

## **BAB IV SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa dari Analisis Penggambaran Sentimen Anti Jepang Dalam *Manhwa* Korea “*Solo Leveling*” Karya Chu-Gong (추공) Refleksi Sejarah Pendudukan Jepang Atas Korea, dapat disimpulkan bahwa sejarah pendudukan Jepang atas Korea memiliki dampak yang mendalam dan berkelanjutan terhadap budaya populer Korea. Pendudukan yang berlangsung dari tahun 1910 hingga 1945 ini telah meninggalkan luka historis yang tercermin dalam berbagai aspek budaya Korea, termasuk dalam media populer seperti *manhwa*. Trauma kolektif yang dialami selama periode pendudukan, termasuk pelarangan budaya dan bahasa Korea serta upaya asimilasi oleh Jepang, telah menjadi fondasi bagi narasi-narasi yang ditemukan dalam banyak karya populer Korea saat ini.

Selain itu, budaya populer Korea, termasuk film, drama, dan musik, sering kali mengangkat tema-tema nasionalisme dan kebanggaan akan identitas Korea. Hal ini dapat dilihat sebagai respon terhadap masa pendudukan, di mana identitas nasional ditekan dan dimarginalkan. Melalui budaya populer, bangsa Korea mengekspresikan semangat kebanggaan nasional dan aspirasi untuk kedaulatan serta kebebasan dari pengaruh asing. Dengan cara ini, sejarah pendudukan Jepang tidak hanya menjadi bagian dari masa lalu tetapi juga elemen yang terus membentuk narasi budaya dan identitas Korea di era modern.

Dalam komik Korea atau *manhwa* tokoh orang Jepang sering kali digambarkan sebagai sosok yang buruk, jahat, dan kejam, yang merefleksikan sentimen historis antara Korea dan Jepang. Penggambaran ini tidak hanya mencerminkan ketegangan politik masa lalu tetapi juga menciptakan narasi yang memperkuat identitas nasional Korea. Contohnya terdapat di dalam *manhwa* “*Solo Leveling*” karya Chu-Gong, karakter Jepang digambarkan sebagai ancaman atau kekuatan yang harus dihadapi dan diatasi oleh tokoh utama Korea yaitu Sung Jin Woo. Hal ini melambangkan perlawanan terhadap dominasi luar serta memori

kolektif tentang penindasan selama pendudukan Jepang tepatnya pada tahun 1910-1945.

Penggambaran penokohan sentimen Anti Jepang dalam *manhwa* Korea “*Solo Leveling*” ada 5 tokoh yaitu (1) Hanekawa yang merupakan penerjemah *hunter* mempunyai watak yang sombong, meremehkan orang Korea, pemberani, dan suka mengintimidasi, (2) Kenzo Tanaka yang digambarkan sebagai orang yang serius, waspada, dan juga seperti anak kecil, (3) Atsushi Kumamoto merupakan tokoh yang mempunyai mata satu, dan mempunyai watak mempunyai hati jahat, tapi penakut, pengecut, dan juga tidak bisa mengontrol emosi, apabila Kumamoto marah, maka marahnya akan menjadi sangat kejam dan brutal, (4) Akari Shimizu merupakan tokoh yang sombong dan percaya diri, dan (5) Kei merupakan tokoh yang digambarkan mempunyai hidung yang sensitif, berwatak suka meremehkan, dan memandang rendah orang Korea. Kelima tokoh tersebut digambarkan menggunakan metode secara tidak langsung. Dengan metode penggambaran tokoh yang banyak digunakan dalam metode langsung adalah secara psikologi yaitu sebanyak 7 data, dan metode tidak langsung yang paling banyak digunakan oleh penulis adalah ucapan dan pikiran tokoh yaitu sebanyak 7 data.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa *manhwa* seperti “*Solo Leveling*” bukan hanya sekadar hiburan, tetapi juga medium yang efektif untuk mengekspresikan isu-isu sosial dan politik yang relevan dengan pengalaman historis Korea. Sentimen anti-Jepang dalam karya ini menunjukkan bagaimana sejarah dan budaya populer saling mempengaruhi, serta bagaimana seniman dan penulis Korea menggunakan medium ini untuk menyuarakan pandangan mereka tentang identitas, kebanggaan nasional, dan perlawanan terhadap penindasan. Dengan demikian, *manhwa* berperan penting dalam memelihara memori sejarah dan menginspirasi generasi baru untuk terus menjaga dan merayakan identitas mereka.