

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam hubungan persaudaran seringkali terjadi konflik perselisihan. Sejarah mengenai perselisihan ini bahkan sudah terjadi pertama kali saat keturunan pertama Adam dan Hawa yang saling berseteru hingga berujung pembunuhan Qabil terhadap Habil. Banyak faktor yang mendasarinya, salah satunya adalah iri. Rasa iri dapat timbul karena adanya perbandingan terhadap suatu objek yang berada di tingkat yang sama. Dari rasa iri timbul perasaan lain, salah satunya persaingan. Persaingan dapat terjadi ketika salah satu saudara sedang berada di posisi tertinggi dalam kegiatan tertentu dan meninggalkan saudaranya yang tertinggal di belakang. Sebagai orang yang memiliki hubungan darah, seseorang akan merasa tersaingi ketika salah satu saudaranya berada di posisi tertinggi dan ia merasa ingin melawan saudara lainnya yang telah berada di puncak.

Persaingan atau *competition* dapat diartikan sebagai suatu proses sosial di mana individu atau kelompok-kelompok manusia yang bersaing, mencari keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa tertentu (Gilin dkk, dalam Soekanto 2002:91). Persaingan menurut Deaux dkk, (1993:412) merupakan aktivitas mencapai tujuan dengan cara mengalahkan orang lain atau kelompok, di mana individu atau kelompok memilih untuk bekerja sama atau berkompetisi tergantung dari struktur *reward* dalam suatu situasi. Volling dkk (dalam Duumirrotin 2022:103) menggambarkan fenomena *sibling rivalry* sebagai wujud perasaan iri, dengki dan persaingan yang ada antara kakak beradik dalam keluarga. Beberapa faktor seperti pola asuh orang tua, kepribadian anak, serta perbedaan usia anak dapat mempengaruhi *sibling rivalry*. Adanya persaingan dan kecemburuan sebagai reaksi terhadap rasa takut akan kehilangan kasih sayang serta perhatian orang tua. Pertengkaran pada anak ini masuk dalam salah satu tahap perkembangan sosial dan emosional yang membuat antar saudara dapat lebih saling mengenal.

Persaingan dapat diartikan sebagai suatu proses sosial yang berusaha mencapai tujuan dengan cara mengalahkan orang lain atau kelompok. Persaingan timbul sebagai wujud perasaan iri, dengki akibat adanya perbedaan antara individu dengan yang lain maupun dalam suatu kelompok. Dari persaingan akan muncul aktivitas lain yang dapat membahayakan seperti berperilaku curang akibat dari timbulnya rasa iri, dengki tersebut.

Persaingan antar saudara juga dapat timbul dan terpengaruh dari dua sisi. Salah satunya pola asuh orang tua dan ketidakseimbangan antara perlakuan antar sesama saudara. Seiring berjalannya waktu kesenjangan antara 2 saudara dapat menimbulkan rasa iri yang berujung pada persaingan. Rasa iri yang timbul karena salah satu dari pihak menginginkan perlakuan yang sama rata antar sesama saudara.

Dalam makalah *Mengenal Sistem Pemerintahan Jepang*, Shani Suciyati (2019:5) mengatakan bahwa Jepang merupakan negara yang menganut sistem kerajaan monarki tertua di dunia tentu memiliki banyak sejarah yang tak lekang oleh waktu salah satunya yang termahsyur adalah sejarah tentang Oda Nobunaga yang sangat terkenal karena ambisinya dalam menyatukan Jepang semasa hidupnya. Oda Nobunaga sendiri merupakan *daimyou* di Owari (sekarang Prefektur Aichi) yang terkenal kejam yang mendapatkan julukan Raja Iblis. Banyak karya sejarah yang telah memaparkan kisah perjuangan Oda Nobunaga. Seperti strategi perang, ambisinya dalam menyatukan seluruh Jepang dan yang paling terkenal adalah saat Oda Nobunaga dikudeta oleh salah satu pengikutnya, yaitu Akechi Mitsuhide. Pada akhirnya Oda Nobunaga yang terdesak melakukan *seppuku* di Kastil Honnouji pada tanggal 21 Juni 1582.

