

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara maju dalam hal pendidikan, maupun teknologinya. Sudah tidak dipungkiri lagi pesatnya perkembangan teknologi di Jepang sampai sudah menjadi kiblat teknologi negara-negara di dunia. Namun, tidak hanya itu Jepang juga terkenal di manca negara karena sejarah dan budayanya. Dalam industri hiburan Jepang terkenal dengan *anime*, *manga*, *game*, *cosplay*, *J-POP*, *idol*, *J-drama* dan lain-lain. Hal ini dapat terlihat pada hasil survei yang dilakukan *Japan Foundation* tahun 2021. Dari 59 negara yang dimintai survei, Indonesia menduduki peringkat ke-2 yang memiliki minat terhadap Bahasa Jepang yaitu sebanyak 711,732 orang, sedangkan peringkat pertama diduduki oleh China yang memiliki peminat sebanyak 1,057,318 orang. Selanjutnya alasan terbesar peminat mempelajari Bahasa Jepang yaitu sebanyak 60.1% orang menjawab karena tertarik dengan bahasanya, 59.9% orang menjawab karena memiliki ketertarikan terhadap *anime*, *manga*, *J-POP*, *fashion*, dan lain-lain, dan terakhir sebanyak 47.9% orang sisanya menjawab karena menyukai sejarah, sastra, seni, dan lainnya. Berdasarkan data tersebut, dapat disebutkan salah satu alasan terbesar orang menyukai Jepang sampai mempelajari bahasanya adalah karena menyukai *anime*. Hal ini membuktikan bahwa industri hiburan Jepang dapat menarik perhatian masyarakat Jepang maupun di luar negeri adalah *anime*.

Anime pertama kali diciptakan pada tahun 1970-an, dan kata '*anime*' merujuk pada Bahasa Inggris yaitu *animation* (Napier, 2014:266). *Anime* mulai dikenal secara global di tahun 1980-an, namun pandangan masyarakat mengenai *anime* masih negatif karena menurut pandangan masyarakat terdapat unsur kecanduan atau unsur kekerasan dan seksual yang ditampilkan dalam *anime*. Namun, seiring berjalannya waktu, *anime* memiliki kepopuleran yang sangat tinggi yang peminatnya meningkat setiap tahunnya karena *anime* terus mengalami perkembangan sehingga *anime* tidak dipandang buruk oleh masyarakat umum.

Anime menjadi budaya populer Jepang dari berbagai sisi, maksudnya *anime* dapat dinikmati di berbagai kalangan usia, dari anak-anak, remaja dan dewasa, baik laki-laki ataupun perempuan. Melalui media sosial seperti internet yang siapapun dapat mengaksesnya, tidak sedikit dalam *anime* yang dijadikan platform demi menampilkan beberapa kritikan mengenai isu-isu sosial yang sedang terjadi di masyarakat. Napier (dalam Wijaksono, 2022: 14) menjelaskan bahwa film animasi sering kali mengeksplor sebuah isu dengan cara yang kompleks. Selain dapat menghibur penonton, animasi juga dapat menggerakkan atau memotivasi penonton ke ranah yang berbeda serta mendorong penontonnya untuk memahami isu yang terjadi dalam masyarakat dengan cara yang berbeda dengan bentuk seni kuno. Banyak *mangaka* atau *illustrator* yang menggunakan karyanya sebagai jembatan penyampaian kritik sosial, sehingga hal yang ingin dikritik mudah diterima oleh khalayak umum. Kritik sosial menjadi hal penting dalam pembentukan struktur masyarakat. Para *mangaka* membungkus ketidakpuasan mereka terhadap kondisi masyarakat ke dalam cerita dengan berbagai jenis genre. Genre yang disuguhkan sangat bervariasi seperti genre romansa yang cocok untuk para perempuan, genre komedi yang dapat dinikmati oleh siapapun, lalu genre *science fiction* cocok bagi mereka yang menyukai cerita fiksi ilmiah, ada juga genre horor bagi mereka yang menyukai cerita menegangkan serta genre historial yang cocok bagi mereka yang menyukai sejarah terutama sejarah Jepang.

