang-pun masih menggunakan pakaian tradisional Jepang (*hakama* dan *kimono*). Kondisi Jepang di dalam *Gintama* lebih cenderung menggambarkan keadaan Jepang pada zaman modern seperti adanya mobil, televisi, *convenient store*. Selain itu juga ada munculnya tokoh dari polisi/*Shinsengumi* di dalam *Gintama*.

Organisasi kepolisian *Shinsengumi* di dalam seri *Gintama* terinspirasi dari organisasi *Shinsengumi* dalam kehidupan nyata. *Shinsengumi* merupakan organisasi polisi khusus yang terbentuk dari kaum *rōnin*. Organisasi ini dibuat oleh *bakufu* (*military government*) pada Zaman Bakumatsu, dengan tujuan untuk melindungi para perwakilan dari *bakufu* yang berada di Kyoto dan memberantas pemberontak yang berada di Kyoto. *Shinsengumi* juga menerapkan aturan *bushido* dan jika melakukan pelanggaran akan dihukum dengan melakukan *seppuku* (suatu bentuk ritual bunuh diri yang dilakukan oleh kaum *samurai*).

Berdasarkan paparan di atas, penulis mengangkat tema mengenai representasi *Shinsengumi* yang ada di dalam seri *Anime Gintama* tersebut.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan untuk memberikan arah terhadap alur isi skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a) Penelitian yang berupa skripsi dari karya Gendis Mega Mustikayani dari Universitas Brawijaya berjudul “*Bunmei Kaika pada Zaman Meiji dalam Anime Gintama Karya Sutradara Shinji Takamatsu dan Yoichi Fujita*”.

Penelitian ini menjelaskan tentang kondisi Jepang saat memasuki zaman westernisasi melalui *Anime Gintama*. Persamaan penelitian Gendis dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tentang *Anime Gintama*. Perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu lebih memfokuskan terhadap organisasi *Shinsengumi* melalui data yang didapatkan dari *Anime Gintama* sedangkan penelitian Gendis lebih memfokuskan pada *Bunmei Kaika* (westernisasi) di dalam *Anime Gintama*.

- b) Penelitian kedua yang berupa skripsi berjudul “*Sejarah dan Perkembangan Samurai di Jepang*” oleh Awiya Dharma Setsaya dari Universitas Darma Persada. Skripsi ini menjelaskan tentang sejarah *samurai* di Jepang secara umum. Persamaan penelitian Awiya dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tentang *samurai*. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah penulis lebih memfokuskan pada *samurai* yang menjadi *Shinsengumi*, sedangkan penelitian Awiya lebih memfokuskan kaum *samurai* secara luas.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adanya *anime* yang terinspirasi dari sejarah maupun budaya Jepang.

2. Adanya latar sejarah Jepang yang digunakan dalam *Anime Gintama*.
3. Adanya tokoh anggota *Shinsengumi* yang diangkat di dalam *Anime Gintama*.
4. Adanya perbedaan dan persamaan tentang *Shinsengumi* dalam fakta sejarah dan *Anime Gintama*.
5. Adanya peran *shinsengumi* dalam *Anime Gintama*.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diberikan, penulis akan membatasi masalah penelitian ini pada *Shinsengumi* dan anggotanya yang menjadi inspirasi sebagai karakter di dalam *Anime Gintama*, lalu membandingkannya dengan *Shinsengumi* di dalam fakta sejarah. *Anime Gintama* yang penulis analisis adalah episode yang menghadirkan *shinsengumi* beserta anggotanya, yaitu episode 1, 2, 5, 8, 14, 27, 40, 77, 78, 86, 87, 101-105, 244, 294, 308-315.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah fungsi dan peran *Shinsengumi* dalam masyarakat Jepang pada Zaman Bakumatsu?
2. Bagaimana representasi *Shinsengumi* dalam *Anime Gintama*?
3. Apakah persamaan dan perbedaan *Shinsengumi* dalam *Gintama* dengan fakta sejarah?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan dan memaparkan fungsi dan peran *Shinsengumi* di Zaman Bakumatsu.

