

**REPRESENTASI UKIYO-E (浮世絵) DALAM ANIME MISS
HOKUSAI KARYA SUTRADARA KEIICHI HARA (原 恵一)**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Sarjana Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Departemen Sastra Jepang Pada Fakultas Ilmu
Budaya Universitas Hasanuddin
Makassar*

OLEH:

IRMAYANTI ABD. MUIS

F91116012

**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

2023

UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

LEMBAR PENGESAHAN


Sesuai dengan surat penugasan Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin Nomor: 108/UN4.9/KEP/2022 pada tanggal 17 Januari 2022, dengan ini kami menyatakan menerima dan menyetujui skripsi yang berjudul “Representasi Ukiyo-e (浮世絵) dalam Anime Miss Hokusai Karya Sutradara Keiichi Hara (原 恵一)” yang disusun oleh Irmayanti Abd. Muis, NIM F91116012 untuk diteruskan kepada panitia ujian skripsi Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.

Makassar, 17 Januari 2023

Konsultan I

Konsultan II


Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19710903200501 2 006


Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S.
NIP. 19641217199803 1 001

Disetujui untuk diteruskan

Kepada Panitia Ujian Skripsi

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin


Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19710903200501 2 006

SKRIPSI

**REPRESENTASI UKIYO-E (浮世絵) DALAM ANIME MISS HOKUSAI
KARYA SUTRADARA KEIICHI HARA (原 恵一)**

Disusun dan diajukan oleh :

IRMAYANTI ABD. MUIS

NOMOR POKOK: F91116012

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi

Pada Tanggal 09 Februari 2023

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat



UNIVERSITAS HASANUDDIN

Menyetujui

Komisi Pembimbing

Konsultan I

Konsultan II

Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19710903200501 2 006

Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S.
NIP. 19641217199803 1 001

Dekan Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin

Ketua Departemen Sastra Jepang
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Hasanuddin



Prof. Dr. Akin Duli, M.A.
NIP. 19640716 199103 1 010

Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19710903200501 2 006



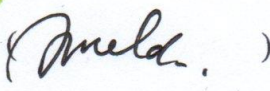
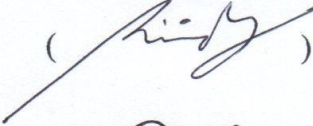
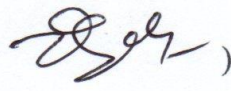

UNIVERSITAS HASANUDDIN
FAKULTAS ILMU BUDAYA
DEPARTEMEN SASTRA JEPANG

Pada hari Kamis tanggal 09 Februari 2023, panitia ujian Skripsi menerima dengan baik skripsi yang berjudul “**Representasi Ukiyo-e (浮世絵) dalam Anime Miss Hokusai Karya Sutradara Keiichi Hara (原 恵一)**” yang diajukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat ujian akhir guna memperoleh gelar Sarjana Sastra pada Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin.



Makassar, 09 Februari 2023

Panitia Ujian Skripsi:

1. Ketua : Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D. ()
2. Sekretaris : Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S. ()
3. Penguji I : Dr. Imelda, S.S., M.Pd ()
4. Penguji II : Rudy Yusuf, S.S., M.Phill ()
5. Konsultan I : Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D. ()
6. Konsultan II : Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S. ()

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irmayanti Abd. Muis
NIM : F91116012
Fakultas : Ilmu Budaya
Program Studi : Sastra Jepang
Jenjang : S1

Menyatakan dengan ini bahwa karya tulisan saya yang berjudul :

REPRESENTASI UKIYO-E (浮世絵) DALAM ANIME MISS HOKUSAI KARYA SUTRADARA KEIICHI HARA (原 恵一)

Adalah karya tulisan saya sendiri dan bukan merupakan pengambilan alihan tulisan orang lain bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, 03 Maret 2023

Yang menyatakan,



(Irmayanti Abd. Muis)

ABSTRAK

Irmayanti Abd. Muis Berjudul “REPRESENTASI UKIYO-E (浮世絵) DALAM ANIME MISS HOKUSAI KARYA SUTRADARA KEIICHI HARA (原 恵一)”, (Dibimbing oleh **Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D. dan Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S.**).

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana Ukiyo-e digambarkan pada sebuah film *anime* berjudul Miss Hokusai karya sutradara Keiichi Hara dengan menggunakan Semiotika dari Roland Barthes.

Dari hasil penelitian, peneliti menemukan bentuk-bentuk representasi Ukiyo-e dari tiga lukisan yakni pada lukisan naga, lukisan neraka, dan lukisan yoshiwara. Munculnya naga pada lukisan naga merupakan bentuk dari bakat seorang pelukis dalam membuat lukisannya terlihat nyata. Pada lukisan neraka menampilkan sosok bayangan hitam yang merupakan bentuk representasi dari rasa bersalah dari pemilik lukisan tersebut. Sedangkan pada lukisan yosiwara merupakan penggambaran dari seorang geisha yang ingin memiliki kehidupan yang lebih baik. Selain itu penggambaran dari seorang pelukis perempuan Ukiyo-e bernama Katsushika Oei anak dari seorang pelukis terkenal bernama Katsushika Hokusai memiliki kehidupan yang berbeda, tidak seperti perempuan Edo pada Umumnya yang memilih menjadi geisha atau menjadi ibu rumah tangga.

Kata kunci: Ukiyo-e, Miss Hokusai, Katsushika Oei, Katsushika Hokusai

ABSTRACT

Irmayanti Abd. Muis Entitled “Representation of Ukiyo-E (浮世絵) in Anime Miss Hokusai by director Keiichi Hara (原 恵 一)”, (Guided by **Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D. and Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S.**).

This study aims to explain how Ukiyo-e is depicted in a film *anime* entitled Miss Hokusai by director Keiichi Hara using Semiotics from Roland Barthes.

From the results of the study, the researcher found Ukiyo-e representational forms from three paintings, namely dragon painting, hell painting, and yoshiwara painting. The appearance of dragon in dragon painting is a form of a painter's talent in making his paintings look real. In the painting hell displays a black shadow figure which is a form of representation of the guilt of the owner of the painting. Meanwhile, the Yoshiwara painting depicts a geisha who wants to have a better life. Besides that, the depiction of a female Ukiyo-e painter named Katsushika Oei, the daughter of a famous painter named Katsushika Hokusai, has a different life, unlike Edo women in general who choose to become geisha or become housewives.

keywords: Ukiyo-e, Miss Hokusai, Katsushika Oei, Katsushika Hokusai

概要

イルマヤンティ・アブドル。ムイス 題して “ディレクターによるアニメ
ミス・北斎の浮世絵の表現原”、（によって導かれます Meta Sekar Puji
Astuti, S.S., M.A., Ph.D. and Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S.）。

この研究は、浮世絵が映画の中でどのように描かれているかを説明することを目的としています。アニメ ロラン・バルトの記号論を用いて原恵一監督が『ミス北斎』と題した作品。SANUDDIN

その調査結果から、研究者は、龍画、地獄画、吉原画の3つの絵から浮世絵の表象形態を見出した。龍画における龍の姿は、絵をリアルに見せる画家の才能の一形態です。絵の中で地獄は、絵の所有者の罪悪感を表現する形である黒い影の人物を表示します。一方、吉原の絵は、より良い生活を送りたい芸者を描いています。その上、葛飾北斎という有名な絵師の娘である葛飾応為という女性浮世絵師の描写は、芸者になるか主婦になるかを選ぶ一般的な江戸の女性とは違う人生を歩んでいる。

キーワード：浮世絵, ミス・北斎, 葛飾応為, 葛飾北斎

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur selalu tercurahkan kepada Allah SWT sang pencipta yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga peneliti dapat melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Representasi Ukiyo-e (浮世絵) Dalam Anime Miss Hokusai Karya Keiichi Hara (原 恵一)” sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana.

Terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat peneliti menghaturkan terima kasih sebesar-besarnya bagi segala pihak yang telah memberikan bantuan baik secara moril maupun material sehingga penyusunan skripsi ini dapat selesai.

1. Kedua orang tua, bapak (Abd. Muis) dan mama (Rosnah) yang telah mendidik dan membesarkan dengan sepenuh hati serta senantiasa berdoa untuk keselamatan dan kesehatan sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini dan memperoleh gelar sarjana. Untuk saudara-saudaraku tersayang, kakak ira, kakak iwan, dilla, ondong, ana dan issat, serta keluarga besarku terima kasih atas dukungannya.

2. Meta Sekar Puji Astuti, S.S., M.A., Ph.D. selaku pembimbing 1 yang telah menyempatkan waktu untuk memberikan bimbingan serta memberikan cerita-cerita menarik yang selalu enak untuk didengar.
3. Drs. Dias Pradadimara, M.A., M.S. selaku pembimbing 2 yang telah menyempatkan waktu dan tenaga untuk membimbing serta memberikan masukan dan ide mulai dari proposal hingga skripsi.
4. Dosen-dosen dan staf pengajar Fakultas Ilmu Budaya, khususnya sastra Jepang atas ilmu dan pengajaran yang telah diberikan kepada peneliti serta kepada ibu Uga yang telah membantu dalam pengurusan berkas saat proses perkuliahan, tahap penyelesaian berkas ujian akhir hingga memperoleh gelar sarjana.
5. Anak-anak Jolang yang telah menemani peneliti dari awal perkuliahan walau sayang pada akhir perkuliahan mulai terpisah karena lebih awal lulus. Terima kasih telah menemani saat senang maupun sedih, menemani melakukan hal gila ataupun sekedar bergabut ria di halte bus depan Workshop. Diny, Hikmah, Wewen, Izmi dan Salman adalah member pertama dari Jolang setelah Mala, Nova dan Avi bergabung akhirnya nama grup WA berubah menjadi anak hilang. Selain halte bus depan Workshop, warkop 51 merupakan tempat nongkrong untuk menghabiskan waktu. Tetapi tempat nyaman bagi anak hilang adalah rumah Nova atau kami menyebutnya markas.
6. Keluarga besar HIMASPA KMFIB-UH, terima kasih telah menjadi wadah untuk peneliti sehingga peneliti bisa merasakan bagaimana lelahnya berkegiatan dalam organisasi serta memperkenalkan peneliti beberapa senior yang hebat dan baik begitu juga dengan adik-adik yang lucu. khususnya *Mori* yakni: Muti, Janet, Amin,

