

**REPRESENTASI RESTORASI MEIJI DALAM ANIME *GINTAMA***

**KARYA HIDEAKI SORACHI**



**EWID AULIA SANDEWA**

**F081171505**



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

**2024**

**REPRESENTASI RESTORASI MEIJI DALAM ANIME *GINTAMA***

**KARYA HIDEAKI SORACHI**

**EWID AULIA SANDEWA**

**F081171505**



**SKRIPSI**

Sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana

Departemen Sastra Jepang

Pada

**DEPARTEMEN SASTRA JEPANG**

**FAKULTAS ILMU BUDAYA**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**2024**

**SKRIPSI**  
**REPRESENTASI RESTORASI MEJI DALAM ANIME GINTAMA KARYA HIDEAKI  
SORACHI**

**EWID AULIA SANDEWA F081171505**

Skripsi,


telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Sastra Jepang pada tanggal 18 Juli 2024  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan


pada

Departemen Sastra Jepang Fakultas Ilmu  
Budaya Universitas Hasanuddin Makassar

Mengesahkan:  
Pembimbing Skripsi,

Mengetahui:  
Ketua Departemen,

  
Dr. Nursidah, S.Pd., M. Pd  
NIP. 197605052009122003

  
Fithyani Anwar, S.S., M.A., Ph.D.  
NIP. 198210282008122003



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi berjudul "Representasi Restorasi dalam Anime *Gintama* Karya Hideaki Sorachi adalah benar karya saya dengan arahan dari Dr. Nutsidah, S.Pd.,M.Pd sebagai pembimbing. Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku. Dengan ini saya melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis saya berupa skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin.

Makassar, 09 Agustus 2024



Ewid Aulia Sandewa  
F081171505

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kedatangan Amanto .....	18
Gambar 2. <i>Karayuki-san</i> .....	19
Gambar 3. Jepang .....	20
Gambar 4. Yorozyua Gin-chan .....	21
Gambar 5. Amanto .....	23
Gambar 6. Snack Otose .....	24
Gambar 7. Kelompok Shinsegumi .....	25
Gambar 8. Fraksi Joui.....	26
Gambar 9. Keluarga Shogun .....	27
Gambar 10. Niat Amanto ingin menguasai Edo.....	28
Gambar 11. Konflik dengan Amanto.....	29
Gambar 12. Kepergian Shinsegumi.....	30
Gambar 13. Sosial budaya masyarakat zaman Meiji .....	32
Gambar 14. Menyerahnya pemerintah Jepang kepada Amanto .....	34
Gambar 15. Origami.....	35
Gambar 16. Ritual <i>seppuku</i> .....	36
Gambar 17. Hilangnya samurai.....	38

## KATA PENGANTAR

*Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Yang Maha Esa atas segala curahan rahmat, taufik dan hidayahNya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Representasi Restorasi Meiji dalam Anime Gintama Karya Hideaki Sorachi” ini tepat pada waktunya. Skripsi ini ditulis sebagai tugas akhir dan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dari program studi.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajar, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada: Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Hasanuddin.

- 1) Orang tua peneliti, bapak (Alm). Budi Sandewa, yang sudah meninggal ketika saya masih menempuh pendidikan SMA kelas XII. Terima kasih karena telah merawat dan membesarkan peneliti dengan penuh kasih sayang, sehingga peneliti dapat sampai pada titik ini. Semoga beliau bangga dengan perjuangan dan pencapaian yang telah peneliti raih sampai saat ini. Terima kasih pula kepada Tante dan Om yang telah ikut membantu, merawat, dan menolong peneliti dalam segala hal.
- 2) Ibu Dr. Nursidah, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau dan memberikan dukungan dan arahan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini.

