

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Asia Timur merupakan bagian penting dari benua Asia yang meliputi negara-negara maju seperti Tiongkok, Korea, Jepang, dan negara-negara lainnya. Wilayah ini tidak hanya kaya akan keragaman budaya, tetapi juga memiliki sejarah panjang dan hubungan yang kompleks antara negara-negara di dalamnya. Namun, salah satu hubungan yang menonjol dalam konteks budaya dan sejarah adalah antara Korea dan Jepang. Keterkaitan antara kedua negara ini memiliki sejarah yang sarat dengan kompleksitas, terutama dalam konteks periode pendudukan Jepang atas Korea yang berlangsung dari tahun 1910 hingga 1945. Selama masa pendudukan ini, Korea mengalami tekanan dan transformasi yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupannya.

Sejarah pendudukan Jepang atas Korea mencerminkan periode yang penuh kontroversi dan meninggalkan bekas yang mendalam dalam kesadaran sejarah Korea. Pengaruhnya meluas dari bidang ekonomi hingga budaya, dengan perubahan yang berdampak besar terhadap masyarakat Korea. Pelarangan bahasa dan budaya Korea, perekonomian yang diatur secara ketat untuk kepentingan Jepang, serta kebijakan pendidikan yang mengarah pada asimilasi budaya, semuanya menjadi bagian dari narasi yang rumit dari masa pendudukan tersebut. Sebagai akibat dari periode pendudukan ini, hubungan antara Korea dan Jepang masih dipengaruhi oleh warisan sejarah yang belum terselesaikan. Meskipun kedua negara memiliki hubungan bilateral yang berkembang dalam berbagai bidang, termasuk ekonomi dan politik, ketegangan dan perselisihan terkait sejarah masih terasa dalam dinamika hubungan mereka. Hal ini tercermin dalam berbagai aspek kehidupan modern, termasuk dalam representasi budaya populer seperti dalam *manhwa* Korea.

Manhwa merupakan istilah dalam bahasa Korea yang merujuk kepada komik atau novel grafis yang berasal dari Korea Selatan. Sebagai bagian dari

budaya populer Korea, *manhwa* memiliki pengaruh yang besar dalam menyampaikan cerita, nilai-nilai budaya, dan gagasan-gagasan kepada pembacanya (<https://www.guruprajab.com/2024/02/manhwa-adalah.html>). McCloud (2001:9) menambahkan bahwa *manhwa* adalah istilah untuk komik dalam bahasa Korea yang saat ini berkembang pesat sebagai bagian dari industri kreatif “*Korean Hallyu*,” seiring dengan kepopuleran grup K-Pop dan K-Drama di Indonesia. *Manhwa* atau komik adalah serangkaian gambar atau simbol yang disusun berdampingan secara proporsional untuk menyampaikan informasi melalui cerita, dengan tujuan menghasilkan respons estetis dari para pembacanya.

Agnes dalam Armeilia (2019:1) bercerita bahwa awal mula *manhwa* populer di Indonesia karena komik ini mulai dikenalkan sejak media sosial LINE meluncurkan aplikasi *webtoon* pada tahun 2015. Melalui platform LINE *webtoon*, *manhwa* ini diterbitkan dalam bahasa Indonesia secara online. Selain itu, LINE *webtoon* kini berhasil menjadi pelopor dalam menerbitkan komik digital lokal dan internasional, baik karya komikus profesional maupun pemula, yang sangat digemari di Indonesia. Menurut Kim Jun Koo, pendiri *webtoon*, Indonesia memiliki sekitar 6 juta pembaca dari total 35 juta pembaca aktif *webtoon* di seluruh dunia. Meskipun baru dikenal di Indonesia tahun 2015, namun *manhwa* sebenarnya sudah ada sejak zaman dahulu. *Manhwa* pertama kali muncul pada tahun 1908 dengan karya berjudul *Daehan Minho* oleh Lee Do Young yang dibuat dari ukiran kayu. Awalnya, *manhwa* berfungsi sebagai kritik sosial terhadap upaya Jepang dalam menguasai Korea (Muir, 2018).

Tidak hanya itu, menurut Vivi dalam Zagita (2021:79) menyatakan setelah lebih dari 60 tahun, tepatnya pada era 1970-an, *manhwa* mulai populer di kalangan remaja Korea. Namun, pada masa itu, pemerintah Korea melarang peredaran komik tersebut karena dianggap berdampak negatif pada prestasi belajar para remaja. Pada era 1980-an, peredaran *manhwa* semakin pesat sehingga periode ini disebut sebagai masa keemasan *manhwa*. Pada tahun 2003, muncul *webtoon* atau *manhwa* yang dapat diakses melalui internet. Hingga kini, *webtoon* terus berkembang dan membawa *manhwa* ke kancah internasional, memungkinkan siapapun untuk

mengaksesnya dengan mudah. *Webtoon* pertama kali dibuat oleh Daum, yang kemudian diikuti oleh Naver. Hingga saat ini, kedua perusahaan tersebut menjadi situs yang sering dikunjungi oleh penggemar *manhwa*.