Chan, Afdal, Rayen dan yang lainnya. *Homura, Meji, Samurai, Nami, Sen'in.*

7. Keluarga besar KMFIB-UH terima kasih bantuan dan dukungan yang telah diberikan dalam berKMFIB.
8. Angkatan *Tsuchi* yang telah berjuang bersama pada awal pengaderan sampai akhirnya menjadi pengurus di HIMASPA walau ada beberapa yang gugur.
9. Angkatan 2016 sastra jepang yang telah menemani dari awal masuk perkuliahan hingga menyelesaikan masa studi. Terima kasih.
10. Teman-teman yang telah peneliti repotkan dengan tinggal bersama, seperti Mardiana dengan para Ukhty yang ada di Antang, kepada kak Ika dan diny terima kasih karena sudah menerima peneliti tinggal bersama di kost sampai harus bersempit-sempit ria juga kepada tante Murni yang mau menampung peneliti di rumahnya yang ada di Barru selama sebulan lamanya.
11. *Ano Hito.*
12. Serta seluruh pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, tetapi peneliti berusaha memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan penelitian ini. walau bagaimanapun peneliti masih mengharapkan masukan dari pihak-pihak lainnya demi kesempurnaan skripsi ini.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Makassar, 04 Maret 2023

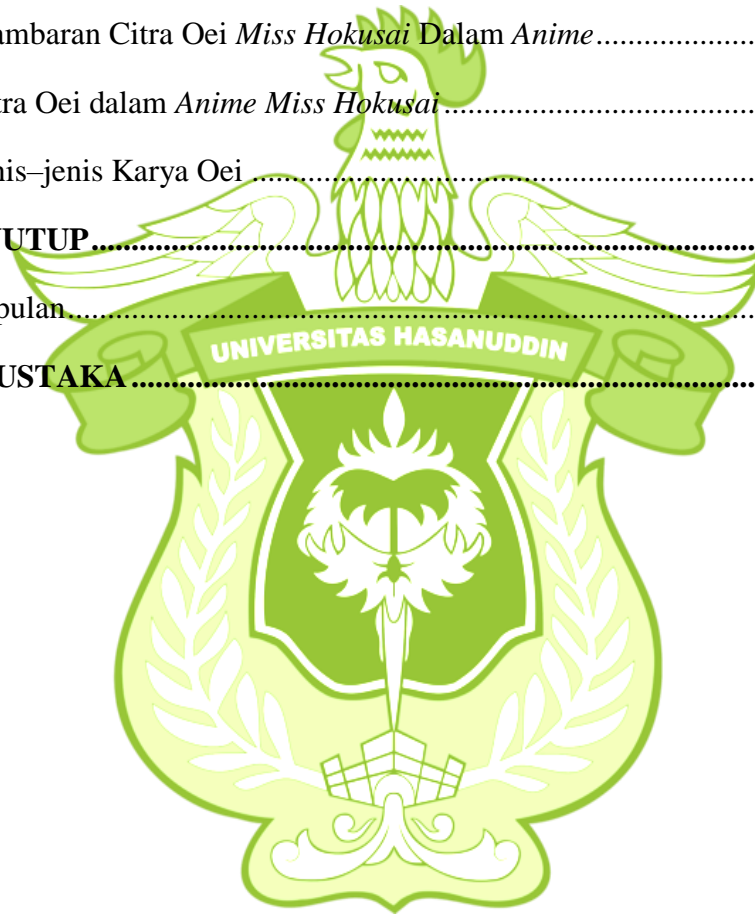
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENERIMAAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
概要	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.5 Batasan Penelitian	9
1.6 Metode Penelitian.....	10
1.7 Penelitian Terdahulu.....	10
1.8 Sistematika Penulisan.....	13
BAB II REPRESENTASI, CITRA DAN SEJARAH UKIYO-E	15
2.1 Representasi.....	15

2.2	Citra	16
2.3	Sejarah <i>Ukiyo-e</i>	17
2.3.1	Periode Awal	18
2.3.2	Periode Pertengahan	19
2.3.3	Periode Akhir	20
2.4	Proses Pembuatan <i>Ukiyo-e</i>	21
2.5	Genre dalam <i>Ukiyo-e</i>	22
2.5.1	<i>Bijin-ga</i> (美人画)	22
2.5.2	<i>Musha-e</i> (武者絵)	25
2.5.3	<i>Shunga</i> (春画)	27
2.5.4	<i>Fuukei-ga</i> (風景画)	29
2.6	Tokoh-tokoh <i>Ukiyo-e</i>	31
2.6.1	Katsushika Oei (葛飾応為)	32
2.6.2	Katsushika Hokusai (葛飾北斎)	35
2.6.3	Keisai Eisen (溪斎英泉)	38
BAB III GAMBARAN UMUM ANIME MISS HOKUSAI		41
3.1	<i>Sarusuberi</i> (百日紅)	41
3.2	Sekilas Tentang <i>Miss Hokusai</i>	43
3.3	<i>Ukiyo-e</i> dalam <i>Anime Miss Hokusai</i>	46
3.3.1	Lukisan <i>Ukiyo-e</i> dalam <i>Miss Hokusai</i>	47
3.3.2	Tokoh-tokoh <i>Ukiyo-e</i> dalam <i>Miss Hokusai</i>	55

BAB IV REPRESENTASI UKIYO-E (浮世絵) DALAM ANIME MISS HOKUSAI	60
4.1 Bentuk-bentuk Representasi <i>Ukiyo-e</i>	60
4.1.1 Representasi Pada Lukisan Naga	61
4.1.2 Representasi Pada Lukisan Neraka	64
4.1.3 Representasi Pada Lukisan Yoshiwara	66
4.2 Penggambaran Citra Oei <i>Miss Hokusai</i> Dalam <i>Anime</i>	69
4.2.1 Citra Oei dalam <i>Anime Miss Hokusai</i>	69
4.2.2 Jenis-jenis Karya Oei	76
BAB V PENUTUP	79
5.1 Kesimpulan.....	79
DAFTAR PUSTAKA	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Miss Hokusai.....	4
Gambar 1. 2 Katsushika Oei (葛飾応為) ^{かつしかおえい}	5
Gambar 1. 3 Display Room in Yoshiwara at Night (よしはらこうしきぎのぞ) ^{よしはらこうしきぎのぞ}	6
Gambar 1. 4 Katsushika Hokusai (葛飾北斎) ^{かつしかほくさい}	7
Gambar 1. 5 Ombak Besar Kanagawa (神奈川冲浪裏) ^{かながわおきなみうら}	7
Gambar 2. 1 <i>Tea House Waitress</i>	23
Gambar 2. 2 <i>Yoshiwara Beauty</i>	24
Gambar 2. 3 <i>Samurai on Horse</i>	25
Gambar 2. 4 <i>Eight Hundred Heroes of a Japanese Water Margin</i>	26
Gambar 2. 5 <i>The Kiss</i>	27
Gambar 2. 6 <i>Lovers on Veranda With a Shamisen</i>	28
Gambar 2. 7 <i>Yugasan in Bizan Province</i>	30
Gambar 2. 8 <i>The kawaguchi Ferry and Zenkouji Temple</i>	31
Gambar 2. 9 <i>Toezan Temple Seen From Shinobazu Benten Shrine in Edo</i>	40
Gambar 3. 1 Keiichi Hara.....	44
Gambar 3. 2 Karakter Tokoh dalam <i>Anime Miss Hokusai</i>	455
Gambar 3. 3 Gambar bergenre <i>Bijin-ga</i> yang dilukis oleh Oei untuk seorang <i>geisha</i>	47
Gambar 3. 4 Lukisan bergenre <i>Musha-e</i> yang dibuat oleh Hokusai untuk Onao .	48
Gambar 3. 5 Sketsa gambar bergenre <i>Shunga</i>	499

Gambar 3. 6 Sketsa Gambar bergenre <i>Shunga</i> yang belum selesai dibuat oleh O-ei	49
Gambar 3. 7 Sketsa Gambar bergenre <i>Shunga</i>	50
Gambar 3. 8 Lukisan budhidharma yang dibuat oleh Hokusai	51
Gambar 3. 9 Lukisan naga yang dibuat oleh Oei	51
Gambar 3. 10 Lukisan hantu yang dibuat oleh Hokusai	52
Gambar 3. 11 Lukisan neraka yang dibuat oleh Oei	53
Gambar 3. 12 Penggambaran gelombang ombak saat Oei dan Onao sedang ada diperahu.....	54
Gambar 3. 13 Pada akhir scene menampilkan lukisan <i>Display Room in Yoshiwara at Night</i>	55
Gambar 3. 14 Katsushika Oei	56
Gambar 3. 15 Tetsuzo	57
Gambar 3. 16 Zenjiro	58
Gambar 4. 1 Lukisan naga oleh Oei	61
Gambar 4. 2 Lukisan naga oleh Hokusai	62
Gambar 4. 3 Kemunculan seekor naga	62
Gambar 4. 4 Lukisan neraka	64
Gambar 4. 5 Bayangan hitam.....	65
Gambar 4. 6 Gambar budha dalam lukisan neraka	66
Gambar 4. 7 Lukisan Yoshiwara.....	67
Gambar 4. 8 Bayangan putih dari kepala Yoshiwara.....	67
Gambar 4. 9 Keadaan studio Hokusai yang berantakan	70
Gambar 4. 10 Oei sedang merokok.....	70

Gambar 4. 11 Sketsa Gambar bergenre Shunga dibuat oleh Oei.....	71
Gambar 4. 12 Lukisan naga	733
Gambar 4. 13 Tanda tangan Hokusai pada lukisan naga	73
Gambar 4. 14 Lukisan neraka	74
Gambar 4. 15 Hokusai yang bersiap-siap untuk memperbaiki lukisan neraka...	755



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Lukisan karya Katsushika Oei	34
Tabel 1. 2 Karya Katsushika Hokusai.....	387
Tabel 1. 3 perbandinagn lukisan naga.....	63
Tabel 1. 4 Jenis-jenis karya Oei	776



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang merupakan salah satu negara yang ikut mengalami perkembangan dalam bidang seni. Kesenian Jepang sudah mengakar dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Dapat dilihat dalam kesenian menggambar. Para pekerja seni di Jepang sangat menyukai menggambar lukisan yang realis dengan menggunakan gaya yang unik. Salah satunya kesenian menggambar yang cukup unik adalah kesenian *Ukiyo-e*.

Ukiyo-e (うきよゑ) merupakan seni grafis tradisional Jepang yang sudah ada sejak zaman Edo pada tahun 1603-1867 dimulai pada abad 17 sampai abad 19. Kata *Ukiyo-e* berasal dari kata “*ukiyo*” yang berarti dunia apung sedangkan kata “*e*” dalam bahasa Jepang berarti gambar. Sehingga arti keseluruhan dari *Ukiyo-e* adalah penggambaran pada dunia apung. Pada dasarnya *Ukiyo-e* adalah salah satu kesenian lukis di balok kayu dan biasanya objek yang digambarkan oleh seniman *Ukiyo-e* biasanya tentang kecantikan wanita, adegan sejarah dan lanskap¹.