Genre historial atau sejarah Jepang masih populer di kalangan penikmat *anime*. Seperti yang dijelaskan sebelumnya, sejarah, sastra dan seni Jepang juga menjadi salah satu alasan terbesar peminat orang yang mempelajari Bahasa Jepang, oleh karena itu genre ini memiliki kepopuleran dan keunikannya terhadap sebagian orang. Sejarah Jepang sangat melekat ciri khasnya dengan *samurai*. Tidak hanya di kalangan pencinta *anime* saja, *samurai* juga terkenal dan banyak dikagumi oleh orang awam, oleh karena itulah popularitasnya masih cukup tinggi. *Inuyasha*, adalah contoh *anime* bergenre historial dengan bumbu romcom (*romance comedy*) di dalamnya sehingga *anime* ini cukup dikenal hingga saat ini. *Tokyo Blade* yang bergenre historial juga sama populernya di kalangan pecinta

samurai. Namun demikian, ada juga *anime* bergenre historial yang tak kalah populer dengan *Inuyasha* dan *Tokyo Blade* yaitu *Gintama*.

Gintama memiliki kepopuleran di antara penikmat *manga* maupun *anime*-nya karena pembawaan setiap karakter dalam *anime* ini unik sehingga dapat menjadikan cerita yang ringan untuk ditonton. *Anime* ini juga terkenal dengan kejenuhan karakternya dalam berdialog. *Manga* yang dibuat Hideaki Sorachi ini banyak mengulik permasalahan di Zaman Edo melalui humor. TV Tokyo menampilkan dalam salah satu program televisinya yang menyatakan *Anime Gintama* dan *Naruto* yang sangat berkontribusi dalam penjualan di luar negeri sehingga mendapatkan penghargaan “Animasi Terbaik” pada Agustus 2008. Lalu, pada tahun 2021, dalam salah satu artikel Jepang Mantan Web yang terbit pada tanggal 13 Januari 2021, Kogyo Tsushinsha menulis mengenai *Gintama The Movie : The Final*, yang ditayangkan di bioskop Jepang berhasil menggeser posisi nomor satu saat itu, *Kimetsu no Yaiba The Movie* di pekan pertamanya saat ditayangkan. Dalam empat hari setelah penayangan, *Gintama The Movie : The Final* berhasil mendapatkan penghasilan *box office* sekitar 531 juta Yen. Selain itu, artis papan atas Jepang seperti Shun Oguri, Hashimoto Kanna, Masaki Suda juga mengisi peran penting dalam film *live action Gintama*. Karena kepopulerannya ini, banyak orang yang menjadikan *Anime Gintama* untuk dijadikan tema sebuah penelitian dari segi karakter, budaya, maupun bahasa di dalam *Anime Gintama* tersebut. Segi karakter yang dibahas dalam penelitian seperti jiwa *bushido* yang terkandung dalam *Anime Gintama*, dari segi budayanya banyak penelitian yang mengangkat seperti penggambaran seorang *oiran* dalam *Anime Gintama*, dan dari segi bahasa yang diteliti dalam *Anime Gintama* ini seperti analisis *yakuwarigo* (susunan ungkapan atau cara bicara khusus dalam *anime*).

Anime Gintama menceritakan kondisi masyarakat di Zaman Edo yang dikuasai alien yang datang ke bumi. Alien ini dinamakan *amanto* yang menjajah bumi dengan cara yang kejam seperti menindas rakyat bawah, merampas, dan memonopoli kekayaan yang ada di bumi. Di sebuah kota kecil Edo tepatnya adalah Kota Kabukichou hiduplah seorang *samurai* yang bernama Sakata Gintoki yang ditemani Shimura Shinpachi dan Kagura menjalankan bisnisnya sebagai

Yorozuya Gin-Chan yang akan menerima segala jenis pekerjaan yang diberikan. Suatu hari, bumi menjadi target selanjutnya oleh Utsuro, peran antagonis di serial ini untuk mengambil sumber kekuatan bumi yang disebut *altana* dan setelahnya bumi akan dihancurkan. Untuk mencegah hal tersebut para penduduk Edo di Kota Kabukichou, mulai dari laki-laki, wanita, remaja, orang tua, bahkan robot pun ikut bekerja sama melawan penjajahan para *amanto*. Saat Edo diserang oleh para *amanto* yang dibutuhkan para penduduk adalah seorang pemimpin, yaitu seorang *Shogun*, tapi di saat genting itu justru sosok *Shogun* tidak terlihat.