- 3) Ibu Yunita El Risman, S.S., M.Hum selaku dosen Sastra Jepang yang telah membantu peneliti sejak masa mahasiswa baru.
- 4) Ucapan terima kasih juga kepada pimpinan Universitas Hasanuddin dan Fakultas Ilmu Budaya serta dosen-dosen Departemen Sastra Jepang Universitas Hasanuddin yang telah memfasilitasi peneliti dalam menempuh program sarjana.
- 5) Terima kasih kepada teman-teman dekat peneliti. Wulan, Agnes, Novi, dan Nadia yang selalu mendengar keluh kesah peneliti dan menghibur, menasihati, dan mendukung peneliti. Terima kasih juga kepada teman-teman *healing* yaitu Azriel, Kakak, Helen, Ari, dan Ica yang telah menemani dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan penelitian ini.
- 6) Terima kasih kepada seluruh pihak terkait yang telah membantu peneliti tetapi tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu. Terima kasih untuk segala hal yang akhirnya membuat peneliti berhasil menyelesaikan penelitian ini.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini sepenuhnya masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, peneliti memohon untuk saran dan kritik yang membangun agar ke depannya penelitian ini dapat menjadi lebih baik lagi. Peneliti juga berharap bahwa penelitian ini dapat bermanfaat bagi orang lain.

Makassar, 09 Agustus 2024

Ewid Aulia Sandewa

## DAFTAR PUSTAKA

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGAJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xii</b>
要旨.....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Rumusan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	4
1.5 Batasan Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>6</b>
2.1 Landasan Teori .....	6
2.1.1 Representasi.....	6



2.1.2 Restorasi Meiji .....	6
2.2 Hasil Penelitian Relevan .....	9
2.3 Kerangka Pikir .....	13
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>14</b>
3.1 Metode Penelitian .....	14
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	14
3.3 Metode Analisa Data.....	14
3.4 Prosedur Penelitian .....	15
<b>BAB IV REPRESENTASI RESTORASI MEIJI DALAM ANIME</b>	
<b><i>GINTAMA KARYA HIDEAKI SORACHI</i> .....</b>	<b>17</b>
4.1 Struktur Naratif dalam Anime <i>Gintama</i> Karya Hideaki Sorachi.....	17
4.1.1 Orientasi .....	17
1. Latar Waktu .....	17
2. Latar Tempat .....	20
3. Tokoh dan Penokohan. ....	21
4.1.2 Komplikasi .....	28
4.1.3 Resolusi .....	30
4.2 Gambaran Restorasi Meiji dalam Anime <i>Gintama</i> Karya Hideaki Sorachi.	32
<b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>40</b>
5.1 Kesimpulan .....	40
5.2 Saran .....	41
<b>Lampiran 1 .....</b>	<b>43</b>

<b>Lampiran 2</b> .....	<b>44</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>45</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Kerangka berpikir .....	13
----------------------------------	----

## ABSTRAK

Ewid Aulia Sandewa. F081171505. Representasi Restorasi Meiji dalam Anime *Gintama* Karya Hideaki Sorachi. Fakultas Ilmu Budaya Universitas Hasanuddin. Dibimbing Oleh Dr. Nursidah, S.Pd., M.Pd.

Peneliti ini bertujuan untuk menjelaskan mengenai Representasi Restorasi Meiji dalam Anime *Gintama* Karya Hideaki Sorachi dengan menggunakan metode penelitian representasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada gambaran restorasi meiji yang direpresentasikan melalui anime *Gintama*. Hal ini dibuktikan melalui latar waktu yang terjadi di akhir zaman Edo dan awal zaman Meiji, latar tempat yang terjadi di Jepang, beberapa tokoh yang gambarkan sebagai sosok manusia yang dianggap sebagai penduduk Jepang dan beberapa tokoh lainnya digambarkan sebagai binatang atau alien yang dianggap sebagai bangsa Amerika Serikat. Selain itu, beberapa unsur kebudayaan yang terjadi di zaman Meiji salah satunya yaitu *origami*, *seppuku*, dan percampuran antara budaya tradisional Jepang dan barat.