Akechi dalam 「織田信長 435 年目の現実(Oda Nobunaga 435nenme no Genjitsu)」 (2018:18-19) menjelaskan bahwa semasa Oda Nobunaga hidup yaitu pada era *Sengoku Zaman Azuchi-Momoyama*, beberapa orang terpilih untuk memimpin sebuah wilayah. Oda Nobuhide yang merupakan ayah dari Oda Nobunaga dan Oda Nobuyuki adalah anggota keluarga Shugodai dan seorang hakim. Meskipun hanya hakim, Oda Nobuhide mengambil alih wilayah Tsushima yang merupakan sebuah kota pelabuhan yang terhubung ke Teluk Ise. Sejak kelahiran Oda

Nobunaga, Oda Nobuhide telah menempatkannya sebagai penerus dan pemimpin Klan Oda dengan memberikan Kastil Nagoya sejak umur 15 tahun.

Oda Nobunaga memiliki saudara yang tidak jauh terpaut umur darinya, yaitu Oda Nobuyuki. Oda Nobuyuki dan Oda Nobunaga adalah saudara yang saling menyayangi satu sama lain. Oda Nobunaga akan melakukan apapun demi kebahagiaan Oda Nobuyuki, terbukti dengan Oda Nobunaga mewujudkan keinginan Oda Nobuyuki semasa kanak-kanaknya dengan selalu mengiyakan ajakan Oda Nobuyuki untuk bermain walau Nobunaga semenjak kecil sudah dipersiapkan menjadi pemimpin Klan Oda.

Sohachi dalam buku terjemahan *Oda Nobunaga (Sang Penakluk dari Owari) Seri 1* (2013: 145-153) menyebutkan bahwa semenjak kematian Ayahanda, terlihat Oda Nobunaga dan Oda Nobuyuki memiliki beberapa perbedaan. Salah satunya adalah perbedaan kepribadian. Oda Nobunaga bahkan berlaku kasar pada saat upacara pemakaman ayahnya yaitu dengan menggenggam bubuk dupa di dalam kotaknya dan dilemparkan keras pada papan nama Dharma ayahnya. Perilaku sembrono ini yang menjadi persoalan serius mengenai karakter Oda Nobunaga. Para pengikut Klan Oda merasa tindakan tidak terpuji itulah yang akan membawa Klan Oda pada masa kehancuran yang akan datang.

Furqan (2018:7-8) menjelaskan bahwa Oda Nobunaga terkenal sebagai anak yang hiperaktif dan tidak terkendali hingga sering dijuluki bodoh oleh beberapa kalangan karena banyak dari pelayan dan keluarga yang tidak bisa memahami segala perilaku Oda Nobunaga. Namun dibalik itu, Oda Nobunaga adalah pribadi yang memiliki kecerdasan tinggi. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya kemenangan dari perang-perang yang dilakukan oleh Oda Nobunaga berkat strategi perangnya. Oda Nobunaga sendiri memiliki pemikiran yang unik dan di luar nalar. Meskipun begitu banyak yang menentang tentang kebijakan Oda Nobunaga, dan beberapa kalangan juga merasa bahwa keputusan yang telah diambil Oda Nobunaga adalah tindakan sembrono dan sembarangan hingga banyak yang berpikir bahwa Oda Nobunaga tidak pantas memimpin Klan Oda maupun melindungi Owari. Salah satunya adalah saat pengusiran paman Oda Nobunaga, Oda Nobumitsu dari kastilnya sendiri, yaitu Kastil Moriyama.

Tujuannya untuk mempererat kekuatan Klan Oda dengan tangan Oda Nobunaga sendiri.