Berlatar di Zaman Edo (1603-1868), Hideaki Sorachi berhasil membuat para penikmatnya merasakan humor yang disajikan dalam *Anime Gintama*. Zaman Edo merupakan salah satu zaman yang bersejarah di Jepang. Zaman ini terkenal dengan kepemimpinan *Shogun*nya. Tokugawa Ieyasu (1603-1605) merupakan *Shogun* pertama yang menjabat di Zaman Edo. Diakhiri oleh kepemimpinan Tokugawa Yoshinobu (1867-1868), banyak sekali sejarah Jepang penting saat Zaman Edo berlangsung seperti *sakoku* atau menutup negara Jepang dari negara lain. Selain itu, dalam sistem pemerintahan Zaman Edo ada juga perbedaan status sosial yang jelas. *Samurai* memiliki kasta paling tinggi pada saat kekuasaan *Shogun* di Zaman Edo dan di bawahnya ada petani, pengrajin, dan terakhir pedagang, ini disebut dengan *shinokosho* (士農工商). Namun, di dalam *Anime Gintama*, ada beberapa adegan yang menjatuhkan harga diri *samurai*. Seperti yang muncul dalam episode awal serial *Shirogane Tamashii* lebih tepatnya di menit ke 5, detik ke 27 terlihat saat *ookami* atau pemilik tempat tersebut mengatakan “さて、どこで何してるんだかあのバカたち” yang artinya “Jadi, di mana dan sedang apa orang-orang **bodoh** itu?”. Dari kata ‘bodoh’ tersebut *ookami* merujuk kepada Gintoki dan Shinpachi (yang juga seorang *samurai*) dan Kagura. Kalimat ini mengandung kata yang bersifat menjelekan, menjatuhkan.

Latar yang diambil penulis untuk penelitian ini adalah episode dalam serial *Shirogane Tamashii* (342-367) karena dalam latar tersebut mengangkat isu penggulingan pemerintahan yang dikuasai *amanto* dan akhirnya berhasil diruntuhkan oleh penduduk Edo. Pada serial ini terdapat adegan yang menunjukkan tindak kekerasan, ketidakadilan, penyalahgunaan kekuasaan dalam

pemerintahannya, dan juga hal ini memiliki kemiripan dengan sejarah asli saat Zaman Edo mengalami kemunduran dan akhirnya runtuh berganti ke masa revolusi Jepang atau yang biasa disebut dengan Zaman Meiji.

Di akhir Zaman Edo mulailah Zaman Meiji (1868-1912), zaman yang mengubah Jepang menjadi negara modern karena Jepang mulai membuka diri dan membiarkan budaya Barat masuk. Semenjak Jepang mulai terbuka dengan budaya Barat, perkembangan Jepang dari segi ekonomi, budaya dan seni, kondisi masyarakat sampai teknologi berkembang dengan baik. Dengan melihat Jepang saat ini, banyak sekali perusahaan teknologi di Jepang yang menguasai pasar dunia. Salah satu teknologi luar biasa yang diciptakan Jepang adalah membuat robot. Namun robot yang dibuat Jepang cukup berbeda dengan robot lainnya, yaitu robot yang menyerupai manusia. Pada tahun 2016 dalam artikel yang ditulis oleh Taufik yang berjudul *Seorang Pria Mendemonstrasikan Perangkat Lunak untuk Robot Humanoid Softbank Pepper Sebagai Robot Telepresence Jelang Pembukaan Pameran Pepper World 2016 Di Tokyo, Jepang* menuliskan untuk pertama kalinya robot jenis *humanoid* diluncurkan di Tokyo. Tidak hanya fisiknya saja, robot tersebut juga dapat melakukan pekerjaan manusia seperti menjadi resepsionis, *waiters/maid* dan lain-lain. Pada zaman sekarang ini kita hidup berdampingan dengan robot canggih dan kita dipaksa untuk mengikuti atau melangkah lebih jauh agar tidak menjadi yang tertinggal.