Kata Kunci: Restorasi Meiji, zaman Meiji, Anime *Gintama*

## 要旨

Ewid Aulia Sandewa. F081171505. 『空知 英秋の銀魂のアニメにおける明治維新の表現』。ハサヌディン大学文化科学部。博士によって監督されています。Dr. Nursidah, S.Pd., M.Pd。

本研究は、空知秀明の銀魂アニメにおける明治維新の表象を、表象研究の手法を用いて説明することを目的とする。この研究の結果、アニメ「銀魂」を通じて表現された明治維新の絵が描かれていることが明らかになった。それは、江戸時代末期から明治時代初頭にかけて行われる時間設定、日本で起こる場所の設定によって証明されています。一部のキャラクターは、日本の居住者と見なされる人物として描かれ、他のキャラクターは、米国の人々と見なされる動物またはエイリアンとして描かれます。また、明治時代に起こった文化的な要素には、折り紙や切腹、日本の伝統文化と西洋文化の融合などがあります。

キーワード：明治維新、明治時代、銀魂のアニメ

## ABSTRACT

Ewid Aulia Sandewa. F081171505. Representation of Meiji Restoration in Hideaki Sorachi's *Gintama* Anime. Faculty of Cultural Sciences Hasanuddin University. Supervised by Dr. Nursidah, S.Pd., M.Pd.

This researcher aims to explain the Meiji Restoration Representation in Hideaki Sorachi's *Gintama* Anime by using the representation research method. The results of this study show that there is a picture of Meiji restoration represented through the *Gintama* anime. This is evidenced by the time setting that occurred at the end of the Edo period and the beginning of the Meiji period, the setting of the place that took place in Japan, some characters who were depicted as human figures who were considered residents of Japan and some other characters who were depicted as animals or aliens who were considered to be the people of the United States. In addition, several cultural elements that occurred in the Meiji period are origami, seppuku, and a mixture of traditional Japan and western culture.

Keywords: Meiji Restoration, Meiji period, *Gintama* Anime

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Restorasi Meiji merupakan suatu gerakan pembaharuan yang dipelopori oleh Kaisar Mutsuhito atau Kaisar Meiji pada tahun 1866-1869. Restorasi Meiji juga menyebabkan perubahan pada struktur politik dan sosial di Jepang. Dengan adanya Restorasi Meiji, Jepang berubah menjadi negara maju, berbenah diri dan berusaha mengajarkan ketertinggalan dari bangsa Eropa barat.

Restorasi Meiji dalam sejarah Jepang merupakan revolusi politik yang awalnya ditandai dengan kedatangan bangsa barat dalam hal ini Amerika Serikat yang diprakarsai perintah presiden Amerika saat itu, Millard Fillmore ke komodor Matthew Calbraith Perry untuk melakukan ekspedisi ke Jepang. Jepang yang saat itu sedang menerapkan kebijakan isolasi negara di bawah pemerintahan keshogunan Tokugawa pun bersedia membuka diri. Proses pembukaan negara Jepang ini pun tertuang dalam perjanjian Kanagawa (Konvensi Perry), perjanjian ini merupakan perjanjian pertama Jepang dengan negara Barat. Pada proses pembukaan diri ini tidak berlangsung secara cepat.

Restorasi Meiji membawa perubahan besar bagi masyarakat Jepang. Selama periode ini, Jepang mengalami transformasi besar-besaran di berbagai bidang, seperti di bidang teknologi, pemerintahan, budaya, pendidikan, bahkan militer. Sejarah yang merupakan titik balik negara

Jepang ini telah banyak dijadikan sumber inspirasi untuk pembuatan karya seni termasuk anime. Contohnya seperti anime Samurai X karya Watsuki Nobuhiro . Anime lain yang menggambarkan Restorsi Meiji adalah Gintama.