2. Mengetahui representasi *Shinsengumi* di dalam *Gintama*.
3. Mengetahui, memaparkan dan menganalisis persamaan dan perbedaan antara *Shinsengumi* dalam *Gintama* dan fakta sejarah.

1.7 Landasan Teori

Adapun landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Perbandingan sejarah, *Anime*, *Samurai* dan *Shinsengumi*

1.7.1 Perbandingan Sejarah

Perbandingan sejarah (*comparative historical*) merupakan salah satu jenis metode penelitian kualitatif yang meneliti unsur kehidupan sosial yang terjadi pada masa lalu atau yang terjadi pada kebudayaan yang berbeda (Neuman, 2006:52). Perbandingan sejarah sering digunakan sebagai salah satu metode untuk menguji bagaimana perubahan sosial terjadi dan mencari sifat mendasar dan umum yang terdapat di masyarakat (Lange, 2012:1).

Dalam perbandingan sejarah, terdapat sejumlah hal yang perlu dilakukan, yakni membuat konsep yang jelas akan tujuan penyelidikan, mencari fakta (bukti historis) di lapangan, mengevaluasi kualitas fakta yang diperoleh, mengorganisasikan dan menyatukan fakta-fakta tersebut, serta menuliskan fakta tersebut dalam laporan hasil penelitian (Neuman, 2006:52).

Berdasarkan uraian di atas perbandingan sejarah merupakan salah satu metode penelitian kualitatif yang meneliti tentang kebudayaan yang berbeda ataupun kehidupan sosial yang telah terjadi pada masa lampau. Metode ini biasanya digunakan untuk meneliti bagaimana perubahan sosial terjadi lalu mencari sifat mendasar dan umum yang berada di masyarakat. Perbandingan sejarah dilakukan melalui pembuatan konsep jelas dalam penelitian tersebut, lalu mencari dan mengevaluasi fakta dalam sejarah yang diperoleh dan mengorganisasikan fakta-fakta tersebut dalam laporan hasil penelitian.

1.7.2 *Anime*

Anime merupakan singkatan yang digunakan oleh masyarakat Jepang untuk menggambarkan keseluruhan bentuk animasi terlepas dari asalnya. Namun pada dewasa ini *anime* sudah menjadi istilah mendunia yang mendeskripsikan semua karya animasi buatan Jepang. Menurut penjelasan John Allen (2015:5) *anime* merupakan animasi yang diproduksi di Jepang, baik dengan digambar tangan ataupun dengan melalui *Computer Graphic (CG)*.

Menurut Mitsuteru Takahashi dan Tsugata Nobuyuki (2011:4-5) *anime* adalah sebagai berikut:

アニメでは日本のアニメーションのうち、主にセル、もしくはセルの後継としてのデジタルで制作される日本の一般向け商業アニメーション作品（テレビアニメ、劇場アニメ、OVA など）について記述する。日本国外ではジャパニメーション、anime などとも表記される。

(*Anime de wa Nihon no animēshon no uchi, omoni seru, moshikuwa seru no kōkei to shite no dejitaru de seisaku sa reru Nihon no ippan-muke shōgyō animēshon sakuhin (terebi anime, gekijō anime, ova nado) ni tsuite kijutsu suru. Nihon kokugaide wa japanimēshon, anime nado tomo hyōki sa reru.*)

Terjemahan: *Anime* menggambarkan karya animasi komersial Jepang untuk masyarakat umum (misalnya animasi TV, animasi teater, OVA), yang diproduksi terutama pada seluloid atau dengan digital. Di luar Jepang, ini juga disebut sebagai *Japanimation* atau *anime*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *anime* merupakan sebuah jenis animasi yang berciri khas Jepang, dan visual dari *anime* memiliki keunikan dibandingkan dengan gaya animasi negara lain. Ditambah lagi *anime* dikategorikan sebagai karya animasi komersial milik Jepang yang disebut sebagai *anime* di negara luar.