Dalam *Anime Gintama* ini, sang pencipta Hideaki Sorachi berhasil memadukan konsep modern di Zaman Edo, yaitu seperti robot *maid* yang dapat melakukan segala hal, transportasi modern seperti kapal luar angkasa, alat komunikasi seperti *smartphone*, dan lain-lain. Dengan adanya konsep modern yang ditampilkan dalam *Anime Gintama* ini, sang *mangaka* juga memasukkan kritik sosial mengenai kondisi masyarakat saat ini yang terlalu sering mengandalkan mesin ataupun teknologi dalam beraktivitas. Revolusi Meiji juga membuka perilaku yang dibawa budaya Barat untuk diterapkan di Jepang. Salah satunya adalah melepas belenggu strata sosial yaitu adanya kesenjangan sosial, ketidaksetaraan gender yang salah satu kebijakannya menyatakan bahwa wanita tidak memiliki hak apa pun dan hanya sebagai budak suaminya. Seiring

berjalannya waktu, di tahun 2016 untuk pertama kalinya di Jepang seorang wanita menjabat sebagai Gubernur Tokyo, ialah Yuriko Koike.

Berdasarkan pernyataan di atas, adanya peranan kritik sosial ini dapat membantu perkembangan kesadaran dan pemahaman terhadap isu-isu sosial di dalam ruang lingkup masyarakat. Kritik sosial menjadi salah satu alat untuk membantu para seniman maupun orang biasa yang ingin mengungkapkan ketidakpuasannya dengan suatu hal, dapat menuangkannya ke dalam bentuk seni bahkan *anime*. Kritikan yang ada di dalam *Anime Gintama* tidak hanya menyinggung kondisi sosial pada Zaman Edo saja, namun banyak juga menyinggung kondisi yang terjadi saat ini. Karena itulah, penulis tertarik untuk membahas tema ini untuk dijadikan penelitian yang berjudul “Analisis Kritik Sosial dalam *Anime Gintama Shirogane Tamashii-hen* Karya Hideaki Sorachi”.

1.2 Penelitian Relevan

Berikut penelitian yang relevan dengan penelitian yang berhubungan dengan *Anime Gintama* dan kritik sosial dalam sebuah karya sastra:

1. Jurnal karya Mahasiswa dan Dosen Universitas Syiah Kuala (2018) Yulis Indah Pratiwi, Mohd. Harun & Herman R, yang berjudul *Kritik Sosial dalam Novel Tanah Surga Merah Karya Arafat Nur*. Menggunakan metode deskriptif kualitatif, penelitian yang mengangkat isu kritik sosial dalam novel ini menghasilkan sepuluh jenis kritik sosial. Persamaan dengan penelitian penulis yaitu memiliki kesamaan pada subjeknya, mengangkat isu kritik sosial dalam sebuah karya. Perbedaan dengan penulis yaitu objeknya, penulis menggunakan *anime* sebagai sumber penelitian sedangkan penelitian Yulis menggunakan novel sebagai sumber.
2. Skripsi karya Dzulfikar Ramadhan (2023) Mahasiswa Universitas Darma Persada Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang dengan judul *Representasi Shinsengumi dalam Anime Gintama*. Dalam penelitiannya membahas peranan dan fungsi *shinsengumi* yang ada dalam *Anime Gintama* serta membandingkannya dengan sejarah