Anime merupakan sebutan animasi khas Jepang yang menjadi salah satu budaya populer di Jepang. Di dalamnya memuat berbagai macam genre cerita yang dapat dijadikan sebagai media hiburan, dengan begitu anime juga memberikan informasi dan pesan yang ada dalam cerita. anime menurut Gilles Poltras ada dua pengertian, yang pertama adalah kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut film animasi apa pun tanpa memperhatikan darimana asal anime tersebut. Kedua, penggunaan kata anime di luar Jepang adalah film animasi yang berasal dari Jepang, jadi pengertian anime terdapat dua pandangan, yaitu pandangan dari orang Jepang dan pandangan dari luar orang Jepang, orang Jepang mengatakan segala jenis film animasi dari seluruh dunia dengan sebutan anime, kebalikannya dengan orang luar Jepang mengatakan bahwa anime merupakan film animasi yang hanya dibuat oleh Jepang saja.

*Gintama* merupakan anime yang menceritakan keseharian dari Sakata Gintoki yang penuh dengan petualangan dan kelucuan. Gintoki adalah seorang samurai (pendekar pedang) veteran perang yang kemudian memulai hidup baru dengan mendirikan Yorozuya Gin-chan. Yoruzza Gin-chan adalah sebuah agensi yang akan mengerjakan pekerjaan apapun demi upah dari mencari kucing hilang, memperbaiki atap rumah dan sebagainya. Anime *Gintama* adalah adaptasi dari manga Jepang karya Sorachi Hideaki yang



rilis pada tahun 2006. Pada situs Jurnalotaku *Gintama* masuk urutan kedua dari 20 besar anime-anime dengan budget pengisi suara paling 'mewah'.

Menurut Charapedia juga masuk ke urutan 9 dari 10 anime terbaik yang tidak akan bosan ditonton menurut *mynavi women*.

Pada masa Restorasi Meiji salah satu perubahan yang terjadi adalah penghapusan hak istimewa samurai hal ini mempengaruhi kehidupan masyarakat jepang terutama mereka yang berprofesi sebagai samurai yang kehilangan kehormatan dan pekerjaan. Hal ini sangat tergambar dengan anime *Gintama* dimana kehidupan Gintoki yang berusaha membiasakan diri dengan warga yang telah berubah sejak modernisasi menyerang. penulis melihat adanya gambaran masa-masa Restorasi Meiji maupun adanya dampak dari restorasi meiji di dalam anime ini salah satunya makhluk-makhluk luar angkasa yang disebut dengan Amanto Hal ini merupakan penggambaran masuknya Kapal Hitam dari Komodor Matthew C. Perry di Jepang. Di dalam anime ini, dianggap bahwa bumi adalah negara Jepang dan planet-planet selain bumi adalah negara lain dan Amanto berasal dari planet lain. dalam hal ini, Amanto merupakan gambaran dari orang-orang Barat. Mereka membawa kebiasaan-kebiasaan orang Barat sehingga memberi pengaruh terhadap peradaban di Jepang khususnya di Edo.

Jadi berdasarkan latar belakang diatas, maka Tugas Akhir ini diangkat judul “REPRESENTASI RESTORASI MEIJI DALAM ANIME *GINTAMA* KARYA HIIDEAKI SORACHI”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Gambaran kehidupan sosial masyarakat Jepang dalam anime *Gintama* karya Hideaki Sorachi
- 2) Kehidupan masyarakat pada masa restorasi Meiji
- 3) Adanya kesamaan kehidupan masyarakat Jepang pada masa restorasi Meiji dan kehidupan masyarakat dalam anime *Gintama* karya Hideaki Sorachi.
- 4) Representasi restorasi Meiji dalam anime *Gintama* karya Hideaki Sorachi
- 5) Kehidupan *samurai* di masa restorasi Meiji digambarkan di dalam anime *Gintama* karya Hideaki Sorachi

## 1.3 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana struktur naratif yang terkandung dalam anime *Gintama* karya Hideaki Sorachi?
- 2) Bagaimana Gambaran restorasi Meiji dalam anime *Gintama* karya Hideaki Sorachi?