Ota (2011: 72-93) menjelaskan karena banyaknya pertentangan terhadap Oda Nobunaga, Oda Nobuyuki mendapatkan desakan dari para pengikutnya di Kastil Suemori ketika mereka merasa Oda Nobunaga dirasa tidak mampu membawa Klan Oda kepada kejayaan selepas meninggalnya sang ayahanda, Oda Nobuhide. Oda Nobuyuki selalu mendapat sanjungan ketika ia dibandingkan dengan Oda Nobunaga, bahwa ialah yang pantas memimpin Klan Oda dan pada akhirnya ia memiliki dukungan dan tekad untuk merebut Klan Oda yang telah diberikan kepada Oda Nobunaga. Alasan perebutan kekuasaan yang ingin dilakukan oleh Oda Nobuyuki dipicu dari segi sosial lainnya. Para pelayan setia Oda Nobuyuki yang berada di Kastil Suemori memiliki alasan tersendiri memilih Oda Nobuyuki yang dirasa pantas memimpin Klan Oda. Perebutan kekuasaan tersebut menimbulkan Perang Inou sebagai bentuk perlawanan Oda Nobuyuki untuk segera menghabisi Oda Nobunaga, saudaranya. Perang Inou yang diharapkan Oda Nobuyuki mampu mengukudeta kekuasaan yang telah diberikan kepada kakaknya, Oda Nobunaga ternyata tidak berjalan mulus. Oda Nobunaga dengan berani mengerahkan 700 pasukan tentara terlatih sedangkan dari kubu Oda Nobuyuki mengerahkan 1700 pasukan yang mayoritas hanyalah warga biasa. Strateginya yang cerdas dengan menanamkan *mindset* pada setiap pasukan bahwa Oda Nobunaga akan menang walau dengan pasukan yang lebih sedikit daripada pasukan Oda Nobuyuki itu benar-benar membuahkan hasil.

Oda Nobunaga merupakan pewaris sah Klan Oda selepas kematian ayahnya, Oda Nobuhide. Namun Oda Nobunaga sama sekali tidak menunjukkan sikap pemimpin yang diharapkan oleh para pengikut klan Oda. Karena itu, dalam klan sendiri muncul beberapa kubu yang menentang Oda Nobunaga sebagai Pemimpin Klan. Bahkan secara terang-terangan berniat melakukan kudeta yang dilakukan oleh adiknya, Oda Nobuyuki yang dirasa oleh para pengikut klan pantas menjadi Pemimpin Klan.

Sejarah Oda Nobunaga semasa belia belum banyak diperbincangkan meskipun banyak karya sejarah Oda Nobunaga telah diceritakan. Representasi

sejarah Oda Nobunaga selain diceritakan dalam bentuk karya sejarah juga diceritakan dalam bentuk adaptasi musikal, *anime*, maupun *game* perang. Kisah Oda Nobunaga semasa belia yang hiperaktif dan tidak bisa diatur, kisah asmaranya dengan Putri Noh, lalu hubungan antar saudara dirinya dengan sang adik Oda Nobuyuki yang pada awalnya harmonis berubah menjadi saling memusuhi belum banyak diperbincangkan.

Pada kesempatan kali ini, penulis menyadari bahwa sejarah sudah jarang diperbincangkan dan terlihat membosankan. Namun di Jepang sejarah tetap terjaga dengan baik meski telah lejang oleh waktu. Penelitian ini bertujuan agar pembaca sedikit mengetahui mengenai kehidupan Oda Nobunaga semasa belia. Data penunjang utama penulis dalam penelitian kali ini berdasarkan *Anime Kochouki ~ Wakaki Nobunaga ~* dan kronik Oda Nobunaga berjudul 信長公記 (*Shinchō Kōki*) yang disusun pada awal periode Edo berdasarkan catatan yang disimpan oleh Ōta Gyūichi.

Ashcraft dalam Artikel “*What Anime Means*” menjelaskan *Anime* sendiri merupakan kata serapan dari kata *animation* dalam Bahasa Inggris, yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut tayangan animasi. *Anime* diproduksi secara manual atau diproduksi menggunakan teknologi komputer. Sejak pertama kali tayang pada tahun 1960an, *anime* telah banyak mengalami banyak revolusi baik segi kualitas penayangan maupun grafiknya. Ada beberapa *anime* yang merupakan adaptasi dari *manga* (komik Jepang) maupun *anime original*. (sumber : <https://kotaku.com/what-anime-means-1689582070>)

Pembuat *anime* disebut dengan *animator*. Para *animator* bekerja pada rumah produksi pembuat *anime* yang disebut dengan studio animasi. Di Jepang sejak Astroboy yang merupakan *anime* pertama kali tayang hingga saat ini, sudah ada lebih dari 100 studio animasi berdiri.