E.B. Taylor berpendapat bahwa kebudayaan mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moralitas, hukum, adat istiadat, serta berbagai macam kemampuan dan kebiasaan yang diterima atau dipelajari oleh manusia dan

¹ Iswidayanti, S. (2015). *Ukiyo-e: Seni Grafis Tradisional Jepang*. *Jurnal Imajinasi*, Vol. 9. No. 2, Hal 89

anggota masyarakat. (Emilia, 2018)². Berdasarkan definisi tersebut, kebudayaan merupakan kegiatan yang dilakukan manusia dan anggota masyarakat dalam bentuk kesepakatan bersama, sehingga menjadi cara hidup yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan perkembangan teknologi, budaya dengan sifatnya yang dinamis juga mengalami perubahan bentuk. Kebudayaan tumbuh dan berkembang mengikuti perubahan zaman sehingga menjadikan munculnya budaya pop. Kata “pop” merujuk pada istilah “populer” yang berarti banyak disukai oleh orang (Emilia, 2018). Populer menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti kata populer adalah dikenal dan disukai orang banyak (umum); sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada umumnya; mudah dipahami orang banyak; disukai dan dikagumi orang banyak. Budaya populer lebih mudah menyebar karena berinteraksi melalui kehidupan sehari-hari masyarakat tertentu misalnya dalam bentuk gaya berpakaian (*fashion*) dan olah raga, adapun untuk hiburan seperti musik rekaman, film, dan komik. Untuk budaya populer Jepang sendiri meliputi *anime*, *cosplay*³, *manga*⁴, dan sebagainya.

Anime (アニメ) adalah istilah untuk animasi atau kartun buatan Jepang yang bergerak kemudian dinikmati dalam bentuk visual dan audio (Mahakam 2007:1).

Animation dalam pelafalan bahasa Jepang disebut sebagai “animeeshon” (アニメーション)

² Nurani, E. (2018). *Pandangan Masyarakat Indonesia dan Jepang Terhadap Imaji Totoro Dalam Anime Tonari No Totoro*. Universitas Darma Persada: Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Sastra.

³ Cosplay adalah kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan kostum karakter dari anime atau manga.

⁴ Manga adalah sebutan untuk komik di Jepang

ーション). *Anime* merupakan karya seni yang disukai berbagai kalangan dari anak-anak, remaja, sampai orang dewasa karena penggambarannya yang tidak jauh berbeda dengan kehidupan masyarakat Jepang, mulai dari tingkah laku, budaya, dan pola hidup. Selain penggambaran dalam kehidupan sehari-hari, tak jarang *anime* menceritakan tentang sejarah Jepang atau budaya dalam zaman kuno Jepang⁵. Salah satunya adalah *anime* “*Miss Hokusai*” karya sutradara Keiichi Hara (原恵一) yang menampilkan budaya dan tradisi Jepang yang kental dengan berlatar Jepang zaman kuno dengan durasi 90 menit. *Anime* ini dirilis pada tanggal 9 Mei 2015 dan diputar dalam bioskop. *Miss Hokusai* memenangkan penghargaan sebagai *Best Animated Feature Film* dalam ajang tahunan *Sitges International Fantastic Film Festival* ke-48 di Spanyol. Berlatar Jepang zaman kuno dengan menampilkan budaya dan tradisi yang kental, tokoh yang terdapat dalam *Anime* ini masih menggunakan pakaian tradisional Jepang dan arsitektur zaman kuno⁶.

⁵ Budianto, F. (2015). *Anime, Cool Japan, Dan Globalisasi Budaya Populer Jepang*. *Jurnal Kajian Wilayah*, Vol 6. No. 2, Hal. 179.

⁶ Riantrisantanto, R. (2015). *Anime Miss Hokusai Raih Penghargaan Internasional di Spanyol*. Retrieved from Liputan 6: <https://www.liputan6.com/showbiz/read/2344598/anime-miss-hokusai-raih-penghargaan-internasional-di-spanjol>



Gambar 1. 1 Miss Hokusai

Sumber: www.akibanation.com

Miss Hokusai dimulai dengan berlatar belakang zaman Edo pada tahun 1814 bercerita mengenai bagaimana Oei menjalani kehidupannya sebagai seorang putri dari seniman *Ukiyo-e*. Ayah Oei bernama Tetsuzo atau yang lebih dikenal dengan nama Katsushika Hokusai. Oei sudah dididik dari kecil oleh ayahnya agar menjadi seniman hebat seperti dirinya. Walaupun Oei lebih banyak menghabiskan hari dan hidup dengan Tetsuzo tetapi hubungan ayah dan anak ini tidak terjalin dengan baik bahkan Oei membenci ayahnya karena Tetsuzo hanya mementingkan lukisan hasil karyanya dibandingkan dengan keluarganya sendiri. Sikap yang ditunjukkan Tetsuzo kepada adik Oei bernama Onao yang buta sejak lahir. Tetsuzo tidak pernah sekalipun mengunjungi Onao, Tetsuzo hanya bisa melihat Onao disaat Onao terbaring sekarat sampai akhirnya meninggal. Anime ini juga menceritakan bagaimana kehidupan asmara Oei yang menyukai sesama seniman *Ukiyo-e* bernama Totoya Hokkei yang merupakan salah satu murid dari Tetsuzo. Tetapi hubungan antara Oei dengan Totoya tidak berjalan mulus dikarenakan Totoya mempunyai orang lain.

Selain menceritakan mengenai kehidupan keluarga dan sedikit menampilkan cerita asmara Oei, anime ini lebih banyak menceritakan bagaimana Oei akan menyelesaikan masalah yang ditimbulkan dari lukisannya. Seperti lukisan neraka yang dibuat oleh Oei untuk seorang nyonya. Setelah menerima lukisan dari Oei, nyonya tersebut mulai mengalami mimpi buruk. Tetsuzo yang melihat itu mengatakan bahwa Oei masih kurang pengalaman dan lukisan yang dibuat Oei sebenarnya belum selesai. Tetsuzo kemudian menambahkan lukisan Budha untuk menyelesaikan lukisan tersebut. Setelah lukisan tersebut selesai sang nyonya tidak pernah lagi bermimpi buruk. Setelah kejadian itu, Oei merasa bahwa dia masih banyak kekurangan sehingga belum bisa mengalahkan Tetsuzo. Oei yang paham akan hal tersebut mulai memperbaikinya, hingga akhirnya Oei dapat mengatasi kekurangannya dan Oei yang merasa selama ini hidup dengan bayang-bayang ayahnya akhirnya menemukan jalannya sendiri dalam melukis.⁷



Gambar 1. 2 Katsushika Oei (葛飾応為)

Sumber: www.alamy.com

⁷ Hoejj, B. V. (2015). *Miss Hokusai (Saruberi: Misu Hokusai): Film Review*. Retrieved from Hollywoodreporter: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-reviews/miss-hokusai-saruberi-misu-hokusai-830914/>, diakses pada 01 juli 2021 pukul 18:41

Katsushika Oei (葛飾おえい) atau dipanggil juga dengan nama Oi merupakan

anak dari Katsushika Hokusai (葛飾北斎) dari istri keduanya. Oei lahir sekitar tahun 1800 dan merupakan salah satu seniman *Ukiyo-e* pada zaman Edo. Oei pernah menikah dengan salah satu murid dari Hokusai. Tapi pernikahan tersebut tidak bertahan lama. Oei kemudian bercerai dan tidak pernah menikah lagi dan memilih hidup dengan ayahnya sampai ayahnya meninggal⁸.



Gambar 1. 3 Display Room in Yoshiwara at Night (吉原格子先之図)

Sumber: www.japanobject.com

Display Room in Yoshiwara at Night atau ruang pajangan di Yoshiwara di malam hari (吉原格子先之図) adalah jenis lukisan *Ukiyo-e* karya Katsushika Oei pada tahun 1850. *Display Room in Yoshiwara at Night* berada di *Ukiyo-e* Ota Memorial Museum of Art di Tokyo⁹.

⁸ Dayman, L. (2019). *Katsushika Oi: The Hidden Hand of Hokusai's Daughter*. Retrieved from Japanobjects: <https://japanobjects-com.translate.google.com/features/katsushika-oi>, diakses pada 22 Mei 2022 pukul 02:12.

⁹ Johari, N. T. (2018). *Mengenal Katsushika Oi yang Terlupakan dalam Miss Hokusai*. Retrieved from Nawalakarsa: <https://nawalakarsa.id/pop-kultur/review-psj2018-miss-hokusai/>, diakses pada 22 Mei 2022 pukul 14:11.



Gambar 1. 4 Katsushika Hokusai (葛飾北斎)

Sumber: www.akibanation.com

Katsushika Hokusai adalah seniman *Ukiyo-e* yang hidup pada tahun 1760 sampai 1849. Awal karir Hokusai dimulai dengan membuat ilustrasi novel murahan sampai membuat ilustrasi novel-novel terkenal Jepang. Selama 69 tahun berkarya dalam membuat *Ukiyo-e*, Hokusai telah menghasilkan karya sebanyak 270 judul termasuk beberapa buku¹⁰.



Gambar 1. 5 Ombak Besar Kanagawa (神奈川沖浪裏)

Sumber: www.akibanation.com

¹⁰ Chii, V. (2018). *Katsushika Hokusai: Pelukis Legendaris Jepang Yang Selalu Dikenang*. Retrieved from Akibanation: <https://www.akibanation.com/katsushika-hokusai-pelukis-legendaris/>, diakses pada 22 Mei 2022 pukul 21:38.