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini yaitu:

- 1) Untuk mengetahui penggambaran restorasi Meiji dalam anime *Gintama* karya Hideaki Sorachi
- 2) Untuk mengetahui struktur naratif yang terkandung dalam anime *Gintama* karya Hideaki Sorachi

## 1.5 Batasan Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti akan menganmbil data dari anime *Gintama* karya Hideaki Sorachi. Anime *Gintama* karya Hideaki Sorachi merupakan anime berseries yang memiliki banyak season (musim). Adapun season tersebut terdiri dari satu hingga season empat. Keempat season ini telah mengudara sejak tahun 2006 hingga 2010 dan telah memiliki 201 episode. Tidak hanya episode series, anime *Gintama* karya Hideaki sorachi juga memiliki season-season spesial yang telah dirilis sejak tahun 2012, diantaranya yaitu: *Gintama'*: enchousen tayang pada 2012, *Gintama"* tayang pada 2015, dan *Gintama.:* slip arc yang tanyang 2017, dan yang terakhir *gintama.:* silver soul arc dan *gintama.:* silver soul arc - second half war yang tayang 2018.

Namun, untuk memfokuskan peneliti dalam meneliti, nantinya peneliti hanya akan memilih episode-episode apa saja yang membahas secara detail mengenai representasi restorasi meiji. Hal ini dikarenakan pada 4 season tersebut merupakan pengenalan bagi anime *gintama* sendiri yang menggambarkan juga zaman meiji. Selain itu penulis juga merasa di season season selanjutnya hanyalah merupakan perjalanan cerita pertarungan sang tokoh protagonis melawan antagonis sehingga sedikit banyak tidak mempengaruhi penelitian yang penulis lakukan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bagian ini, peneliti akan membahas mengenai tinjauan Pustaka yang akan peneliti bagi menjadi beberapa bagian diantara yaitu landasan teori, hasil penelitian relevan, dan kerangka pikir. Pada bagian landasan teori, peneliti juga membaginya ke dua bagian yaitu representasi dan restorasi Meiji.

#### **2.1 Landasan Teori**

Menurut Sugiyono (2019 : 86-87) teori adalah alur logika atau penalaran yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis. Secara umum, teori mempunyai tiga fungsi, menjelaskan (explanation), meramalkan (prediction), dan pengendalian (control) suatu gejala. Jadi landasan teori berfungsi sebagai pedoman bagi seorang peneliti dalam melakukan sebuah penelitian.

##### **2.1.1 Representasi**

Representasi oleh Rosegrant diartikan sebagai suatu yang mewakili, menggambarkan, atau menyimbolkan objek dan atau proses terhadap suatu hal. (Rosegrant 2007). Parmentier dalam Ludlow (2001:39) mengatakan Representasi adalah sebuah aktivitas atau hubungan dimana satu hal mewakili hal lain sampai pada suatu level tertentu, untuk tujuan tertentu, untuk tujuan tertentu oleh subjek atau interpretasi pikiran. Dengan kata lain, representasi menggantikan (penggantian suatu objek), penginterpretasian pikiran tentang pengetahuan yang diperoleh dari suatu objek yang

diperoleh dari pengalaman dari objek yang direpresentasikan tersebut. Berdasarkan beberapa definisi dari representasi yang dikemukakan oleh para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa representasi diartikan sebuah gambaran dari suatu hal telah terjadi dan digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari sebuah usaha yang kemudian dianalisa dan evaluasi untuk diambil solusi guna meningkatkan kemajuan dari usaha tersebut.