Manhwa memiliki ciri khas visual yang unik, seperti penggunaan warna yang cerah, ekspresi karakter yang detail, dan penulisan yang beragam dari cerita-cerita sederhana hingga yang kompleks. Keberagaman genre dalam *manhwa* juga menjadi daya tarik tersendiri bagi pembaca, mulai dari cerita romantis, aksi, fantasi, horor, hingga komedi. Genre yang beragam ini memungkinkan *manhwa* untuk menjangkau audiens yang luas, menawarkan sesuatu bagi semua orang, dari mereka yang mencari petualangan dan aksi menegangkan hingga mereka yang menginginkan cerita yang menyentuh hati dan penuh emosi. Dengan kemampuannya untuk menghadirkan berbagai emosi dan pengalaman, *manhwa* mampu menarik perhatian pembaca dari berbagai kalangan usia dan latar belakang. Selain itu, *manhwa* juga sering kali mengangkat isu-isu sosial, politik, dan budaya yang relevan dengan konteks Korea modern. Dalam banyak kasus, *manhwa* tidak hanya bercerita tentang hiburan semata tetapi juga menyampaikan pesan-pesan moral dan refleksi mendalam tentang kondisi sosial dan politik yang ada di masyarakat. Hal ini menjadikan *manhwa* sebagai medium yang penting dalam menggambarkan realitas sosial dan mencerminkan dinamika masyarakat Korea (<https://gensindo.sindonews.com/read/598105/700/sejarah-manhwa-dari-politik-manga-ke-romansa-1636769486>).

Manhwa kerap kali menjadi salah satu medium yang mencerminkan hubungan sejarah dan budaya antara Korea dan Jepang adalah *manhwa* Korea, yang merupakan komik atau novel grafis populer di Korea. Dalam *manhwa* tersebut, seringkali terdapat karakter-karakter Jepang yang dihadirkan sebagai tokoh antagonis. Mereka sering digambarkan sebagai perwakilan dari kekuasaan yang mendominasi, menindas, atau menyerang kepentingan Korea. Contohnya saja *manhwa* yang berjudul *Solo Leveling* (2018) karya Chu-Gong (추공), *manhwa Manager Kim* (2020) karya Park Tae-Jun (박태준), dan *manhwa Lookism* (2014) yang juga merupakan karya Park Tae-Jun (박태준).”

Dari ketiga *manhwa* tersebut, penulis hanya memilih *Solo Leveling* menjadi sumber data karena *manhwa* ini memiliki banyak penghargaan setelah diterbitkan. Salah satunya *Solo Leveling* berhasil mendapatkan penghargaan pada acara *Korea Comic Awards 2019*, dan memenangkan penghargaan pada *Korean Content Awards*. Selain itu, hasil penjualan yang dihasilkan juga mencapai nilai yang fantastis yaitu mencapai 12 miliar won (<https://www.beritakata.id/berita-solo-leveling-dari-web-novel-populer-hingga-manhwa-terkenal-yang-diadaptasi-menjadi-anime>). Tidak hanya itu, Di negara Jepang *Solo Leveling* juga dibaca oleh lebih dari 1 juta pembaca. Hebatnya lagi, *manhwa* ini juga terpilih sebagai karya *manhwa* nomor 1 dalam penghargaan *Piccoma "Best of 2019."* Pada tahun 2022, *manhwa* ini juga dibuatkan versi video gamenya, dan tahun 2023, *manhwa* ini juga diadaptasi menjadi web novel. Pada tanggal 7 januari 2024, Jepang juga membuat versi anime *Solo Leveling* dan diputar di berbagai saluran TV terkenal Jepang seperti Tokyo MX (https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Solo_Leveling).

Manhwa Solo Leveling bercerita tentang perjalanan Sung Jin-Woo yang ada pada dunia manusia, tetapi terganggu oleh gerbang monster yang tiba-tiba terbuka di penjuru bumi. Akibatnya ada sebuah pekerjaan yaitu pemburu monster yang dijuluki sebagai *hunter*. Sung Jin-Woo yang menjadi *hunter*, suatu ketika bertemu dengan sekumpulan *hunter* dari Jepang yang bernama Ippei Izawa, Mari Ishida, Ken Tanaka, Atsushi Kumamoto, Kannae Tawata, Tatsumi Fujishiwa, Akari Shimizu, dan Ryuji Goto. Dilihat dari perkataannya, sekumpulan orang itu digambarkan sebagai orang yang sombong, dan suka meremehkan kemampuan orang Korea.