Dikutip dari laman web resminya, studio DEEN merupakan salah satu rumah produksi *anime* terkenal yang telah banyak memproduksi *anime* terbaik. Studio DEEN didirikan pada tanggal 14 Maret 1975 saat perhelatan Expo diadakan di Osaka oleh Hasegawa Hiroshi yang merupakan produser dari studio *anime* Sunrise bersama mantan *animator* dari studio *anime* Sunrise. Nama Studio

Deen berasal dari karya pertama mereka yaitu "*Brave Raideen*". Studio DEEN memproduksi serial *anime original Kochouki : Wakaki Nobunaga* pada tahun 2019. Telah tayang di beberapa stasiun TV Jepang sejak 8 Juli 2019 hingga 23 September 2019 dan memiliki 12 episode. Abe Noriyuki dipercaya sebagai *director* untuk serial *anime* ini dan Sasano Megumu sebagai penulis skrip untuk keseluruhan ceritanya. (situs resmi studio Deen : <https://www.deen.co.jp/company>)

Cerita dalam serial *Anime Kochouki ~ Wakaki Nobunaga ~* ini memuat kisah masa muda kehidupan Oda Nobunaga, kehidupan asmaranya bersama Putri Noh dan timbulnya perpecahan dalam Klan Oda sehingga timbul konflik dari adiknya, Oda Nobuyuki yang menyatakan perang pada Oda Nobunaga yang disebut juga sebagai Perang Inou serta penjabaran mengenai perang Oda Nobunaga melawan Imagawa Yoshimoto dalam Perang Okehazama. Fokus utama yang diambil dari kehidupan Oda Nobunaga adalah mengenai konflik internal Klan Oda, yaitu antara Oda Nobunaga dengan adiknya Oda Nobuyuki sehingga terjadi Perang Inou demi memperebutkan Klan Oda.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini mengenai penggambaran Perang Inou, yaitu perang saudara antara Oda Nobunaga dengan adiknya Oda Nobuyuki dalam *Anime Kouchoki : Wakaki Nobunaga*. Berdasarkan dari keseluruhan penelitian, ditemukan beberapa karya yang berkaitan dengan penelitian ini. Adapun penelitian-penelitian tersebut adalah :

1. Penelitian dari Evinda pada tahun 2019 dalam bentuk skripsi yang berjudul "*Strategi Politik dan Perang yang dilakukan Oda Nobunaga dalam Novel Oda Nobunaga seri ke IV (Karya Sohachi Yamaoka)*". Tujuan penelitian ini adalah untuk menjabarkan strategi-strategi perang besar yang dilakukan oleh Oda Nobunaga demi mempertahankan Owari serta menyatukan Jepang sesuai Novel Oda Nobunaga seri IV karya Sohachi Yamaoka. Hasil dari penelitian oleh Evinda ini adalah penjabaran dari setiap perang yang dilakukan oleh Oda Nobunaga menggunakan strategi politik demi

menghindari kesenjangan politik. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Evinda adalah sama-sama membahas topik penelitian tentang perang yang dilakukan oleh Oda Nobunaga. Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian Evinda terletak pada sisi perang mana yang diteliti. Evinda melakukan penelitian terhadap perang-perang Oda Nobunaga yang ada di dalam Novel Oda Nobunaga seri IV karya Sohachi Yamaoka, sementara penelitian ini berdasarkan satu konflik perang Oda Nobunaga, yaitu Perang Inou yang digambarkan dalam *Anime Kochouki : Wakaki Nobunaga*.