### **2.1.2 Restorasi Meiji**

Restorasi meiji adalah peristiwa pengembalian kembali kekuasaan kaisar setelah dari 264 tahun (1603-1867) dikuasai oleh keluarga militer Tokugawa. Peristiwa ini terjadi tidak lama setelah dibukanya kembali negara Jepang dari politik Isolasi, yaitu kebijakan untuk menutup negara dari pengaruh-pengaruh dunia luar dan tidak melakukan interaksi dengan negara-negara lain Perintah. Presiden Amerika Millard Fillmore kepada komodor Matthew Calbraith Perry untuk melakukan ekspedisi ke Jepang menandai Restorasi Meiji, yang merupakan revolusi politik di Jepang. Restorasi meiji membawa perubahan besar bagi masyarakat Jepang. Selama periode ini, Jepang mengalami transformasi besar-besaran di berbagai bidang, seperti di bidang teknologi, pemerintahan, budaya, pendidikan, bahkan militer.

Menurut Nana Supriatna, Restorasi meiji tidak hanya peristiwa berakhirnya periode pemerintahan shogun dan mengembalikan kekuasaan kepada kaisar Jepang. Mulanya pada abad ke-19 Jepang mendapatkan tekanan eksternal dari bangsa-bangsa barat yang ingin menjalin hubungan dagang dengan Jepang. Selain itu, pada periode ini Jepang mulai mengadopsi system pemerintahan parlementer, menghapuskan kelas samurai, dan memoderenisasi kehidupan. Hal ini tentu sejalan dengan jalan cerita dari anime menurut Gilles Poltras ada dua pengertian, yang pertama adalah kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut film animasi apa pun tanpa memperhatikan darimana asal anime tersebut. Kedua, penggunaan kata anime di luar Jepang adalah film animasi yang berasal dari Jepang, jadi pengertian anime terdapat dua pandangan, yaitu pandangan dari orang Jepang dan pandangan dari luar orang Jepang, orang Jepang mengatakan segala jenis film animasi dari seluruh dunia dengan sebutan anime, kebalikannya dengan orang luar Jepang mengatakan bahwa anime merupakan film animasi yang hanya dibuat oleh Jepang saja.

*Gintama* merupakan Sebuah komik manga Jepang yang berlatar belakang Di jaman edo karya Sorachi Hideaki. *Gintama* ini bercerita tentang kehidupan sehari-hari, tokoh

utamanya dari anime *gintama* ini, yaitu Sakata gintoki, yang mendirikan usaha bernama “Yorozuya” dan bersama dua temannya dan satu anjing. Karakter dalam anime *gintama* juga masing-masing memiliki sifat yang unik dan menarik contohnya seperti karakter utama anime ini yang seorang pejuang perang legendaris namun setelah perang berakhir ia menjadi seorang pengangguran yang hanya mengandalkan penghasilan dari bekerja serabutan.

## 2.2 Hasil Penelitian Relevan

Berikut beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Skripsi Fajar Pambudi Utomo mengenai “Wujud Kebudayaan Jepang pada Masa Restorasi Meiji yang Tergambar pada Film Rurouni Kenshin Karya Keishi Otomo”

Skripsi ini membahas tentang wujud kebudayaan Jepang pada Masa Restorasi Meiji yang tergambar dalam film Rurouni Kenshin. Kebudayaan merupakan pengetahuan manusia sebagai makhluk sosial yang digunakan untuk memahami dan mengimpresmentasikan lingkungan yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, dan adat istiadat untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia. Dalam hal ini ada tiga wujud kebudayaan yang Jepang tampilkan dalam

film yaitu ide atau gagasan, aktivitas, dan artefak. Ide dan gagasan yang ditampilkan adalah penghapusan golongan samurai, larangan menggunakan pedang, dan sistem pemerintahan yang mengikuti sistem pemerintahan barat. Dalam wujud aktivitas yang ditampilkan adalah kebiasaan makan daging dan makan menggunakan garpu serta keberadaan ninja, adanya kabuki, dan geisha. Sedangkan dalam wujud artefak menampilkan pakaian bergaya barat, senjata api, kereta kuda, katana, kodachi, bentuk bangunan bergaya barat dan jinja.