Selanjutnya, *manhwa* berjudul *Manager Kim* bercerita tentang seorang ayah yang dijuluki *Manager Kim* karena pekerjaannya menjadi manager kantor. Kim hidup dengan anak putri satu-satunya yang bernama Minji. Suatu hari, Minji hilang dari sepulang sekolah karena mengalami kasus perundungan dari teman-temannya. Kim sebagai ayahnya terus-menerus melakukan pencarian, sampai di suatu tempat bertemu dengan Gyeong Seong Ho yaitu pimpinan Yakuza Kansai dari Jepang.

Seong Ho dicerminkan memiliki watak keras, kasar, dan menganggap semua orang Korea menyebalkan.

Kemudian, pada *manhwa* berjudul Lookism, Park Hyun Seok adalah seorang siswa sekolah SMA yang mengalami obesitas, tidak tampan sehingga sering mengalami perundungan di sekolah. Agar tidak mendapatkan perundungan lagi, Hyun Seok akhirnya memutuskan pindah sekolah. Suatu hari terjadi keajaiban yang tidak terduga karena tubuhnya dapat menjadi dua, yang satu adalah Hyun Seok versi kurus dan tampan, sedangkan satunya lagi tubuhnya yang asli. Agar disukai teman-temannya, Hyun Seok versi kurus dan tampan memutuskan bersekolah. Dengan tubuh tersebut, suatu waktu Hyun Seok bekerja di perusahaan temannya, di sana dia bertemu dengan karyawan eksekutif yang berasal dari Jepang. Mereka adalah Nomen, Daruma, Hyottoko, dan Shiba Inu. Nama-nama ini adalah nama samaran mereka karena tidak ingin diketahui identitasnya oleh siapapun. Para staf antagonis ini digambarkan sebagai orang suka mengejek, tidak sopan, kasar, dan juga sadis.

Berdasarkan penggambaran penokohon dari ketiga *manhwa* tersebut, penokohan karakter Jepang sebagai antagonis dalam *manhwa* Korea tidak hanya mencerminkan kisah fiksi semata, tetapi juga mengandung makna dan pesan terkait dengan sejarah pendudukan Jepang atas Korea. Representasi ini dapat menjadi cerminan perasaan kolektif masyarakat Korea terhadap masa lalu yang bersejarah dan kontroversial. Beberapa contoh realita kekejaman Jepang pada masyarakat Korea zaman dahulu disebutkan oleh Yustikarini (2021:1) yaitu menjadikan para wanita Korea Selatan sebagai "*Jugun Ianfu*" atau budak nafsu untuk para kaum militer Jepang, kerja paksa yang dilakukan oleh Jepang, dan perampasan hak milih tanah atau tempat secara paksa seperti perebutan pulau Dokdo atau Takeshima. Putri (2018:71-72) juga menjelaskan bahwa Jepang kerap kali berlaku semena-mena pada masyarakat Korea terutama saat memaksa *Jugun Ianfu*, mereka tidak segan untuk menculik, dan menipu agar keinginannya terpenuhi. Pada tahun 1992, para wanita dari *Jugun Ianfu* melakukan demo agar pemerintah Jepang dapat

memberikan pengakuan, mengajukan permintaan maaf, serta dapat menerima kompensasi.

Selain itu, banyak pembantaian atau pembunuhan massal yang dilakukan oleh negara Jepang terhadap masyarakat Korea, beberapa diantaranya adalah pembantaian Gando, pembantaian Jeamni, pembantaian Kanto, dan insiden sungai Shinano. Pembantaian Gando adalah pembantaian yang terjadi di Gando saat kota ini masih menjadi daerah kekuasaan Jepang pada awal abad ke-20. Gando adalah wilayah perbatasan bersejarah di timur laut China yang saat ini memiliki populasi etnis Korea dalam jumlah besar. Lokasi ini dikenal sebagai Gando dalam bahasa Korea dan Jiandao dalam bahasa China. Untuk waktu yang lama, wilayah ini menjadi sengketa antara Korea dan China. Gando sendiri adalah daerah yang berbahaya, di mana para bandit, Jepang, warga sipil Korea, dan pejuang kemerdekaan memiliki agenda masing-masing dan sering kali saling bunuh (<https://www.liputan6.com/showbiz/read/5404659/drakor-song-of-the-bandits-selipkan-petikan-sejarah-korea-begini-penjelasaannya?page=4>).

Sedangkan pembantaian Jeamni terjadi di Hwaseong, Gyeonggi-do, di mana petugas patroli Jepang mengurung para penduduk yang membaca Deklarasi Kemerdekaan ke dalam sebuah gereja dan membakarnya (<https://indonesian.korea.net/NewsFocus/Opinion/view?articleId=218548>).