Ombak Besar Kanagawa atau “*Kanagawaokinamiura*” (かながわおきなみうら 神奈川沖浪裏)

adalah lukisan karya Katsushika Hokusai dengan menggunakan teknik *Ukiyo-e* yang diterbitkan sekitar tahun 1829 sampai 1837 pada akhir zaman Edo. Ombak Besar Kanagawa merupakan karya yang cukup terkenal. Lukisan ini sudah banyak dicetak di museum barat seperti Metropolitan Museum of Art, British Museum, Art Institute of Chicago¹¹.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik dengan latar dalam *anime Miss Hokusai* yang menggunakan latar Jepang zaman Edo dengan menampilkan budaya dan tradisi yang masih kental. Selain itu penulis juga melihat pada salah satu adegan dalam *anime Miss Hokusai* yang dimana pada adegan tersebut menampilkan lukisan Ombak Besar Kanagawa, lukisan tersebut terlihat familiar dimata masyarakat umum apalagi dengan orang-orang yang khususnya tertarik dengan budaya Jepang. Seringkali lukisan ini terlihat pada *event* Jepang yang diadakan oleh komunitas-komunitas penyuka budaya Jepang dan menjadi ikon pada acara tersebut tanpa mereka ketahui bahwa lukisan tersebut merupakan lukisan yang telah ada sejak zaman Edo dan dilukis oleh salah satu pelukis *Ukiyo-e* yang cukup terkenal bernama Katsushika Hokusai. Sehingga penulis akhirnya memilih judul penelitian “REPRESENTASI *UKIYO-E* DALAM *ANIME MISS HOKUSAI* KARYA SUTRADARA KEIICHI HARA”.

¹¹ Gibson, R. (2022). *Sejarah Singkat 'The Great Wave': Karya Seni Terkenal Jepang*. Retrieved from Yourtripagent: <https://id.yourtripagent.com/brief-history-of-great-wave-japan-s-most-famous-artwork-947>, diakses pada 22 Mei 2022 pukul 21:12

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana representasi *Ukiyo-e* yang terdapat dalam *anime Miss Hokusai*?
2. Bagaimana citra Oei yang digambarkan dalam *anime Miss Hokusai*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui bagaimana representasi *Ukiyo-e* yang terdapat dalam *anime Miss Hokusai*.
2. Mengetahui bagaimana citra Oei yang digambarkan dalam *anime Miss Hokusai*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Dapat menambah wawasan keilmuan tentang budaya Jepang yang terdapat dalam *anime Miss Hokusai*.
2. Dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk pengembangan penulisan bagi pelajar bahasa Jepang khususnya yang ingin mempelajari nilai-nilai budaya yang terdapat dalam *anime Miss Hokusai*.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian dibuat agar penelitian ini tidak melenceng dari yang seharusnya, maka penulis lebih memfokuskan adegan-adegan dalam *anime Miss Hokusai* dari awal penayangan sampai akhir yang berdurasi 90 menit. Penulis akan melihat secara seksama rangkaian peristiwa yang berkaitan dengan kebudayaan Jepang.

1.6 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, Penulis menggunakan metode studi literatur dimana penulis mengumpulkan data dari sumber yang relevan seperti buku, jurnal, artikel dan makalah yang sesuai dengan topik penelitian. Penulis akan mendeskripsikan budaya apa saja dan bagaimana representasi budaya dalam *anime Miss Hokusai*. Berdasarkan tahapan pendekatan tersebut penulis akan menggunakan metode analisis semiotika dalam pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini adalah jenis penelitian yang mendeskripsikan suatu fenomena secara mendalam mengenai objek yang diteliti (Kriyamtono, 2006).

Semiotika adalah ilmu yang mengkaji tanda-tanda dalam kehidupan manusia atau apa yang dilihat sebagai tanda. Selain itu, semiotika juga mempelajari fungsi dari tanda dan hasil dari makna tersebut. Menurut Sobur Semiotika lebih mengarah pada topik mengenai pesan, media, budaya dan masyarakat. Dalam hal ini, penulis akan menggunakan teori semiotika Roland Barthers.

1.7 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang digunakan adalah skripsi yang ditulis oleh Rahmawati Afriyani (2018) yang berjudul Resistensi Tokoh Katsushika Oei Terhadap Dominasi Patriarki Masyarakat Edo dalam *Anime Miss Hokusai* Karya Sutradara Keiichi Hara. Pada penelitian ini penulis ingin menggambarkan bagaimana dominasi budaya patriarki serta resistensi tokoh wanita yaitu tokoh Katsushika Oei pada zaman Edo dalam *anime Miss Hokusai*. Penulis ingin menunjukkan bagaimana tokoh Oei yang seorang wanita menolak untuk

mengikuti kehidupan umum pada zaman Edo, di mana wanita dipandang rendah dan hanya fokus dalam pekerjaan rumah serta mengurus anak dengan menggunakan metode deskriptif analisis dengan pendekatan kritik sastra feminis, resistensi, dan teori Anime Brenner.

Penelitian terdahulu salah satunya adalah yang ditulis oleh Annisa Isnurifa Alfiani (2015) dengan judul skripsi Representasi *Otaku* dalam *Anime Kami Nomi Zo Shiru Sekai*. Penulis ingin meneliti bagaimana perilaku *otaku* pada saat bermain *girl game* dan pendapatnya terhadap *game* tersebut serta para heroine yang muncul. Pada penelitian ini, penulis mengaplikasikan dengan teori semiotik Roland Barthers. Selain itu penulis menggunakan metode kualitatif menurut Prof. Dr. Lexy J. Moleong, M.A merujuk dalam buku yang berjudul “Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi ” . Penelitian ini bertujuan untuk bagaimana memahami fenomena yang dialami oleh subjek misalnya dari perilaku, tindakan, persepsi, motivasi dan lainnya secara deskriptif. Menggunakan *anime* sebagai media penulis ingin mengungkapkan setiap kata dari subjek mengandung makna. Langkah pertama yang dilakukan penulis dengan menyeleksi adegan dari episode 1, 4 dan 12 dari *season* pertama dan episode 12 dari *season* kedua *anime Kami Nomi Zo Shiru Sekai* untuk menemukan adegan penting yang berkaitan dengan topik, langkah selanjutnya penulis mengidentifikasi adegan kemudian mengelompokkan adegan-adegan tersebut dalam signifikasi tanda dari makna denotasi, konotasi dan mitos. Pada langkah terakhir penulis akan menghubungkan adegan-adegan yang telah diselaksi berhubungan dengan realita budaya masyarakat di Jepang.

Penelitian selanjutnya adalah skripsi yang berjudul *Pandangan Masyarakat Indonesia dan Jepang Terhadap Imaji Totoro dalam Anime Tonari No Totoro* yang ditulis oleh Emilia Nurani (2018). Penulis ingin meneliti bagaimana penggambaran *Totoro* dalam *anime Tonari No Totoro* dengan wujud sebenarnya dari *Totoro* apakah termasuk dalam kategori *Youkai* atau kategori *Kami* (かみ/神/dewa) yang berhubungan dengan kepercayaan masyarakat Jepang. Pada penelitian ini akan membahas keberadaan *Totoro* dilihat dari ciri-ciri fisik dan karakteristiknya. Metode yang digunakan penulis adalah metode studi pustaka, penulis dalam mengumpulkan data dilakukan dengan dokumen dan mencari narasumber. Dalam pengumpulan data dengan narasumber penulis membagikan kuesioner via internet (Google Form) sebanyak 101 responden, yaitu dari 51 responden asal Jepang yang bertempat tinggal di Indonesia maupun Jepang dan 50 responden dari komunitas *Ghibli* di Indonesia. Dari hasil yang penulis dapatkan untuk responden Indonesia mayoritas beranggapan bahwa *Totoro* adalah *Kami*. Sedangkan responden Jepang beranggapan *Totoro* tidak termasuk kategori *Kami* dan *Yokai*. Dilihat dari ciri fisik *Totoro* diinterpretasikan bahwa wujud *Totoro* merupakan *Kami* dari Dewa Hutan.

Penelitian yang digunakan selanjutnya adalah penelitian yang ditulis Aidil Audria dan Dr. Hamdani M. Syam, MA (2019) dengan judul skripsi *Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang dalam Film Anime Barakamon*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi makna budaya Jepang yang ada pada film *anime Barakamon*. Peneliti juga menjelaskan pada *anime*

menggambarkan kehidupan pedesaan dan unsur budaya tradisional Jepang masih kental dibandingkan dengan *anime* lain yang kebanyakan mengarah pada cerita fantasi, kekerasan dan tema percintaan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori semiotika Roland Barthers dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Peneliti menganalisis adegan-adegan yang ada dalam *anime Barakamon* yang mempresentasikan budaya Jepang, dilihat dari penampilan karakter, suara, kostum, serta pesan-pesan yang disampaikan dalam *anime* tersebut. Adapun kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian ini adalah pada makna denotasi terdapat symbol dalam adegan yang berkaitan dengan budaya-budaya Jepang. Sedangkan pada makna konotasi terdapat pada perilaku tokoh dan komunikasi antar tokoh dalam *anime Barakamon* mengenai budaya yang biasa masyarakat Jepang lakukan terutama budaya pada musim panas. Pada makna mitos dapat dilihat dari kebudayaan Jepang yang dipengaruhi oleh agama Shinto. Salah satu kebudayaan Jepang dari ajaran shinto yang diperlihatkan dalam *anime* adalah *Oben Matsuri* (festival pulangnya roh para leluhur).

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan gambaran umum penulisan dengan tujuan memudahkan pembaca untuk memahami apa yang ditulis oleh penulis. Bab 1 pendahuluan, berisi mengenai latar belakang yang menjelaskan alasan penulis mengangkat penelitian ini. Selanjutnya rumusan masalah berisikan pertanyaan yang timbul pada latar belakang. Tujuan dan manfaat penelitian merupakan tujuan dan manfaat yang ingin dicapai penulis. Batasan penelitian digunakan agar penelitian ini tidak melenceng dari apa yang penulis ingin capai. Selanjutnya

metode penelitian berisi metode yang digunakan oleh penulis dalam menganalisis penelitian ini. Kemudian terdapat penelitian terdahulu yang penulis anggap relevan dan sesuai dengan tema yang diambil. Bab 2 berisi tinjauan singkat mengenai sejarah *Ukiyo-e*, yakni gambaran umum *Ukiyo-e*, mulai dari sejarah *Ukiyo-e*, proses pembuatan, genre dan tokoh-tokoh dalam *Ukiyo-e*. Bab 3 berisi gambaran umum *anime Miss Hokusai* serta gambaran *Ukiyo-e* dalam *anime Miss Hokusai*. Bab 4 berisi mengenai representasi *Ukiyo-e* dalam *anime Miss Hokusai*, Adapun bentuk representasi dilihat dalam representasi pada lukisan naga, representasi pada lukisan neraka dan representasi pada lukisan *Yoshiwara*. Selain itu, pada bab ini terdapat penggambaran citra dari *Miss Hokusai* yaitu Oei dalam *anime* beserta apa saja inspirasi yang didapatkan Oei sebagai seorang seniman dalam *anime Miss Hokusai*. Pada bab terakhir yaitu penutup akan berisikan kesimpulan yang telah didapatkan.