- 2) Skripsi Eka Mardiantini Rohadian mengenai “Nilai Moral yang terkandung dalam Anime Gintama Episode 31-32 dan Episode 54-55 Kajian Sosiologi Sastra”

Skripsi ini membahas tentang nilai – nilai moral yang terkandung dalam anime *Gintama*. Anime ini menceritakan tentang Sakata Gintoki yang merupakan seorang samurai veteran perang yang memulai hidup baru dengan mendirikan Yorozya Gin-chan. Yorozya Gin-chan merupakan sebuah agensi yang mengerjakan pekerjaan apapun demi upah dari mencari kucing hilang, memperbaiki atap rumah dan sebagainya. Anime ini menampilkan keseharian yang penuh petualangan dan kelucuan



serta mengandung nilai – nilai moral kehidupan didalamnya. Salah satunya yaitu ketika Gintoki mengalami kecelakaan dan mengidap amnesia semua teman terdekatnya menunjukkan rasa simpati dan kasihan terhadap apa yang dialaminya, tidak hanya itu mereka juga membantu Gintoki untuk dapat mengingat ingatannya kembali.

- 3) Skripsi Muhammad Ridwan mengenai “Masyarakat Jepang pada Zaman Edo dalam Komik *Gintama* karya Hideaki Sorachi”

Skripsi ini membahas tentang kehidupan masyarakat pada zaman Edo di Jepang dalam komik *Gintama* serta bentuk persamaan dan perbedaan masyarakat pada zaman Edo dalam karya *Gintama* dengan masyarakat Zaman Edo yang sebenarnya. Dari penelitian ini terdapat beberapa fenomena masyarakat yaitu dari segi pemerintahan, segi agama, dan segi seni dan kesusastraan. Pada segi pemerintahan dalam komik *Gintama* menganut sistem keshogunan sedangkan dalam kehidupan nyata di zaman Edo sistem Shinokosho yang merupakan sistem yang berupa kebijakan dari pemerintahan Tokugawa pada zaman Edo sebenarnya. Selain itu, di zaman Edo keluarga

Tokugawa sangat ditakuti dan dihormati namun dalam komik keluarga Tokugawa di perlakukan sebaliknya. Pada segi agama dalam komik tidak hanya menganut ajaran agama Budha dan Shinto, melainkan juga ada agama lain seperti agama Kristen bahkan membentuk aliran baru. Sedangkan dalam kehidupan nyata zaman Edo menutup Jepang dari dunia luar sehingga agama lain sulit untuk masuk dan tersebar di Jepang. Pada segi seni dan kesusastraan dalam komik sudah sangat maju dan berkembang dan telah dipengaruhi oleh budaya luar seperti adanya alat musik. Sedangkan di zaman Edo seni dan kesusastraan masih kental dengan nuansa tradisional Jepang seperti kabuki, haiku, dan sebagainya.

- 4) Skripsi Gendis Mega Mustikayani “Bentuk Bunmei Kaika pada Zaman Meiji dalam Anime *Gintama* Karya Sutradara Shinji Takamatsu dan Yoichi Fujita”

Skripsi ini membahas mengenai gambaran westernisasi sebagai akibat dari bunmei kaika. Bunmei kaika merupakan slogan yang berarti “peradaban dan penerangan” yang dilakukan oleh pemerintah Jepang untuk memodernisasi Jepang. Hal ini sama dengan yang terjadi dalam anime *Gintama*

yang digambarkan Jepang dikuasai oleh alien yang secara perlahan alien tersebut dibantu oleh pemerintah Jepang untuk mengubah Jepang yang dihuni bahkan dipimpin oleh manusia menjadi sebuah negara yang berkiblat pada negara dari alien tersebut.

### 2.3 Kerangka Pikir

Adapun kerangka pikir dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