Kemudian, Pembantaian Kanto terjadi setelah gempa besar Kanto tahun 1923 di Jepang. Selama beberapa minggu setelah gempa, sekitar 6.000 orang, kebanyakan etnis Korea, dibunuh oleh militer Jepang, polisi, dan warga sipil. Kekerasan ini dipicu oleh sentimen anti-Korea dan didukung oleh pemerintah Jepang, baik secara langsung maupun tidak langsung. Meskipun banyak korban, pemerintah Jepang hanya mengakui sekitar 250 kematian dan memberikan kompensasi kepada beberapa keluarga korban.

Insiden ini mencerminkan ketegangan etnis yang tinggi di Jepang pada saat itu dan menunjukkan bagaimana bencana alam dapat memperburuk prasangka yang sudah ada sebelumnya. Berbagai rumor palsu yang menyebar setelah gempa memperparah situasi, dengan tuduhan yang tidak berdasar bahwa orang Korea

meracuni sumur dan merencanakan pemberontakan. Sebagai akibatnya, banyak warga sipil Jepang terprovokasi untuk melakukan kekerasan terhadap etnis Korea. Pembantaian ini menjadi salah satu titik hitam dalam sejarah Jepang, menyoroti perlunya rekonsiliasi dan pengakuan atas ketidakadilan yang dialami oleh korban dan keturunan mereka (https://www.wikiwand.com/en/Kant%C5%8D_Massacre).

Ada juga insiden Sungai Shinano yang terjadi pada Juli 1922, ketika 100 pekerja Korea yang bekerja di lokasi konstruksi pembangkit listrik di Sungai Shinano, Jepang, dibunuh. Insiden ini melibatkan pekerja yang bekerja untuk zaibatsu (konglomerat besar) Okura. Peristiwa ini mencerminkan ketegangan dan kekerasan yang dialami pekerja Korea di Jepang pada masa tersebut (https://www.wikiwand.com/en/shinano_river_incident). Tidak hanya itu, selama masa penjajahan tersebut, Jepang berusaha menghilangkan budaya, bahasa, serta sejarah Korea dengan cara membakar 200.000 dokumen-dokumen penting sejarah Korea, merobohkan bangunan-bangunan bersejarah seperti istana kerajaan Gyeongbokgung yang dibangun Dinasti Joseon pada tahun 1395, dan sebanyak 750.000 warga Korea dipaksa imigrasi dan bekerja di Jepang untuk menjadi pekerja kasar (<https://www.kompas.com/stori/read/2024/01/08/161000479/penjajahan-jepang-di-korea-1910-1945>).

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian yang mendalam dan analitis terhadap penokohan karakter Jepang sebagai pemeran yang memiliki watak atau sifat-sifat buruk dalam *manhwa* Korea menjadi penting untuk memahami penggambaran sentimen anti Jepang dalam *manhwa* atau budaya populer Korea yang merupakan salah satu sentimen anti Jepang dalam representasi tersebut dalam konteks refleksi sejarah pendudukan Jepang atas Korea dalam budaya populer Korea saat ini. Maka dari itu penulis melakukan penelitian dengan judul **“Penggambanan Sentimen Anti Jepang dalam *Manhwa* Korea “Solo Leveling” Karya Chu-Gong (추공) : Refleksi Sejarah Pendudukan Jepang Atas Korea.”**

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh :

1. Penelitian skripsi yang berjudul “Dampak Merebaknya Sentimen Anti-Jepang (2018) Terhadap Hubungan Perekonomian Korea Selatan-Jepang” yang ditulis oleh Mahatvaviria (2021) dari Universitas Katolik Parahyangan.

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dampak merebaknya kembali sentimen anti-Jepang di Korea Selatan pada tahun 2018 terhadap sektor-sektor perekonomian antara Korea Selatan dan Jepang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada tiga sektor perekonomian, yaitu sektor pariwisata, perdagangan, dan pasar saham antara kedua negara, penelitian ini telah menunjukkan bahwa tindakan balasan ekonomi Jepang tidak hanya berdampak kepada Korea Selatan saja, tetapi juga terhadap Jepang. Melalui aksi boikot oleh masyarakat Korea Selatan pada sejumlah industri, telah menciptakan terpuruknya sektor perdagangan Jepang di Korea Selatan, mengurangi jumlah wisatawan Korea Selatan terhadap pariwisata Jepang, serta menciptakan dampak negatif dalam jangka pendek pada sektor pasar saham Korea Selatan.

Persamaan penelitian Mahatvaviria dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas sentimen anti Jepang pada negara Korea Selatan. Sedangkan perbedaannya adalah objek yang dibahas karena pada penelitian ini tidak membahas dampak sentimen anti Jepang terhadap perekonomian Korea Selatan dan Jepang, tetapi membahas sentimen anti Jepang melalui *manhwa* Korea Selatan.

2. Penelitian skripsi dari Cathalin Hirano yang berjudul “Ketegangan Antara Korea Selatan dan Jepang yang Mengakibatkan Pemboikotan Produk Jepang Di Korea Selatan pada Tahun 2019” (2020) Universitas Darma Persada.