BAB II

REPRESENTASI, CITRA DAN SEJARAH UKIYO-E

2.1 Representasi

Representasi merupakan suatu tindakan atau kegiatan yang menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu baik berupa orang, peristiwa, maupun objek yang di luar dari dirinya, biasanya berupa simbol atau tanda. Representasi ini bisa saja bukan berbentuk nyata tetapi bisa juga dalam bentuk dunia khayalan atau fantasi, dan ide-ide abstrak. (Dwi, 2016)¹². Representasi merupakan penggambaran yang memiliki makna abstrak dan dilakukan dalam tindakan yang nyata. Representasi berhubungan dengan tanda dan makna. Namun, makna dapat berubah-ubah tergantung dari realitas yang ikut berubah pula. Dalam pembentukan makna tersebut terdapat kesepakatan yang disetujui secara bersama-sama dan adanya tambahan pengalaman subjektif dari individu¹³.

Proses representasi bersifat dinamis seiring dengan berkembangnya intelektual dari para pengguna tanda. Artinya dengan bertumbuhnya pemikiran manusia maka akan menghasilkan representasi dengan menggunakan tanda-tanda baru yang didapatkan oleh pemikiran individu itu sendiri. Untuk menghasilkan makna representasi perlu melalui proses penandaan dan penyeleksian sehingga, makna tersebut menjadi berarti sesuatu bagi pengguna tanda. Menurut Croteau

¹² Rahardjo, D. D. (2016). Representasi Budaya Populer dalam Film "Slank Nggak Ada Matinya" karya Fajar Bustomi. *ejurnal ilmu komunikasi*, Vol. 4. No. 3, Hal. 353.

¹³ Rosfiantika, E., J. M., & R. M. (2017). Representasi Yogyakarta dalam Film Ada Apa Dengan Cinta 2. *ProTVF*, 48.

dan Hoynes (dalam Wibowo, 2011:123) representasi merupakan proses penyeleksian dari suatu realitas tertentu dengan mengabaikan realitas yang lain¹⁴.

2.2 Citra

Citra dapat diartikan sebagai kesan yang diperoleh pada seseorang berdasarkan pengetahuan atau pengertiannya mengenai fakta dan kenyataan. Selain itu citra seseorang terhadap suatu objek dapat diketahui dari sikap yang ditunjukkannya terhadap objek tersebut (Menurut Soemirat dan Ardianto, 2005)¹⁵. Citra dapat terbentuk berdasarkan informasi dan pengetahuan yang diterima oleh seseorang.

Citra Menurut Kamus Besar Bahasa (KBBI) memiliki beberapa pengertian, diantaranya: 1. Rupa; gambar; gambaran, 2. Gambaran yang dimiliki orang-orang banyak mengenai pribadi, perusahaan, organisasi, atau produk, 3. Kesan mental atau bayangan visual yang ditimbulkan oleh sebuah kata, frasa, atau kalimat, dan merupakan unsur dasar yang khas dalam karya prosa dan puisi, 4. Data atau informasi dari potret udara untuk bahan evaluasi¹⁶. Kotler (1995) mendefinisikan citra secara luas dari keyakinan-keyakinan, gambaran-gambaran, dan kesan yang dimiliki seseorang pada suatu obyek. Pengertian citra tidak nyata, abstrak (intangible), dan tidak bisa digambarkan secara fisik serta tidak dapat diukur secara matematis karena citra hanya ada dalam pikiran, seperti tanggapan baik

¹⁴ Ibid

¹⁵ Ginting, L. M. (2013). *Strategi Public Relations Pemerintah Daerah Kabupaten Karo dalam Membentuk Citra Positif*. Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik: Universitas Atmajaya Yogyakarta.

¹⁶ <https://kbbi.web.id/citra>, diakses pada 24 februari 2023 pukul 15:24

positif maupun negatif yang datang dari masyarakat luas pada umumnya (Sutisna, 2001)¹⁷.

2.3 Sejarah *Ukiyo-e*

Ukiyo-e (浮世絵) berasal dari kata “*ukiyo*” dalam bahasa Jepang berarti dunia apung dan kata “*e*” yang berarti gambar. Sehingga arti keseluruhan dari *ukiyo-e* adalah penggambaran dari dunia apung (Asidigisianti, 2012). Awalnya karya lukis *Ukiyo-e* lebih memfokuskan pada penggambaran daerah hiburan zaman Edo, seperti pemandangan, pertunjukan *kabuki*¹⁸, tempat prostitusi dan kesenangan lainnya yang subjek utamanya berhubungan dengan erotika. Seni *Ukiyo-e* dimulai pada abad 16 ketika urbanisasi melanda Jepang yang membuat para pedagang mulai menulis cerita atau novel serta lukisan yang digabungkan dengan *ehon* (絵本) atau disebut juga dengan buku cerita bergambar¹⁹.

Ukiyo-e merupakan teknik cukil kayu yang cukup populer pada zaman Edo dan maju pesat setelah peristiwa kebakaran yang menghancurkan Edo pada tahun 1657. Diawali dengan Hishikawa Moronobu (菱川師宣) lahir tahun 1618 sampai 1694 dikenal secara luas sebagai tetua dari cetak *Ukiyo-e* yang ingin menjual karya lukisannya tanpa menggunakan teks. Karya-karya yang dihasilkan Hishikawa lebih khusus menggambarkan keseharian aktor *kabuki* serta pemandangan jalanan Edo

¹⁷ Satlita, L. (2006). Membangun Citra Positif Organisasi Melalui Public Relations. *Jurnal Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta*, 70-80.

¹⁸ Pertunjukan teater Jepang

¹⁹ Patria, A. S. (2012). *Ukiyo-e*, Seni Populer (Pop Arts) Zaman Edo. *Jurnal Dimensi*, Vol. 9. No. 2, Hal 168.

yang padat. Karya-karya yang dihasilkan oleh Hishikawa secara keseuruhan menggambarkan masyarakat urban Jepang (Farid, 2018)²⁰. Karya Hishikawa lebih praktis dimana lukisannya dapat menghiasi rumah dengan cara digantung di dinding, harga yang ditawarkan sesuai dengan kualitas dan ukurannya. Inilah yang menjadi langkah awal dari seni *Ukiyo-e* atau disebut juga dengan periode awal seni *Ukiyo-e* (Asidigisianti, 2012)²¹.

2.3.1 Periode Awal

Periode awal dimulai ketika kebakaran besar terjadi pada zaman Meireki sampai zaman Horeki. Pada pertengahan hingga akhir abad ke-17, seniman yang menggambar lukisan asli dari teknik cukil kayu disebut sebagai *Hanshita-eshi* (版下絵師) atau disebut juga dengan pelukis sketsa. Hishikawa Moronobu merupakan salah satu pelukis sketsa yang cukup terkenal pada zaman itu dan *Ukiyo-zoshi* adalah buku dari kumpulan gambar dan ilustrasi oleh Hishikawa. Salah satu karyanya yang terkenal adalah dengan judul *Mikaeri Bijin-zu* (見返り美人図) atau disebut juga dengan wanita cantik menoleh ke belakang²².

Bentuk *Ukiyo-e* pada awalnya adalah sebuah lukisan asli yang di gambar menggunakan kuas dengan menggunakan satu warna. Seorang pelukis *Ukiyo-e* bernama *Torii Kiyonobu* (鳥居清信) asal Osaka kemudian berkreasi mengubah

²⁰ Abdullah, F. (2012). Mencukil Sejarah dan Estetika Ukiyo-e. *Jurnal Dimensi Seni Rupa dan Desain*, Vol. 9. No. 1, Hal. 30

²¹ Patria, A. S. (2012). Ukiyo-e, Seni Populer (Pop Arts) Zaman Edo. *Jurnal Dimensi*, Vol. 9. No. 2, Hal 168

²² Ibid

Ukiyo-e yang tadinya hanya menggunakan lukisan hitam putih menjadi lebih berwarna²³.

2.3.2 Periode Pertengahan

Pada tahun 1765. Para penyair *haiku*²⁴ mulai menyukai sebuah kalender bergambar yang disebut *E-goyomi* di Edo, sampai-sampai mereka mengadakan pertemuan untuk saling tukar-menukar kalender bergambar tersebut. Seorang pelukis *Ukiyo-e* bernama Suzuki Harunobu (鈴木春信) mengantisipasi hal tersebut dengan membuat *Ukiyo-e* menggunakan tinta yang beraneka warna. Seni *Ukiyo-e* semakin populer hingga mencapai puncak keemasannya berkat teknik cetak *Ukiyo-e* menggunakan banyak warna atau secara *full-color*²⁵.

Percetakan multi warna dapat terjadi berkat ditemukannya cara membuat batas-batas (*kento*) pada objek lukisan yang memudahkan pewarnaan secara berulang kali dan ditemukannya kertas *washi* (和紙)²⁶ berkualitas tinggi yang tahan melewati proses perwarnaan yang tumpang tindih. Kertas *washi* yang digunakan untuk membuat *Ukiyo-e* banyak berasal dari provinsi Echizen (越前国) dan Iyo (伊予国). Dengan berkembangnya zaman, pembuatan *Ukiyo-e* mulai

²³ Ibid

²⁴ Puisi Jepang

²⁵ Putri, Kartika Aini. *Media Dan Fungsi Ukiyo-e Pada Masa Kontemporer Kajian Postmodernisme*. 2017. Hlm 30.

²⁶ *washi* (和紙) berasal dari kata “wa (和)” yang berarti Jepang sedangkan “shi (紙)” berarti kertas. Istilah *washi* (和紙) digunakan untuk menggambarkan kertas yang diproses menggunakan tangan yang dibuat secara tradisional. Pada umumnya *washi* memiliki tekstur yang lebih keras dari kertas biasa.

melibatkan banyak seniman dengan spesialisnya masing-masing, seperti pelukis yang menggambar sketsa, seniman pencungkil kayu, dan seniman yang memberi warna pada lukisan²⁷.

2.3.3 Periode Akhir

Pada priode ini, lukisan *Ukiyo-e* dengan genre lukisan orang asing yang disebut dengan *Yokohama-e* lebih populer, karena orang Jepang pada saat itu meneruh minat pada budaya asing yang dibawa oleh Kapal Hitam²⁸. Pada saat terjadinya Restorasi Meiji, lukisan *Ukiyo-e* lebih banyak mengangkat tema-tema lukisan *kabuki* yang menggambarkan brutalisme dan lukisan makhluk aneh yang dianggap nyata. Seniman Tsukioka Yoshitoshi (月岡芳年) yang merupakan murid dari Utagawa Kuniyoshi (歌川国芳) dan Ochiai Yoshiki (落合芳幾) membuat kumpulan lukisan yang berjudul “28 Pembunuhan Terkenal dan Prosa” (英名二十八衆句). Lukisan yang bertema sadis seperti ini digolongkan dalam genre *Muzen-e*²⁹.