aslinya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan analisis deskriptif, dan data diambil berasal dari episode-episode yang menunjukkan kegiatan *shinsengumi* dalam *Anime Gintama*. Penelitian ini membuktikan adanya perbedaan peran dan fungsi *shinsengumi* dalam *Anime Gintama* dengan sejarah aslinya, namun masih memiliki kaitan dengan fakta sejarahnya. Persamaan penulis dengan penelitian Dzulfikar adalah memiliki objek penelitian yang sama yaitu meneliti dalam *Anime Gintama*, membahas fenomena-fenomena sosial yang terjadi dalam *Anime Gintama*, namun fokus penulis adalah membahas dari segi kritikan yang ditampilkan dalam *Anime Gintama* ini, serta memilih episode yang berbeda dengan penelitian ini.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Adanya kesenjangan sosial dalam masyarakat Edo yang ditampilkan dalam *Anime Gintama*.
2. Adanya ketidaksetaraan gender dalam masyarakat Edo yang muncul dalam *Anime Gintama*.
3. Temuan benda teknologi modern di Zaman Edo dalam *Anime Gintama* yang memengaruhi gaya hidup masyarakat Edo dalam keseharian.
4. Adanya kritik sosial yang muncul dalam *Anime Gintama Shirogane Tamashii-hen*.
5. Pandangan masyarakat terhadap *samurai* di Zaman Edo yang dipandang rendah.

1.4 Pembatasan Masalah

Untuk penelitian ini, penulis memfokuskan pada kritik sosial yang ada dalam *Anime Gintama* dan membatasi pengambilan data berdasarkan episode dalam *Anime Gintama* yaitu episode 342-367 serial *Shirogane Tamashii* sebagai referensi penelitian.

1.5 Perumusan Masalah

1. Kritik-kritik apakah yang terdapat dalam serial *Anime Gintama Shirogane Tamashii*?
2. Bagaimanakah relevansi *Anime Gintama Shirogane Tamashii-hen* dengan realitas sosial di Jepang?

1.6 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis kritik sosial yang muncul dalam *Anime Gintama Shirogane Tamashii*.
2. Untuk mengetahui relevansi *Anime Gintama Shirogane Tamashii-hen* dengan kenyataan yang ada di Jepang.

1.7 Landasan Teori

Untuk mendukung penelitian ini, penulis menggunakan teori sebagai berikut :

1.7.1 Teori Budaya Populer

Williams (1983: 236) menyatakan bahwa budaya populer adalah budaya yang menyenangkan dan banyak diminati orang. Budaya populer merupakan hasil dari interaksi sehari-hari dan fenomena sosial yang terjadi di antara kelompok orang dalam suatu lingkungan tertentu, yang kemudian membentuk kebutuhan dan keinginan bersama. Budaya ini sering diproduksi secara artistik dan komersial untuk konsumsi massal, berfungsi sebagai media untuk mengekspresikan serta memahami selera masyarakat secara luas.

Menurut Ibrahim (2011: 28), budaya populer adalah “budaya masyarakat” atau budaya yang sedang menarik perhatian banyak orang. Definisi ini menunjukkan bahwa budaya populer tidak terbatas pada kelas sosial tertentu, melainkan mencakup seluruh lapisan masyarakat yang memiliki ketertarikan terhadap suatu fenomena budaya yang sedang berkembang. Budaya ini dapat berupa musik, film, tren fesyen, hingga fenomena media sosial yang viral.

Penekanan pada "menarik perhatian banyak orang" juga memperlihatkan bahwa budaya populer erat kaitannya dengan tingkat penerimaan masyarakat secara luas, sehingga memiliki daya sebar yang sangat tinggi melalui media massa dan media digital.