Penelitian Chatalin ini bertujuan untuk meninjau sentimen anti Jepang di Korea Selatan yang menyebabkan pemboikotan produk Jepang dan menjelaskan awal mula permasalahan yang mengakibatkan Korea Selatan melakukan boikot perdagangan produk Jepang. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tentang ketegangan Korea Selatan dan

Jepang. Sedangkan perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah penulis membahas budaya sejarah Korea dan Jepang melalui *manhwa* Korea.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Kependudukan Jepang atas Korea yang masih membekas bagi warga Korea.
2. *Manhwa* sebagai komik populer Korea yang lahir karena kritik sosial terhadap upaya Jepang dalam menguasai Korea.
3. Korea tidak menyukai Jepang karena insiden *Jugun Ianfu*, kerja paksa, perampasan hak milik, dan pembunuhan massal.
4. *Manhwa* kerap kali menjadi salah satu medium yang kontroversial dengan mencerminkan hubungan sejarah dan budaya antara Korea dan Jepang.
5. Penokohan karakter Jepang pada *manhwa* kerap kali dijadikan sosok yang memiliki sifat jahat, buruk, dan kejam.

1.4 Pembatasan Masalah

Agar pembahasan tidak terlalu meluas dan terarah, penelitian ini akan berfokus pada penokohan karakter Jepang dalam *manhwa Solo Leveling* (2018) karya Chu-Gong (추공) chapter 90, 91, 92 dan 96 saja. Dimana karakter Jepang kerap kali dijadikan sosok yang memiliki sifat buruk, jahat, dan juga kejam. Penulis memilih *manhwa* ini sebagai data primer karena *manhwa* ini termasuk karya budaya populer Korea Selatan yang banyak mendapatkan penghargaan. Diantaranya penghargaan dari *Korea Comic Awards 2019*, *Korean Content Awards*, dan *Piccoma "Best of 2019."*

1.5 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tokoh orang Jepang digambarkan dalam *manhwa* Korea?
2. Bagaimana sejarah kependudukan Jepang atas Korea mempengaruhi budaya populer Korea?

3. Bagaimana penggambaran penokohan sentimen Anti Jepang dalam *manhwa* Korea “*Solo Leveling*”?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui dan menganalisa bagaimana tokoh orang Jepang digambarkan dalam *manhwa* Korea.
2. Untuk mengetahui dan menganalisa bagaimana sejarah kependudukan Jepang atas Korea mempengaruhi budaya populer Korea.
3. Mengetahui dan mendeskripsikan penggambaran penokohan sentimen Anti Jepang dalam *manhwa* Korea “*Solo Leveling*”.

1.7 Landasan Teori

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, selanjutnya penulis akan membuat landasan teori yang berpacu pada kata kunci berikut guna mendukung penulisan pembahasan judul penelitian :

1. Sentimen Anti Jepang

Sentimen anti-Jepang yang dikenal juga dengan sebutan Japanofobia, merupakan kebencian atau ketakutan terhadap segala sesuatu yang berkaitan dengan Jepang. Sentimen ini dapat mencakup ketidakpuasan terhadap tindakan pemerintah Jepang, penghinaan terhadap budaya Jepang, hingga rasisme terhadap bangsa Jepang (<https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Sentimen-anti-Jepang>). Menurut Jeonggu Kang (2022) pengertian Sentimen anti-Jepang adalah sebagai berikut:

In its everyday meaning, anti-Japanism refers to Koreans' resentment and disdain toward colonial Japan or the Japanese people who violently exploited and victimized the Korean people. However, from a different angle, anti-Japanism could be defined as an ideological construction that Koreans needed to imagine for themselves collectively and unconsciously to construct their own “pure” national identity. At that time, Koreans' anti-Japanese images of the Japanese people were neither formed by a political propaganda nor produced by an enforced coercion. Roughly speaking, Koreans already had a certain pre-determined self-image that they are fundamentally different from the Japanese. From the Korean perspective, the Japanese appeared to be

an evil, selfish, inferior, filthy, and sinful villain. On the other hand, Koreans started to reconfigure themselves as a disparate ethnic group who are entirely different from their counterpart, the Japanese. They presumed themselves to be a good, altruistic, superior, pure, and righteous ethnic group.