1.7.3 *Samurai*

Ken K. Ito (2008:40) mendefinisikan *samurai* sebagai seorang aristokrat Jepang dari golongan ksatria yang menguasai Jepang pada Zaman Edo. Hirarki kelas pada masa tersebut berbasis ideologi *Confucian* di mana moral seseorang merupakan hal yang

paling penting. Para *samurai* secara alami merupakan standar moral yang tinggi membuat *samurai* menjadi kelas atas di Zaman Edo.

Menurut Jonathan Clements (2010:18-19) *samurai* atau *bushi* merupakan prajurit Jepang pada Zaman Pra-modern, yaitu zaman di mana belum ada kemajuan di bidang teknologi dan industri. Kata “*samurai*” diambil dari Bahasa Jepang Kuno “*samorau*” lalu berubah menjadi “*saburau*” yang memiliki arti “pelayan”. Pada awal Zaman Heian terdapat dua kelompok *samurai* yang dibedakan berdasarkan istilah, yaitu *Tougoku no Musha* (Pasukan dari Negeri Barat) dan *Miyako no Musha* (Pasukan dari Ibu Kota). *Tougoku no Musha* sering dianggap sebagai pasukan yang tidak berbudaya dan tidak memiliki sopan santun, sedangkan *Miyako no Musha* adalah pasukan yang lebih terdidik dan terlatih dibandingkan dengan pasukan yang berada di daerah-daerah lain. Bangsawan istana memberi julukan *samurai* (pelayan) kepada pasukan tersebut.

Dalam jurnal *Japaaan* (<https://mag.japaaan.com/archives/187338>), *samurai* digambarkan sebagai berikut:

「侍」という言葉は、特に違和感なく使われることが多いですが、その定義についてはあまりよく知られていません。もともと侍は「侍う」という言葉が由来です。人に仕える・見守るという意味があります。サムライといえば剣を持った武士のイメージがありますが、一人で剣を振っているだけの人は野武士や浪人です。侍は、その言葉の由来通り人に仕えることが必要なのです（ちなみに、戦時に臨時で雇われるのも侍ではなく足軽と呼ばれます）。では具体的に誰に仕えるのかというと、それは時代によって変化していきました。

(*Samurai to iu kotoba wa, tokuni iwakan naku tsukawa reru koto ga oidesuga, sono teigi ni tsuite wa amari yoku shira rete imasen. Motomoto samurai wa `samurau' to iu kotoba ga yuraidesu. Hito ni tsukaeru mimamoru to iu imi ga arimasu. Samurai to ieba ken o motta bushi no imēji ga arimasuga, hitori de ken o furu tte iru dake no hito wa nobushi ya rōnin desu. Samurai wa, sono kotoba no yurai-dōri hito ni tsukaeru koto ga hitsuyōna nodesu (chinamini, senji ni rinji de yatowa reru no mo samuraide wanaku ashigaru to yoba remasu). Dewa gutaitekini dare ni tsukaeru no ka to iu to, soreha jidai ni yotte henka shite ikimashita.*)

Terjemahan: Kata "*samurai*" sering digunakan tanpa rasa keganjilan tertentu, tetapi definisinya tidak diketahui dengan baik.

Awalnya, *samurai* berasal dari kata "*saburau*". Itu berarti melayani dan mengawasi orang.

Ketika kita berpikir tentang seorang *samurai*, kita memiliki gambaran seorang *samurai* yang menggunakan pedang, tetapi mereka yang menggunakan pedang saja disebut *nobushi* atau *ronin*.

Seperti kata yang disarankan, *samurai* harus melayani orang (adapun mereka yang dipekerjakan sementara selama masa perang disebut *ashigaru*, bukan *samurai*). Adapun siapa yang harus dilayani secara khusus, itu berubah seiring waktu.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *samurai* adalah orang yang ahli dalam ilmu bela diri dan prajurit yang melayani bangsawan. Namun selain itu *samurai* pada masa Edo merupakan kelas atas di hirarki masyarakat, dikarenakan standar moral mereka yang tinggi.