Seiring dengan berkembangnya teknik percetakan dan fotografi yang mengakibatkan kepopuleran *Ukiyo-e* akhirnya memudar. Para seniman *Ukiyo-e* berusaha untuk bertahan dari kemajuan teknologi tetapi gagal. Tsukioka

²⁷ Putri, Kartika Aini. *Media Dan Fungsi Ukiyo-e Pada Masa Kontemporer Kajian Postmodernisme*. 2017. Hlm 30.

²⁸ Kapal hitam atau dalam bahasa Jepang disebut 黒船 (*kurofune*) merupakan istilah untuk kapal-kapal bangsa Barat yang datang ke Jepang sekitar abad ke-15 dan ke-19.

²⁹ Patria, A. S. (2012). Ukiyo-e, Seni Populer (Pop Arts) Zaman Edo. *Jurnal Dimensi*, Vol. 9. No. 2, Hal 172.

Yoshitoshi (月岡芳年^{つきおかよしとし}) yang bertahan dan dikenal sebagai *grandmaster* terakhir dengan karya-karyanya yang bergaya Barat berhasil melahirkan karya seperti surat kabar *Ukiyo-e nishiki-e shimbun* (錦絵新聞^{にしきえしんぶん}), lukisan bergaya erotis *fuzokuga* (風俗画^{ふうぞくが}), dan lukisan bertema sejarah *rekishiga*³⁰.

2.4 Proses Pembuatan *Ukiyo-e*

Secara teknik *Ukiyo-e* merupakan perkembangan dari teknik melukis tradisional Jepang yang dilakukan dengan cara mencukil diatas permukaan balok kayu. Pada abad 5 di Cina *Ukiyo-e* digunakan sebagai alat untuk mencetak pola kain dan mencetak teks atau gambar pada kertas. *Washi* merupakan kertas yang digunakan sebagai bahan dasar dalam pembuatan *Ukiyo-e*. Kertas ini terbuat dari bahan tanaman yang disebut *Koozo*, dengan daya serap yang tinggi memungkinkan kertas tersebut tidak mudah sobek. Alat cukil digunakan untuk membuat garis dan bentuk yang sesuai diatas balok kayu. Sebagai warna dasar digunakan tinta India yang berwarna hitam kemudian dioleskan pada permukaan balok kayu secara merata dengan menggunakan *Roller*, sehingga bidang yang tertoreh tidak terkena tinta dan akan menghasilkan garis, dan bentuk serta tekstur yang berwarna putih.³¹

Adapun beberapa proses dalam pembuatan *Ukiyo-e* yaitu, diawali dengan seniman *Ukiyo-e* yang membuat gambar sketsa (*Hanshita*) diatas kertas menggunakan tinta (*Samisen*). Kemudian gambar sketsa tersebut akan

³⁰ Ibid., 173

³¹ Sri Iswidayati. "Ukiyo-e: Seni Grafis Tradisional Jepang". Vol. IX NO. 2 (2015). Hal 92-93.

ditempelkan ke atas permukaan balok kayu menggunakan kertas yang transparan dengan cara menjiplak. Kertas hasil jiplakan harus ditempel terbalik. Pencukil kayu selanjutnya akan memahat gambar dibagian kertas yang berwarna putih. Pekerjaan ini dilakukan oleh ahli cukil kayu khusus. Pencukilan pada balok kayu bertujuan untuk membuat garis, bidang dan tekstur berwarna putih. Selanjutnya pada proses pewarnaan, terlebih dahulu dilakukan pengolesan tinta hitam menggunakan *roller* pada permukaan yang telah dicetak pada bagian kayu yang tidak tercukil. Setelah tinta merata kemudian diletakkan kertas *washi* untuk dipres menggunakan alat penggosok atau disebut juga dalam bahasa Jepang *baren*. Jika desain *Ukiyo-e* yang diinginkan menggunakan beraneka warna maka menggunakan cetakan yang berbeda dan pada sentuhan akhir digunakan kuas. Cetakan dapat digunakan berkali-kali sehingga permukaan cetakan terdapat garis atau bentuk yang memudar (Sri, 2015)³².

2.5 Genre dalam *Ukiyo-e*

Seni *Ukiyo-e* biasanya mempunyai banyak genre dalam pembuatannya yang berpedoman pada kehidupan di Jepang itu sendiri. Adapun, jenis-jenis atau genre secara umum yang para seniman *Ukiyo-e* pakai dalam melukis karya-karya mereka yaitu *bijin-ga*, *shunga*, dan *Musha-e*.

2.5.1 *Bijin-ga* (美人画)

Bijin-ga (美人画) merupakan genre lukisan *Ukiyo-e* yang paling populer dikalangan masyarakat Jepang. Pada pembuatan *bijian-ga* sangat rumit karena

³² Ibid

mendapat pengaruh dari Cina. Hasikawa Moronobu kemudian membuatnya dengan terlihat bergaya Jepang sehingga berbeda dengan lukisan klasik Cina. *Bijin-ga* sendiri mempunyai arti gadis cantik. Sehingga subjek lukisan ini lebih ke arah istri dan anak gadis saudagar. *Geisha*, dan para penari. Tetapi pada subjek seperti para penari serta ibu dan anak saudagar sangat jarang diproduksi karena mengalami perubahan-perubahan, para pelukis kemudian lebih banyak melukis para *Geisha*, para ibu rumah tangga yang melakukan kegiatan sehari-hari dan para pelayan kedai teh³³.



Gambar 2. 1 *Tea House Waitress*

Sumber: www.artelino.com

Bijin-ga biasanya digambarkan oleh para pelukis dengan garis dari dahi, pipi digambar melengkung sampai dagu sehingga terlihat bulat, hidung mancung ke bawah, mata yang kecil seperti kucing dengan alis teba dan pendek serta bibir mengatup tipis. Hampir semua genre *Bijin-ga* digambarkan demikian. Kemudian seorang pelukis bernama Kitagawa Utamaro yang dikenal juga dengan “*Master Of Bijin-ga*”, membuat lukisan *Bijin-ga* lebih ekspresif dengan raut wajah manja,

³³ Rosalin, S. (2000). *Gambaran Kehidupan Masyarakat Kota Pada Zaman Edo Dalam Tema Ukiyo-e*. Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Sastra: Universitas Darma Persada.

menggoda, marah, dan lainnya. Sehingga ekspresi wajah pada *Bijin-ga* atau lukisan wanita cantik terlihat lebih hidup³⁴.

Kitagawa Utamaro diperkirakan lahir pada tahun 1753 pada usia 53 tahun. Ada beberapa pendapat mengenai tempat kelahirannya, dikatakan Utamaro dilahirkan di Kawagoe di propinsi Musashi dan ada juga yang berpendapat bahwa dia berasal dari Kobe, tetapi menghabiskan hidupnya di Edo. Sekitar tahun 1790-an menjadi titik balik Utamaro dalam membuat karya-karyanya, sehingga mendapat pengakuan dari para kritikus sebagai pelukis dengan karya *Bijin-ga* terbaik dalam sejarah *Ukiyo-e* (sibie,2000)³⁵.



Gambar 2. 2 Yoshiwara Beauty

Sumber: www.artelino.com

Teknik *Okubi-e* atau disebut juga gambar *close up* merupakan teknik melukis wajah subjek dengan jelas dan hanya mengambil setengah badan atau 2/3 dari tubuh. Pada proses pewarnaan teknik ini menggunakan warna-warna yang cerah. Teknik *Okubi-e* adalah salah satu teknik dalam *Ukiyo-e* yang membuat nama Utamaro menjadi terkenal dan mendapat julukan sebagai “*Master Of Bijin-ga*”.

³⁴ Ibid

³⁵ Ibid

Utamaro telah membuat sekitar 5000 lukisan selama dia bekerja di beberapa perusahaan penerbit yang berbeda-beda. Berkat kemampuan serta karyanya dapat memberikan pengaruh bagi pelukis lain, Utamaro menjadi pelukis yang terkenal diantara pelukis *Ukiyo-e* lain pada zamannya³⁶.

2.5.2 *Musha-e* (武者絵)

Musha-e (武者絵) berarti “gambar prajurit”, dalam hal ini prajurit berarti *Samurai*. *Musha-e* mulai berkembang pada akhir abad ke-18 dan pada cetakan pertama dibuat untuk buku cerita sastra klasik yang disebut juga dengan *Monogatari*. Pada periode awal sampai sekitar tahun 1790 produksi *Musha-e* cukup langka dan Morunobu, Torii Kiyomasu atau Okamura Masanobu merupakan pelukis *Musha-e* pada saat itu. Sampai pada masa kejayaan *Ukiyo-e*, pembuatan *Musha-e* menjadi lebih banyak dan para pelukis mulai ikut membuatnya, seperti Harunobu, Koryusai, Shunsho, Shunsen atau Shuntei³⁷.



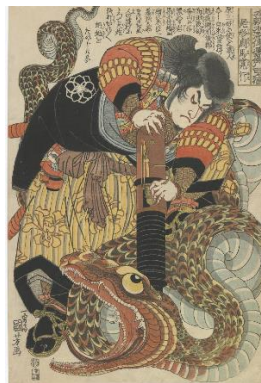
Gambar 2. 3 *Samurai on Horse*

Sumber: www.artelino.com

³⁶ Ibid

³⁷ <https://www.artelino.com/articles/musha-e-warrior-prints.asp> , diakses pada 15 juli 2022 pukul 23:37

Utagawa Kuniyoshi (1791-1861) merupakan pelukis *Ukiyo-e* yang mempunyai peran penting dalam perkembangan *Musha-e*, dalam prosesnya Kuniyoshi menggunakan warna cerah, cetakan yang dirancang dengan berani, dan penggambarannya menampilkan prajurit yang ganas dengan adegan kekerasan. Salah satu karya Kuniyoshi yang cukup populer adalah “*Eight Hundred Heroes of a Japanese Water Margin*”³⁸.