.Dalam arti sehari-harinya, anti-Jepang merujuk pada kebencian dan penghinaan orang Korea terhadap Jepang kolonial atau orang Jepang yang dengan kasar mengeksploitasi dan mengorbankan rakyat Korea. Namun, dari sudut pandang yang berbeda, anti-Jepang dapat didefinisikan sebagai konstruksi ideologis yang perlu dibayangkan oleh orang Korea secara kolektif dan tidak sadar untuk membangun identitas nasional mereka yang “murni”. Pada saat itu, citra anti-Jepang orang Korea terhadap orang Jepang tidak dibentuk oleh propaganda politik atau diproduksi oleh paksaan yang dipaksakan. Secara garis besar, orang Korea sudah memiliki citra diri yang telah ditentukan sebelumnya bahwa mereka pada dasarnya berbeda dari orang Jepang. Dari perspektif Korea, orang Jepang tampak sebagai penjahat yang jahat, egois, rendah, kotor, dan berdosa. Di sisi lain, orang Korea mulai mengonfigurasi ulang diri mereka sebagai kelompok etnis yang berbeda yang sepenuhnya berbeda dari lawan mereka, yaitu orang Jepang. Mereka menganggap diri mereka sebagai kelompok etnis yang baik, altruistik, superior, murni, dan benar.

Salah satu penyebab Sentimen anti-Jepang pada Korea Selatan adalah karena tindakan militer Jepang dari tahun 1592 hingga akhir Perang Dunia II yaitu selama invasi di Semenanjung Korea, tentara Jepang juga memaksa wanita Korea untuk menjadi pemuas nafsu bagi tentara mereka. Hal ini dikenal dengan istilah *Jugun Ianfu*, yang digunakan oleh kolonial Jepang selama Perang Dunia II untuk merujuk pada wanita penghibur tentara Jepang. Banyak perempuan Korea Selatan yang diculik dari keluarganya dan dipaksa menjadi pemuas nafsu bagi tentara Jepang, sebagian besar dari mereka masih remaja. Menurut House of Sharing, lebih dari 200.000 wanita menjadi *Jugun Ianfu*, dengan sebagian besar korban berasal dari Korea (Chatalin, 2020:1).

Sedangkan, salah satu contoh bentuk sentimen anti-Jepang oleh Korea Selatan adalah saat Presiden Korea Selatan Park Geun-Hye menolak semua bentuk pertemuan dengan Perdana Menteri Jepang Shinzo Abe pada tahun 2013, menunjukkan ketegangan diplomatik yang tinggi antara kedua negara. Selain itu, Pembangunan monumen kontroversial yaitu saat Tiongkok membangun sebuah monumen peringatan untuk Ahn Jung-Geun di Harbin pada tahun 2014 atas permintaan Park Geun-Hye. Ahn Jung-Geun dianggap

sebagai "pejuang kemerdekaan" oleh Korea Selatan karena membunuh Hirobumi Ito, seorang Perdana Menteri Jepang dan Gubernur Jenderal Korea pada masa pendudukan Jepang. Jepang, di sisi lain mengecam Ahn Jung-Geun sebagai penjahat perang (Lay, 2018:5-6).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka sentimen anti-Jepang pada Korea Selatan tidak terjadi begitu saja, tetapi hal ini disebabkan oleh masa lalu kelam yang disebabkan oleh Jepang yang telah menjajah Korea dan melakukan hal yang buruk baik pada mereka. Contohnya peristiwa *jugun ianfu* yang telah membekas pada wanita Korea karena telah diperlakukan menjadi pemuas nafsu oleh tentara-tentara Jepang di masa lalu. Dari peristiwa ini, akibatnya Presiden Korea Park Geun Hye tidak ingin melakukan hubungan dengan perdana menteri Jepang yaitu Shinzo Abe.

2. Budaya Populer

Dalam bahasa Jepang budaya populer disebut juga dengan *taishuubunka*. Berikut adalah pengertian *taishuubunka* menurut kamus Jepang online Weblio:

大衆文化（たいしゅうぶんか）とは、一般大衆に広く愛好される文化のことである。ポピュラーカルチャー（popular culture）、ポップカルチャー（pop culture）、マスカルチャー（mass culture）とも呼ばれる。一般的にアカデミック分野に属するクラシックな文学や美術などの文化を表すハイカルチャーに対立する概念である。

Taishū bunka (taishuubunka) to wa, ippan taishū ni hiroku aikō sa reru bunka no kotodearu. Popyurākaruchā (popular culture), poppukaruchā (pop culture), masukaruchā (misa culture) to mo yobareru. Ippanteki ni akademikku bun'ya ni zokusuru kurashikkuna bungaku ya bijutsu nado no bunka o arawasu haikaruchā ni tairitsusuru gainendearu.

Budaya populer (*taishū bunka*) adalah budaya yang disukai secara luas oleh masyarakat umum. Budaya ini juga disebut sebagai *popular culture*, *pop culture*, atau *mass culture*. Secara umum, ini adalah konsep yang berlawanan dengan *high culture* yang mencakup budaya seperti sastra klasik atau seni yang termasuk dalam bidang akademik.

Hal ini sepadan dengan Storey (1993:6-12) yang menyatakan bahwa budaya populer dapat dipahami sebagai budaya yang disukai oleh banyak orang dan bersifat sederhana, budaya yang tersisa setelah mengesampingkan

"*high culture*", dan budaya massa yang melibatkan banyak orang. Selain itu, budaya populer berasal dari rakyat dan berfungsi sebagai arena perjuangan antara kelompok bawah dengan kelompok dominan dalam masyarakat, serta dapat dianggap sebagai budaya postmodernisme.