2. Penelitian dari Furqan pada tahun 2018 dalam bentuk kertas karya yang berjudul "*Oda Nobunaga Sebagai Penyatu Jepang*". Tujuan penelitian ini adalah mengetahui sejarah Zaman *Sengoku* dan mengetahui sekilas tentang Oda Nobunaga. Hasil dari penelitian oleh Furqan adalah mengetahui tentang Zaman *Sengoku* yang mengalami perpecahan di mana *daimyou* berebut kekuasaan dengan cara berperang karena lemahnya *Shogun* dan penjabaran mengenai Oda Nobunaga yang wafat sebelum menyatukan seluruh Jepang namun Oda Nobunaga menjadi kunci utama sehingga Jepang seperti sekarang ini. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Furqan adalah sama-sama membahas objek penelitian tentang Oda Nobunaga. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Furqan adalah pada objek penelitian. Penelitian Furqan memfokuskan pada objek penelitian yaitu Oda Nobunaga sebagai tokoh sentral dalam usaha penyatuan Jepang sedangkan objek penelitian ini adalah Perang Inou sebagai objek penelitian.
3. Penelitian dari Syara Nur Annisa pada tahun 2017 dalam bentuk skripsi yang berjudul "*Perbandingan Tokoh Oda Nobunaga dalam Tinjauan sejarah dan Novel*". Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana karakter Oda Nobunaga serta kondisi zaman pada masa kepemimpinan Oda Nobunaga ditinjau dalam novel dan sejarah. Hasil dari penelitian oleh Syara Nur Annisa adalah kepribadian Oda Nobunaga dalam novel "*Oda Nobunaga Sang Penakluk dari Owari*" karya Sohachi Yamaoka seri 1-5

dan buku sejarah berjudul “*The Making of Modern Jepang*” yang dikembangkan tidak berbeda dengan sejarah aslinya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Syara Nur Annisa adalah sama-sama membahas objek penelitian tentang Oda Nobunaga. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Syara Nur Annisa adalah penelitian Syara Nur Annisa memfokuskan penelitian pada karakter Oda Nobunaga sedangkan penelitian ini terfokus pada konflik Oda Nobunaga dengan Oda Nobuyuki dalam Perang Inou.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, masalah yang telah diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Oda Nobunaga yang memiliki karakter liar tidak terkendali sedangkan Oda Nobuyuki memiliki sifat tenang dan dewasa.
2. Pengikut Klan Oda dalam Kastil Suemori merasa bahwa Oda Nobuyuki pantas memimpin Klan Oda.
3. Oda Nobunaga yang diserang oleh Oda Nobuyuki dengan segera memasang pertahanan dan melawan balik Oda Nobuyuki.
4. Siasat Oda Nobunaga bertahan dari Perang Inou dalam Anime Kochouki : Wakaki Nobunaga adalah Oda Nobunaga memilih pasukan yang terlatih dibandingkan pasukan Oda Nobuyuki.
5. Oda Nobuyuki yang kalah dalam Perang Inou memutuskan untuk melakukan *seppuku*.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah penelitian pada perselisihan antar saudara yang menyebabkan terjadinya Perang Inou sehingga pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah representasi Perang Inou dalam *Anime Kochouki : Wakaki Nobunaga*.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka perumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Faktor-faktor apakah yang menyebabkan terjadinya konflik antara Oda Nobunaga dengan Oda Nobuyuki sehingga menimbulkan terjadinya Perang Inou?
2. Bagaimana akhir dari dari Perang Inou yang diterima oleh Oda Nobuyuki pasca kekalahannya melawan Oda Nobunaga?
3. Bagaimana perbandingan antara penggambaran Perang Inou dalam *Anime Kochouki : Wakaki Nobunaga* dengan sejarah aslinya?

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun penelitian ini, penulis memiliki tujuan penelitian adalah untuk :

1. Mengetahui konflik awal yang terjadi antara Oda Nobunaga dengan Oda Nobuyuki dan penyebab Perang Inou pecah.
2. Menjelaskan kondisi Oda Nobuyuki pasca kekalahannya dalam Perang Inou.
3. Mendeskripsikan perbandingan antara penggambaran bagaimana Perang Inou pada *Anime Kochouki : Wakaki Nobunaga* dengan sejarah aslinya.