Subandi memandang budaya populer sebagai kumpulan artefak seperti film, kaset, acara televisi, transportasi, pakaian, dan sebagainya. Perspektif ini memperluas pemahaman kita bahwa budaya populer tidak hanya berbentuk gagasan atau praktik, tetapi juga dapat diwujudkan dalam benda-benda atau media yang dikonsumsi masyarakat sehari-hari. Dalam hal ini, artefak budaya menjadi penanda zaman dan merepresentasikan nilai-nilai sosial tertentu yang tengah dominan di masyarakat. Pandangan ini diperkuat oleh Hebdige (dalam Aslamiyah, 2013: 27), yang menyatakan bahwa setiap perubahan waktu dan tempat memengaruhi budaya populer. Artinya, budaya populer bersifat dinamis dan kontekstual; ia terus mengalami transformasi sesuai dengan perkembangan teknologi, ekonomi, dan sosial politik suatu masyarakat.

Berdasarkan berbagai pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa budaya populer adalah bentuk budaya yang lahir dari interaksi sosial masyarakat, bersifat menyenangkan, dan memiliki daya tarik luas lintas kelas sosial. Budaya ini tercermin dalam berbagai artefak seperti film, musik, pakaian, dan media digital, serta terus mengalami perubahan seiring perkembangan zaman. Sebagai produk dari konsumsi massal, budaya populer tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai cerminan selera kolektif, dinamika sosial, dan nilai-nilai yang berkembang dalam masyarakat.

Salah satu bentuk budaya populer yang berkembang pesat dan mendapat perhatian global adalah *anime*, yaitu animasi khas Jepang yang menggabungkan elemen artistik, naratif, dan budaya lokal yang kuat. *Anime* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi

media representasi sosial yang mampu menyampaikan kritik terhadap isu-isu politik, ekonomi, hingga nilai-nilai moral dalam masyarakat Jepang maupun dunia. Dalam konteks ini, *anime* seperti *Gintama Shirogane Tamashii-hen* dapat dianalisis sebagai produk budaya populer yang tidak hanya populer secara komersial, tetapi juga sarat makna sosial yang relevan untuk ditelaah secara akademis..

1.7.2 Kritik Sosial

Teori kritik sosial yang dicetuskan oleh Mazhab Frankfurt, Jurgen Habermas mengatakan terdapat enam bentuk utama dalam teori kritis yaitu: integrasi sosial masyarakat post-liberal, sosialisasi dan ego, media massa dan kebudayaan massa, sosiologi sosial protes teori seni, dan teori positivisme (Luthfiyah, 2018: 281)

(Soekanto, 2003: 3) mengemukakan kritik sosial sebagai penelitian terhadap segala situasi dalam kehidupan masyarakat yang terdiri dari norma, etika, moral, budaya, politik serta berbagai aspek kehidupan lainnya sehingga dapat berfungsi sebagai kontrol terhadap sistem sosial dalam proses kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pernyataan di atas kritik sosial dapat diartikan sebagai bentuk usaha seseorang mengungkap ketidakpuasan terhadap situasi sosial yang ada di dalam masyarakat.

1.8 Jenis dan Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis untuk penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif analisis pada *Anime Gintama* di serial *Shirogane Tamashii* (2018). Sugiyono (2014: 147) menjelaskan bahwa analisis deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskriptifkan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum atau generalisasi. Penulis melakukan pengamatan dengan menonton *Anime Gintama* serial *Shirogane Tamashii*, serta penulis akan melakukan pengambilan

data seperti gambar tangkapan layar dari cuplikan *Anime Gintama*, beserta dialognya.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan untuk hasil yang maksimal, serta dapat bermanfaat bagi penulis lain sebagai referensi. Terdapat dua manfaat dari penelitian ini:

- Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi ataupun ide untuk penulis selanjutnya dalam tema yang sejenis.

- Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi mereka yang memiliki minat untuk membahas kritik sosial yang muncul dalam media hiburan seperti *anime*.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini disusun sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan berisi latar belakang, penelitian relevan, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, sistematika penyusunan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka, pemaparan mengenai kritik sosial dan budaya populer Jepang.

Bab III Analisis kritik sosial yang terdapat dalam *Anime Gintama Shirogane Tamashii*.

Bab IV Kesimpulan hasil berdasarkan analisis data setelah meneliti *Gintama series* atau lebih tepatnya serial *Shirogane Tamashii*(2018) tentang kritik sosial yang ada di dalamnya.