1.7.4 *Shinsengumi* (新選組)

Shinsengumi merupakan Korps Kepolisian negara Jepang pada Zaman Bakumatsu, dibentuk demi menjaga keamanan Kyoto pada zaman tersebut. Pada awalnya pendahulu organisasi *Shinsengumi* merupakan *Roshigumi*, dibentuk oleh Tokugawa *Shogunate* pada zaman pembukaan paksa Jepang ke negara Barat, yang mengakibatkan ketidakstabilan politik di negara Jepang. *Roshigumi* terdiri dari 243 *rōnin* pelajar dari Sekolah Pedang Edo (Dougill J, 2006:171). Pada tahun 1863 terbentuklah organisasi *Shinsengumi* yang bertugas untuk memulihkan ketertiban dan berpatroli di jalanan di wilayah Kyoto. Dipimpin oleh Isami Kondo *Shinsengumi* menjadi pihak kepolisian Kyoto pada Zaman *Bakumatsu* (Romulus, 2005 :49).

Berdasarkan penjelasan di atas *Shinsengumi* merupakan kepolisian di kota Kyoto pada Zaman Bakumatsu yang dibentuk oleh Tokugawa Bakufu dengan tujuan untuk melindungi kota Kyoto dan menindas pemberontak yang berada di Kyoto.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam sifat penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Kirk & Miller (Albi & Johan, 2018:7) merupakan tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang bergantung dengan pengamatan dari manusia baik secara wawasan ataupun permasalahan. Metode penelitian yang akan dipakai merupakan

analisis deskriptif. Menurut Sugiyono (2014:21) analisis deskriptif merupakan sebuah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Sumber data yang didapatkan melalui berbagai macam sumber pustaka seperti buku, video yang mendokumentasikan sejarah tentang *Shinsengumi* maupun anggotanya dan juga episode di dalam *Anime Gintama* yang menampilkan *Shinsengumi* sebagai fokus dalam ceritanya. Referensi utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku yang berjudul “*The Shogun’s Last Samurai Corps*” dengan pengarang Romulus Hillsborough.

Penulis juga menggunakan perbandingan sejarah dengan beberapa langkah yang perlu dilakukan, yakni membuat konsep yang jelas akan tujuan penyelidikan, mencari fakta (bukti historis) di lapangan, mengevaluasi kualitas fakta yang diperoleh, mengorganisasikan dan menyatukan fakta-fakta tersebut, serta menuliskan fakta tersebut dalam laporan hasil penelitian. (Neuman, 2006: 53)

1.9 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah sarana untuk mengembangkan wawasan dan sejarah anggota *Shinsengumi* di dalam *anime*. Selain itu juga dapat menjadi acuan dalam meningkatkan pengetahuan terutama dalam sejarah organisasi *Shinsengumi* dan anggota-anggotanya. Diharapkan penelitian ini dapat dipakai sebagai referensi atau wawasan mengenai sejarah anggota dan organisasi *Shinsengumi*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian bagi penulis dapat menambah pengetahuan penulis dan pembaca mengenai sejarah *Shinsengumi* dan anggotanya.

1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan berisi dengan latar belakang identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Gambaran *Samurai* dan *Shinsengumi* yang memaparkan informasi tentang sejarah *samurai* dan juga organisasi *Shinsengumi* yang telah menjadi tema signifikan di dalam dunia media *entertainment* Jepang seperti di dalam *anime*.

Bab III *Shinsengumi* dalam seri *Anime Gintama* yang memaparkan penjelasan mengenai para *Shinsengumi* dalam seri *Anime Gintama*, lalu mengambil data dari episode yang memakai anggota atau organisasi *Shinsengumi* dan membandingkannya dengan *Shinsengumi* dalam realita.

Bab IV Simpulan merupakan bab penutup yang diperoleh setelah meneliti seri *Anime Gintama* tentang representasi *Shinsengumi* dalam *Gintama*.