1.7 Landasan Teori

Landasan teori ini mengacu pada konflik, perang dan *anime*. Konflik persaingan saudara yang terjadi pada Oda bersaudara hingga menimbulkan Perang Inou. Perang Inou ini pun divisualisasikan dalam bentuk *anime original* yang diproduksi oleh Studio Deen yang berjudul *Kochouki ~Wakaki Nobunaga~*.

1. Konflik

Dikutip dari jurnal oleh Raventus Agang, dkk (2018:446) konflik dapat diartikan sebagai kondisi yang terjadi ketika dua pihak atau lebih menganggap ada perbedaan posisi yang tidak selaras, tidak cukup sumber dan tindakan salah satu pihak menghalangi, atau mencampuri atau dalam

beberapa hal membuat tujuan pihak lain kurang berhasil. Konflik juga dapat diartikan sebagai suatu proses sosial antara dua orang atau lebih (bisa juga kelompok) saling berkompetisi atau memiliki persaingan dengan satu tujuan tertentu yang mampu menimbulkan pengaruh positif maupun negatif bagi kedua belah pihak. Konflik dilatarbelakangi oleh perbedaan ciri-ciri yang dibawa individu dalam suatu interaksi. Perbedaan-perbedaan tersebut di antaranya adalah menyangkut ciri fisik, kepandaian, pengetahuan, adat istiadat, keyakinan dan lain sebagainya. Konflik berasal dari kata kerja Latin *configere* yang berarti saling memukul.

Pengertian konflik menurut Soerjono Soekanto (2006:91) adalah suatu proses sosial di mana individu atau kelompok berusaha untuk memenuhi tujuannya dengan jalan menantang pihak lawan dengan disertai ancaman dan kekerasan. Veithzal R & Deddy M., (2003:274) menjelaskan hakikatnya konflik adalah suatu bentuk hubungan atau interaksi antara manusia baik individual maupun kelompok yang menandai sifat bertentangan atau berlawanan (antagonistik) dalam mencapai suatu tujuan yang timbul akibat adanya perbedaan kepentingan, emosi/psikologi dan nilai. Rahmat M (2019: 4) menjelaskan bahwa konflik dimaknai sebagai suatu proses yang dimulai jika satu pihak merasakan bahwa pihak lain telah memengaruhi secara negatif, atau akan segera memengaruhi secara negatif, sesuatu yang diperhatikan oleh pihak pertama. Suatu ketidakcocokan belum dapat dikatakan sebagai suatu konflik apabila tidak memahami adanya ketidakcocokan.

Kesimpulan dari pengertian konflik yang telah dipaparkan oleh para ahli adalah konflik merupakan sebuah perselisihan atau pertentangan atau perbedaan yang memengaruhi secara negatif pada suatu individu atau kelompok untuk berusaha memenuhi tujuannya yang timbul akibat adanya perbedaan kepentingan, emosi / psikologi antar manusia.

2. Perang

Pengertian perang menurut Mahfud (2015:233-245) bahwa perang adalah pertentangan antara dua negara atau lebih dengan melalui kekuatan

bersenjata, dengan maksud tujuan untuk saling melebihi kekuatan dan menetapkan kondisi-kondisi damai sesuai keinginan pihak yang menang.

Menurut Ambarwati dkk dalam *Hukum Humaniter Internasional dalam Studi Hubungan Internasional* (2009:4) perang adalah sebuah aksi fisik dan non fisik (dalam arti sempit, adalah kondisi permusuhan dengan menggunakan kekerasan) antara dua atau lebih kelompok manusia yang tersirat politik di dalamnya yang menggunakan kekuatan militer. Peristiwa perang dapat terjadi dengan alasan adanya perselisihan atau konflik dari beberapa kelompok. Perselisihan antara beberapa kelompok yang tidak mau mengalah terhadap suatu kepentingan baik kepentingan politik, ekonomi, sosial dan lainnya.

Kesimpulan dari pengertian perang yang telah dipaparkan oleh para ahli adalah sebuah aksi fisik dan non fisik antara dua atau lebih kelompok manusia melalui kekuatan bersenjata atau militer yang merupakan salah satu perwujudan dari insting untuk mempertahankan diri dan menetapkan kondisi-kondisi damai sesuai keinginan pihak yang menang.