Gambar 2. 4 *Eight Hundred Heroes of a Japanese Water Margin*

Sumber: <http://artsandculture.com>

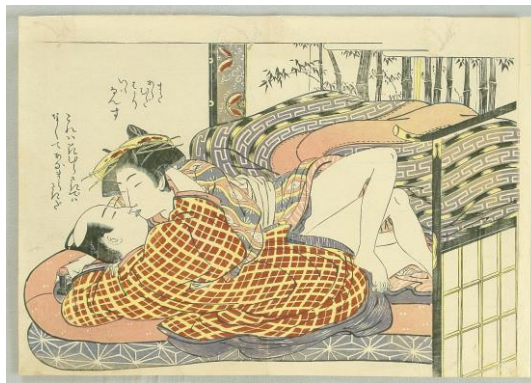
Karya ini merupakan adaptasi dari novel Cina populer. Meningkatnya pengaruh Cina dan Barat dalam budaya asli Jepang menyebabkan peningkatan popularitas *Musha-e* selama era Meiji. Dimana pada saat itu Jepang mulai membuka diri terhadap pengaruh luar seperti mengadopsi hukum Barat, cara berpakaian dan teknologi, cita-cita, para pahlawan di masa lalu, kehormatan dan keberanian mereka, menjadi panutan bagi masyarakat Jepang dan mencoba memadukan budaya dan perilaku tradisional dengan lebih modern serta mengingat

³⁸ Louis G Perez. *Japan at War an Encyclopedia*. Hlm. 258

kejayaan masa lalu Jepang. Popularitas *Musha-e* cukup membantu dalam porses tersebut³⁹.

2.5.3 *Shunga* (春画)

Shunga (春画) merupakan salah satu genre *Ukiyo-e* yang biasanya menampilkan adegan percintaan antara lelaki dan perempuan. Secara harfiah *Shunga* memiliki pengertian “gambar musim semi” sedangkan menurut istilah Jepang merujuk pada “gambar erotis”. Cetakan *shunga* diproduksi dan dijual baik dalam bentuk lembaran atau bentuk buku yang biasa disebut *enpon*. Gambar pada cetakan *shunga* sebagian besar eksplisit secara seksual. Orang Barat akan mengkatagorikan sebagian adegan pornografi. Tetapi ada juga adegan yang digambarkan tertutup dengan selimut⁴⁰.



Gambar 2. 5 *The Kiss*

Sumber: www.artelino.com

Pada era Meiji produksi *shunga* dilarang secara resmi oleh pemerintahan Tokugawa. Sehingga para pelukis *Shunga* menjual karya-karya mereka secara

³⁹ Ibid

⁴⁰ <https://www.artelino.com/articles/shunga.asp> diakses pada 16 Juli 2022 pukul 11:32

diam-diam. Sejak tahun 1872 dan seterusnya. Pemerintah berusaha untuk mengatur praktek prostitusi secara lebih ketat, untuk “membudayakan” Jepang dalam pandangan negara Barat. Sehingga pembuatan *Ukiyo-e* yang awalnya fokus pada wanita di tempat kesenangan, beralih pada subjek yang lebih baik, seperti pemandangan kota, model terbaru dari wanita ideal Jepang, atau tentang kemenangan Jepang dalam pertempuran. Tetapi salah seniman *Ukiyo-e* bernama Kawanabe Kyōsai (1831-1889), tetap memproduksi dan menghasilkan banyak cetakan dan lukisan erotis. Kyōsai menciptakan karya-karyanya dengan tidak relevan dan seakan-akan mengejek kebijakan pemerintah. Namun, seninya tetap berandaskan pada teknik dan subjek tradisional⁴¹.



Gambar 2. 6 *Lovers on Veranda With a Shamisen*

<http://shunga.honolulumuseum.org>

Nishikawa Sukenobu (1671-1750) terkenal dengan karyanya yang bergaya revolusioner. Jika dibandingkan dengan pendahulunya yaitu Hishikawa Moronobu, karya Sukenobu terasa lebih lembut dan sosok digambarkannya memiliki penampilan yang lebih halus dan anggun. Sukenobu menggambarkan wanita dari berbagai latar belakang social, mulai dari wanita istana yang

⁴¹ Rosina Buckland. *Shunga in the Meiji Era: The End of a Tradition?*. Hlm. 260

berpakaian mewah sampai wanita miskin yang hidup di pinggiran masyarakat. Dalam bidang *Ukiyo-e* pada periode awal Edo, sulit untuk menemukan seniman yang menunjukkan penyesuaian yang lebih baik terhadap gaya hidup wanita dan kepedulian terhadap kesejahteraan mereka daripada Sukenobu. Karena hal ini yang membuat karya dari Sukenobu dalam bidang *Shunga* sangat dikagumi. Cetakan *shunga* dan buku-buku erotis karya Nishikawa Sukenobu mudah dibedakan dengan komposisi seimbang yang indah, penggambaran yang detail, dan kelembutan serta kepolosan yang terpancar dari karakternya. Seperti yang terlihat pada salah satu karyanya yang berjudul "The Fashionable Game of Colorful Shell"⁴².

2.5.4 *Fuukei-ga* (風景画)

Fuukei-ga (風景画) merupakan jenis *Ukiyo-e* yang bertema pemandangan.

Pada tema *Fuukei-ga* lebih banyak menggambarkan keindahan pemandangan alam, seperti gambar pegunungan, pemandangan lautan dengan ombaknya, dan lainnya. Selain itu, *Fuukei-ga* juga biasanya melukiskan kegiatan sehari-hari para petani, nelayan yang sedang mencari ikan di laut atau sekumpulan burung yang sedang terbang⁴³. Hokusai merupakan seniman *Ukiyo-e* yang memperkenalkan tema ini pada awalnya. Tetapi nama Ando Hiroshige kemudian dikenal dan merupakan pelukis yang paling menonjol dalam tema *Fuukei-ga*. Sketsa yang

⁴² "The Arts of the Bedchamber: Japanese Shunga" An Exhibition at the Honolulu Museum of Art. <http://shunga.honolulumuseum.org>. diakses pada 16 Juli pukul 16:21

⁴³ Sibie Rosalin, Skripsi: "Gambaran Kehidupan Masyarakat Kota Pada Zaman Edo Dalam Tema Ukiyo-e" (Jakarta: Universitas Darma Persada, 2000), Hal. 22.

dihasilkan Hiroshige berjumlah sangat banyak karena merupakan hasil perjalanannya dari suatu daerah ke daerah lain. Hiroshige sangat pandai dalam memainkan warna, ia dapat memadukan nuansa cerah dan gelap untuk menggambarkan keadaan cuaca sehingga terlihat lebih realis⁴⁴.



Gambar 2. 7 *Yugasan in Bizan Province*

www.wikiart.org

Ando Hiroshige adalah salah satu seniman *Ukiyo-e* yang lahir pada zaman Edo pada tahun 1797 dan telah belajar melukis sejak usia 14 tahun. Pada tahun 1812 nama Ando Hiroshige mulai dikenal dan menjadi salah satu seniman *Ukiyo-e* yang cukup berpengaruh pada saat itu. pada usia 21 tahun, Hiroshige menerbitkan karyanya untuk pertama kali pada tahun 1818. Saat berusia 30 tahun Hiroshige telah menjadi pelukis ulung pada tahun 1830. Pada awalnya Hiroshige hanya melukis para aktor *kabuki*, hingga akhirnya beralih melukis pemandangan.

⁴⁴ Rosalin, S. (2000). *Gambaran Kehidupan Masyarakat Kota Pada Zaman Edo Dalam Tema Ukiyo-e*. Jurusan Sastra Jepang, Fakultas Sastra: Universitas Darma Persada.

Oleh karena itu, jumlah peminat yang ingin membeli lukisan Hiroshige meningkat dibandingkan tiga decade sebelumnya (sibie,2000)⁴⁵.



Gambar 2. 8 *The kawaguchi Ferry and Zenkouji Temple*

www.wikiart.org

Salah satu ciri khas dari Hiroshige adalah pada keadaan cuaca yang terjadi setiap musimnya, seperti pada keadaan alam yang terlihat cerah, kabut yang menandakan musim hujan, daun yang berguguran atau keadaan saat salju yang turun menutupi tanah. Walaupun Hiroshige memiliki banyak murid seperti kebanyakan seniman *Ukiyo-e* lainnya, tetapi tidak ada yang mampu menyamai karya yang dihasilkan oleh Ando Hiroshige⁴⁶.

2.6 Tokoh-tokoh *Ukiyo-e*

Tokoh-tokoh yang peneliti maksud dalam penelitian ini adalah beberapa tokoh *Ukiyo-e* yang hanya berkaitan dalam anime *Miss Hokusai*. Terdapat tiga tokoh, yaitu Katsushika Oei, Katsushika Hokusai dan Keisai Eisen. Walaupun dalam sejarah *Ukiyo-e* memiliki lebih banyak seniman lainnya. Penulis

⁴⁵ Ibid

⁴⁶ Ibid

mengambil tiga tokoh karena ketiga tokoh tersebut merupakan karakter utama yang sering muncul dalam *anime Miss Hokusai*.

2.6.1 Katsushika Oei (葛飾おえい)

Katsushika Oei (葛飾おえい), merupakan salah satu seniman *Ukiyo-e* Jepang yang paling berpengaruh. Katsushika Oei adalah putri dari seniman *Ukiyo-e* yang jauh lebih terkenal pada zaman Edo yang bernama Katsushika Hokusai (葛飾北斎). Menurut ahli sejarah Katsushika Oei lahir sekitar tahun 1800. Katsushika Oei lahir dari hubungan antara Katsushika Hokusai dengan koto yang berstatus sebagai istri kedua dan memiliki satu anak laki-laki dan dua anak perempuan termasuk Katsushika Oei. Selain itu Katsushika Oei juga memiliki satu saudara tiri laki-laki dan dua saudara tiri perempuan dari istri pertama Katsushika Hokusai⁴⁷.


Katsushika Oei tinggal bersama Hokusai dan sering membantu pekerjaan ayahnya. Tetapi Katsushika sama sekali tidak bisa melakukan pekerjaan rumah tangga. Hokusai memanggil Oei dengan kata “Oei” dikarenakan namanya berasal dari kata “ei” dan “ii” yang memiliki arti “hey kamu”. Katsushika Oei kemudian menggunakan nama tersebut sebagai nama penanya. Karya lukisan wanita yang dihasilkan oleh Katsushika Oei lebih bagus dari lukisan yang lain. Hokusai

⁴⁷ Afriyani, R. (2018). *Resistensi Tokoh Katsushika Oei Terhadap Dominasi Patriarki Masyarakat Edo Dalam Anime Miss Hokusai Karya Sutradara Keiichi Hara*. Program Studi Sastra Jepang, Jurusan Bahasa Dan Sastra, Fakultas Ilmu Budaya: Universitas Brawijaya

bahkan mengatakan bahwa lukisan wanita yang dibuat oleh Oei lebih baik daripada dirinya (Rahmawati 2018)⁴⁸.