Williams (1993:90) mengartikan budaya sebagai ekspresi pandangan hidup individu, periode, atau kelompok tertentu, sementara definisi populer menurut Williams (1993:237) adalah sesuatu yang dibuat dan dinikmati oleh banyak orang, contohnya lagu, film, dan novel yang merupakan bagian dari budaya populer. Sehingga jika kedua makna digabungkan menjadi budaya populer adalah suatu ekspresi pandangan hidup pada suatu kelompok tertentu yang dapat berupa lagu, film, dan novel.

Berdasarkan kutipan tersebut penulis menyimpulkan budaya populer adalah pandangan hidup yang diwujudkan melalui karya dan praktik intelektual serta artistik, seperti lagu, puisi, lukisan, novel, dan film, yang disukai oleh banyak orang dan dibuat untuk menyenangkan mereka.

Salah satu budaya populer Jepang yang terkenal di dunia adalah *manga* atau komik Jepang, sedangkan di Korea disebut dengan Komik Korea (*manhwa*). Menurut Kpedia.jp *manhwa* (만화) adalah komik dalam bahasa Korea, yaitu sebagai berikut:

「マンガ」は韓国語で「만화」という。1990年代は韓国漫画においてルネッサンス時代だった。今は韓国で만화（漫画、マヌア、マンファ）といえば、漫画誌や単行本など紙媒体より、ポータルサイト（포털사이트）で人気の웹툰（Webtoon、ウェブトゥーン、電子コミック、電子漫画）の方が主流。

'Manga' wa Kankokugo de 'manhwa' to iu. 1990-Nendai wa Kankoku manga ni oite runessansu jidaidatta. Ima wa Kankoku de manhwa (manga, manua, manfa) to ieba, manga-shi ya tankōbon nado shibaitai yori, pōtarusaito (poteolsaiteu) de ninki no webtun (Webtoon, uebutōin, denshi komikku, denshi manga) no kata ga shuryū.

“Komik” dalam bahasa Korea disebut 「만화」 (*manhwa*). Pada tahun 1990-an adalah masa Renaisans bagi komik Korea. Saat ini, di Korea, ketika berbicara tentang 만화 (komik, マヌア, *manhwa*), media utama bukanlah majalah atau buku cetak, melainkan 웹툰 (*Webtoon*, 웨브툰,

komik elektronik, komik digital) yang populer di situs portal (포털사이트, portal saiteu).

(<https://www.kpedia.jp/w.asp?isnop=1&p1=2911>)

Dean (2023:01) menyatakan bahwa *manhwa* merupakan istilah penyebutan dalam bahasa Korea untuk komik. Bagi negara selain Korea, kata *manhwa* merujuk pada komik buatan Korea Selatan. Awalnya *manhwa* hanya diterbitkan di aplikasi atau website saja, tetapi karena minat para masyarakat ternyata banyak yang menyukainya, akhirnya para pembuat karya tersebut sepakat untuk membuatnya menjadi komik yang dicetak.

Dari kedua teori di atas, *manhwa* adalah komik yang berasal dari Korea Selatan dan pada mulanya diterbitkan secara online saja, tetapi karena banyak peminatnya, *manhwa* tidak hanya online menjadi *webtoon*, tetapi juga dicetak menjadi buku komik.

3. Penggambaran Tokoh

Ada dua cara umum untuk menampilkan tokoh dalam cerita fiksi yaitu secara langsung dan tidak langsung. Menurut Sayuti (2000:89), cara-cara ini bisa disebut sebagai analitik dan dramatik, langsung dan tak langsung, *telling* ‘uraian’ dan *showing* ‘ragaan’. Meskipun istilahnya berbeda, tetapi intinya sama.

Nurgiyantoro (2012:194-211) menjelaskan dua teknik utama untuk menggambarkan tokoh adalah sebagai berikut:

1. Teknik analitik atau ekspositori: Penggambaran tokoh yang dilakukan dengan deskripsi, uraian, atau penjelasan langsung.
2. Teknik dramatik: Penggambaran tokoh dilakukan secara tidak langsung melalui ucapan, perbuatan, dan komentar tokoh lain. Teknik dramatik meliputi penggambaran fisik dan perilaku tokoh, lingkungan hidup tokoh, cara bicara tokoh, pikiran atau perasaan tokoh, pandangan tokoh lain, dan arus kesadaran tokoh.