3. *Anime*

Anime menurut John Allen (2015:5) merupakan animasi yang diproduksi di Jepang, baik yang digambar tangan secara tradisional atau berupa CG (*computer generated*). *Anime* sendiri mayoritas hingga saat ini masih dibuat secara tradisional dengan membuat banyak gambar ditumpuk dan diurutkan menjadi sinematografis meski beberapa proses telah dibantu oleh komputer .

Budianto (2015:179), mendefinisikan *anime* adalah animasi dari Jepang yang digambar dengan tangan maupun menggunakan teknologi komputer.

Dalam Nihongo Daijiten dalam skripsi Rebecca (2012 : 3), *anime* merupakan :

絵や人形など少しずつ動かしてこまずつ撮影し、映画すると、絵や人形が動いているように、見える映画技術。また、その作品。動画。

E ya ningyou nado sukoshi zutsu ugokashite koma zutsu satsuei shi, eiga suru to, e ya ningyou ga ugoiteru youni, mieru eiga gijutsu. Matam sono sakuhin. Douga.

Terjemahan : Teknik film yang menggerakkan gambar atau boneka sedikit demi sedikit, mengambil gambar selangkah demi selangkah, dan kemudian memfilmkannya, sehingga gambar atau boneka itu terlihat bergerak. Juga, pekerjaan. Film.

Kesimpulan dari pengertian *anime* yang telah dipaparkan oleh para ahli adalah *anime* merupakan bentuk lain animasi yang diadaptasi di Jepang, bisa dibuat secara tradisional maupun dengan bantuan komputer dengan teknik film yang menggerakkan gambar atau boneka sedikit demi sedikit kemudian memfilmkannya.

1.8 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis ialah metode deskriptif analisis. Sumber penelitian ini berdasarkan dari *anime* beberapa buku yaitu, *Anime Kouchoki : Wakaki Nobunaga*, 「織田信長 435 年目の現実 (*Oda Nobunaga 435nenme no Genjitsu*)」 oleh Akechi Kenzaburo, kronik Oda Nobunaga berjudul 信長公記 (*Shinchō Kōki*) yang disusun pada awal periode Edo berdasarkan catatan yang disimpan oleh Ōta Gyūichi dan terjemahan *Oda Nobunaga (Sang Penakluk dari Owari) Seri 1* oleh Sohachi Yamaoka. Pengambilan data ini berupa pengamatan secara menyeluruh pada *anime* dan mengutip dari sumber buku-buku.

1.9 Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari tujuan penelitian yang telah ditulis, maka penelitian ini diarahkan untuk dapat memberikan manfaat teoretis dan praktis yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini sangat bermanfaat sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan sejarah Perang Inou dari sudut pandang yang telah digambarkan pada *Anime Kochouki*

Wakaki : Nobunaga serta mampu menjadi bahan kajian lebih lanjut di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi penulis dan pembaca agar dapat menambah wawasan lebih dalam mengenai sejarah Jepang terutama tentang sejarah Perang Inou dari sudut pandang yang telah digambarkan dalam *Anime Kouchoki Wakaki : Nobunaga*.

1.10 Sistematika Penulisan Skripsi

Berdasarkan penjelasan di atas, sistematika penulisan ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang masalah, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi

Bab II Gambaran awal kehidupan Oda Nobunaga dan Oda Nobuyuki

Pada bab ini diuraikan gambaran awal mengenai kehidupan Oda Nobunaga dan Oda Nobuyuki serta konflik awal dari retaknya hubungan saudara ini

Bab III Representasi Sejarah Perang Inou dalam *Anime Kochouki : Wakaki Nobunaga*

Pada bab ini akan dianalisis mengenai penggambaran Perang Inou yang berlangsung dan akhir dari perang yang digambarkan dalam *Anime Kochouki : Wakaki Nobunaga* serta perbandingannya dengan yang diceritakan dalam sejarah aslinya.

Bab IV Simpulan

Pada bab ini diuraikan tentang kesimpulan yang diambil oleh penulis berdasarkan hasil pembahasan Perang Inou.