No	Gambar	Nama Lukisan	Sumber
1.		<i>Three Women Playing Musical Instruments</i>	www.japanobject.com
2.		<i>Display Room in Yoshiwara at Night</i>	www.japanobject.com
3.		<i>Cherry Blossoms At Night</i>	www.japanobject.com
4.		<i>Operating on Guan Yu's Arm</i>	www.alamy.com

⁴⁸ Ibid

5.		<p><i>Kinuta or Beauty</i></p> <p><i>Fulling Cloth in the</i></p> <p><i>Moonlight</i></p>	<p>www.arthistoryproject.com</p>
----	---	---	----------------------------------

Tabel 1. 1 Lukisan karya Katsushika Oei

Karya yang dihasilkan oleh Katsushika Oei lebih banyak mengenai lukisan wanita. Selain *Cherry Blossoms At Night* (夜桜美人図) pada tahun 1850, dan *Display Room in Yoshiwara at Night* (吉原格子先之図) tahun 1840 ada *Beauty Fulling Cloth in The Moonlight* (月下砧打美人図) pada tahun 1850 (sumber: <https://japanobjects-com>). Berkat bakatnya Katsushika Oei mendapatkan reputasi yang cukup baik dalam kalangan seniman *Ukyio-e* lainnya. Seperti seniman Keisai Eisen (溪斎英泉) berpendapat bahwa Katsushika Oei sangat terampil dalam menggambar dan bisa mengikuti jejak ayahnya yaitu Katsushika Hokusai sebagai seniman *Ukyio-e* Profesional (Rahmawati 2018). Menurut penelitian Katherine Govier tentang kehidupan Katsushika Oei dalam sebuah novel yang berjudul *The Ghost Brush* mengatakan bahwa Katsushika Oei dan Hokusai harus berpindah tempat tinggal hampir 90 kali dari tempat yang satu ke tempat yang lain selama satu tahun untuk menghindari uang sewa⁴⁹. Dengan kehidupan yang dilanda kemiskinan Hokusai sering kali meninggalkan pekerjaannya yang membuat Katsushika Oei sendiri yang menyelesaikannya. Hingga akhirnya Katsushika Oei menguasai gaya melukis Hokusai dan orang yang melihat lukisan

⁴⁹ Ibid

tersebut tidak bisa melihat perbedaannya bahkan lebih baik (sumber:<http://nationalpost.com>).

Dalam sejarah, setelah Hokusai meninggal, keberadaan Katsushika Oei tidak diketahui. Katsushika Oei menghilang dari catatan publik. Catatan mengenai perjalanan hidup Katsushika hanya beberapa orang saja yang mengetahuinya. Bahkan hanya segelintir orang yang mengetahui bahwa dibalik karya-karya menakjubkan Hokusai ada satu orang yang memiliki peran penting dalam pembuatannya⁵⁰.

2.6.2 Katsushika Hokusai (葛飾北齋)

Katsushika Hokusai (葛飾北齋), lahir pada tanggal 31 oktober 1760 sampai 10 mei 1849 dengan nama lahir Tokitaro (時太郎) seorang seniman Jepang yang ahli dalam melukis, memahat terutama seni grafis dengan teknik *Ukiyo-e*. Hokusai lahir di distrik Honju pada zaman Edo. Hokusai mengubah nama penanya lebih dari 30 kali sepanjang karirnya. Nama-nama yang pernah Hokusai pakai diantaranya Shunro, Sori, Koko, Taiko, Gakyojin, Manji dan Edo, sedangkan nama “Hokusai” sendiri memiliki arti “studio udara” (sumber: <https://www.akibanation.com/>)⁵¹.

Hokusai pernah bekerja sebagai karyawan di perpustakaan dan pada umur 15 sampai 18 dia berkerja sebagai pemahat blok kayu. Dengan pengalaman yang

⁵⁰ Li, Y. (2020). *Katsushika Ōi* (葛飾 応為). Retrieved from My Hero: <https://myhero.com/katsushika-oi>

⁵¹ Chii, V. (2018). *Katsushika Hokusai: Pelukis Legendaris Jepang Yang Selalu Dikenang*. Retrieved from Akibanation: <https://www.akibanation.com/katsushika-hokusai-pelukis-legendaris/>

dimiliki Hokusai mampu membawanya untuk menciptakan karya-karya yang luar biasa. Hingga pada umur 19 tahun, Hokusai bergabung dengan studio *Ukiyo-e* Katsukawa dan menjadi murid seniman *Ukiyo-e* terkemuka bernama Katsukawa Shunsho (勝川春章^{かつかわしゅんしょう}). Karya pertama yang dihasilkan oleh Hokusai adalah cetakan aktor *Kabuki* yang diterbitkan pada tahun berikutnya setelah Hokusai bergabung dengan studio Katsukawa⁵².


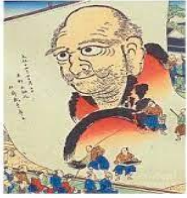

Setelah menikah lukisan yang dihasilkan oleh Hokusai beralih dari cetakan aktor dan wanita menjadi subjek sejarah dan lanskap. Diantara berbagai lukisan yang telah diterbitkan, antara tahun 1814-1819 Hokusai menciptakan serangkaian gambar bagi calon seniman untuk disalin. Lukisan-lukisan tersebut disusun menjadi sebuah buku yang berjudul Hokusai *Manga* dan menjadi buku terlaris dan ini mendokumentasikan bentuk awal dari seni *manga*⁵³.

Meski karir Hokusai mulai melonjak. Tetapi pada pertengahan karirnya Hokusai mengalami kemunduran setelah gurunya Katsukawa Shunsho meninggal pada awal tahun 1793 dan istri Hokusai juga meninggal, meninggalkan satu orang laki-laki dan dua orang perempuan kemudian menikah lagi pada tahun 1797 dan mulai memakai nama Hokusai sebagai nama penanya (sumber: <https://www.britannica.com/>). Perubahan nama ini yang menandai awal masa kejayaan dari karya-karyanya yang berlangsung selama setengah abad. Selain buku Hokusai *Manga*, Hokusai menghasilkan karya lain yaitu cetakan *Ukiyo-e*

⁵² Ibid

⁵³ <https://www.akibanation.com/katsushika-hokusai-pelukis-legendaris/>, diakses pada 23 Mei 2022 pukul 01:25

dengan nama *36 Views of Mount Fuji* (富嶽三十六景 ^{ふがくさんじゅうろくけい}) yang diterbitkan sekitar tahun 1823-1829. Termasuk Ombak Besar Kanagawa (神奈川沖浪裏 ^{かながわおきなみうら}) pada tahun 1830-1833 dan *Fine Wind, Clear Morning* (凱風快晴 ^{がいふうくかいせい}) atau dikenal juga dengan *Red Fuji* sekitar tahun 1830-1832⁵⁴.

No	Gambar	Nama Lukisan	Sumber
1.		Ombak Besar Kanagawa	www.akibanation.com
2.		<i>Great Daruma</i>	www.pixels.com
3.		<i>Dragon on the Higashimachi Festival Float</i>	www.masterpiece-of-japanese-culture.com

⁵⁴ Chii, V. (2018). *Katsushika Hokusai: Pelukis Legendaris Jepang Yang Selalu Dikenang*. Retrieved from Akibanation: <https://www.akibanation.com/katsushika-hokusai-pelukis-legendaris/>

4.		<p><i>Red Fuji</i></p>	<p>www.artelino.com</p>
5.		<p><i>The Dragon of Smoke Escaping</i> <i>From Mount Fuji</i></p>	<p>www.fineartamerica.com</p>

Tabel 1. 2 Karya Katsushika Hokusai

Hokusai meninggal 18 Mei 1849 pada usia 89 tahun. dalam satu tahun setelah kematiannya, terjadi kebakaran hebat yang menghancurkan studio Hokusai. Pada titik ini, popularitasnya mulai berkurang digantikan oleh seniman pemula dengan yang berbeda. Dikutip pada saat Hokusai masih berbaring menjelang kematiannya mengatakan bahwa surge memberinya umur 10 tahun lagi, maka dalam 5 tahun saja dia bisa menjadi pelukis sejati. Hokusai kemudian dimakamkan di kota kelahirannya di Edo⁵⁵.

2.6.3 Keisai Eisen (溪齋英泉)

Keisai Eisen (溪齋英泉) lahir tahun 1790 sampai 1848 di Edo. Seorang seniman *Ukiyo-e* dan ilustrator buku. Eisen lahir dalam keluarga Ikeda, ayahnya adalah seorang samurai Ikeda Masahei Shingeharu. Eisen mempunyai nama lahir yaitu Ikeda Yoshinobu (池田義信) dan nama umum Zenjiro (善次郎), dikenal

⁵⁵ <https://totallyhistory-com.translate.google.com/katsushika-hokusai>, diakses pada 23 Mei 2022 pukul 11:49.

dengan nama pena Kesai, Kokushunro, Koizumi, Ippitsuan Kako, Fusen Ichii, Mumei'io, Insai Hokusui, Inransai, dan ada juga Hokutei, dan Hokkatei⁵⁶.

Eisen mendapatkan pelajaran seni penulisan drama *kabuki* oleh Shinoda Kinji (篠田金治^{しのだきんじ}) dengan menggunakan nama pena Chiyoda Saishi atau Saiichi (千代田才市^{ちよださいし}). Tetapi, tidak berlangsung lama. Eisen kemudian beralih ke seni visual dan belajar dengan seorang pelukis bernama Kano Hakkeisai dan mempelajari untuk pertama kali teknik melukis tradisional. Sebelum akhirnya magang sebagai seniman *bijiin-ga* dibawah naungan Kikugawa Eizan seniman *Ukiyo-e* dengan menggunakan nama pena Keisai Eisen⁵⁷.

Tahun 1820-an Eisen mulai aktif dan memfokuskan dirinya sebagai seniman *Ukiyo-e* yang khusus dalam bidang *bijiin-ga* atau disebut juga dengan gambar-gambar wanita cantik. Salah satu karya terbaik Eisen adalah “*Large Head Picture*”, dianggap sebagai mahakarya periode *Bunsei* (文政時代^{ぶんせいじだい} 1818-1830). Potret kecantikan dengan unsur erotis sangat dikagumi karena memiliki elemen realisme dan sensualitas yang nyata⁵⁸.

⁵⁶ <https://www-viewingjapaneseprints-net.translate.goog/texts/ukiyo/eisen>, diakses pada 23 Mei 2022 pukul 13:27

⁵⁷ Ibid

⁵⁸ Ibid