Selain itu, Sayuti (2000:90-111) menyatakan bahwa cara penggambaran tokoh dapat dibagi menjadi empat metode yaitu metode diskursif, metode dramatis, metode kontekstual, dan metode campuran. Adapun penjelasan masing-masing metode adalah sebagai berikut:

1. Metode diskursif atau cara langsung adalah ketika penulis menggambarkan karakter tokoh secara langsung. Kelebihan metode ini adalah kesederhanaan dan efisiensinya.
2. Metode dramatis atau cara tidak langsung adalah ketika penulis menggambarkan karakter tokoh secara tidak langsung. Ada beberapa teknik dalam metode ini, seperti:
 - a. Pemberian nama (*naming*)
 - b. Cakapan atau dialog
 - c. Pemikiran tokoh
 - d. Arus kesadaran (*stream of consciousness*)
 - e. Perasaan tokoh
 - f. Perbuatan tokoh
 - g. Sikap tokoh
 - h. Pandangan tokoh lain terhadap tokoh tersebut
 - i. Pelukisan fisik
 - j. Pelukisan latar
3. Metode kontekstual hampir sama dengan teknik pelukisan latar. Metode ini menyatakan karakter tokoh melalui konteks verbal yang mengelilinginya.
4. Metode campuran adalah penggunaan berbagai metode dalam menggambarkan karakteristik tokoh.

1.8 Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah dengan penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami subyek penelitian secara menyeluruh dengan cara deskripsi. Dijelaskan dengan kata-kata serta bahasa, pada konteks khusus yang dialami serta dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moloeng, 2007). Penelitian kualitatif memahami fenomena manusia atau sosial melalui penciptaan gambaran menyeluruh dan kompleks yang dapat diungkapkan dengan kata-kata, mencerminkan pandangan rinci dari sumber, dan dilakukan dalam lingkungan alam (Walidin, 2021). Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan yang dilaksanakan dengan menggunakan

literatur baik berupa buku, jurnal, komik Korea (*manhwa*) maupun laporan hasil penelitian terdahulu. Penulis menggunakan *manhwa Solo Leveling* sebagai data primer lalu melakukan studi pustaka di perpustakaan Universitas Darma Persada dan website atau jurnal daring untuk mencari sumber data dari bacaan berupa buku maupun skripsi yang berkaitan dengan topik masalah sebagai bahan pendukung penelitian.

1.9 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat bagi penulis, dan pembaca mengenai hasil penelitian ini. Berikut manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman kita tentang bagaimana narasi sejarah pendudukan Jepang atas Korea direpresentasikan dalam media populer, khususnya dalam bentuk *manhwa* Korea. Analisis terhadap penggambaran penokohan orang Jepang melalui *manhwa* Korea yang kerap dijadikan sebagai tokoh yang memiliki sifat egois, jahat, buruk, dan sebagainya. Hal ini membantu kita memahami bagaimana trauma sejarah dapat tercermin dan diungkapkan melalui karya seni visual seperti komik.
- b. Memberikan wawasan baru tentang dinamika hubungan antara Korea dan Jepang dalam ranah budaya populer. Dengan mengkaji bagaimana karakter Jepang yang kerap digambarkan sebagai tokoh yang jahat, kejam, egois, dan sebagainya., kita dapat melihat bagaimana konflik sejarah dan identitas nasional tercermin dalam karya seni kontemporer.

2. Manfaat Praktis

a. Pembaca

Dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai hubungan sejarah dan budaya antara Korea dan Jepang, khususnya dalam konteks pendudukan Jepang atas Korea. Pembaca akan memperoleh wawasan tentang bagaimana masa lalu tersebut

tercermin dalam karya seni populer seperti komik Korea atau *manhwa*.

b. Penulis

Mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang hubungan sejarah dan budaya antara Korea dan Jepang, khususnya dalam konteks pendudukan Jepang atas Korea. Hal ini akan membantu penulis untuk mengembangkan wawasan dan pemahaman yang luas tentang dinamika hubungan kedua negara serta dampaknya dalam konteks budaya populer.

1.10 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari empat bab dengan pembagian sebagai berikut :

Bab I merupakan bab pendahuluan yang memberikan gambaran umum mengenai penelitian ini. Bab ini berisikan tentang latar belakang, penelitian relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan bab kajian pustaka yang menjelaskan gambaran umum tentang sejarah hubungan antara negara Jepang dengan negara Korea, Kependudukan Jepang atas Korea, dan pengenalan apa itu komik Korea (*manhwa*), dan apa sentimen anti Jepang.

Bab III merupakan bab yang berisikan tentang Penggambaran Sentimen Anti Jepang Dalam *Manhwa* Korea “*Solo Leveling*” Karya Chu-Gong (추공) : Refleksi Sejarah Pendudukan Jepang Atas Korea.

Bab IV merupakan bab terakhir yang merupakan hasil simpulan dari penelitian yang dapat diambil berdasarkan rumusan masalah dan Penggambaran Sentimen Anti Jepang Dalam *Manhwa* Korea “*Solo Leveling*” Karya Chu-Gong (추공) : Refleksi Sejarah Pendudukan Jepang Atas Korea.