

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang adalah sebuah negara kepulauan yang terletak di Asia Timur. Negara ini terdiri dari empat pulau utama, yaitu Honshu, Hokkaido, Kyushu, dan Shikoku, serta sekitar 6.852 pulau kecil lainnya yang dipimpin oleh Kaisar Jepang sebagai Kepala Negara dan Menteri/Perdana Menteri sebagai Kepala Pemerintahan. Kedudukan Kaisar dalam negara dan pemerintahan dibatasi oleh konstitusi dan peraturan perundang-undangan sehingga ia tidak punya kekuasaan yang absolut. Kaisar Jepang bertindak atas nama rakyat Jepang sebagai pemegang kedaulatan tertinggi, begitu pula dengan perdana menteri. Sistem pemerintahan seperti itu dipertahankan sejak zaman dahulu.

Pada abad pertengahan, Jepang didominasi oleh sistem feodalisme di mana kekuasaan dan kepemilikan tanah terpusat di tangan *Samurai* atau *Daimyo* sebagai penguasa wilayah dan *Shogun* sebagai penguasa militer tertinggi. Periode ini juga mencakup zaman peperangan antar klan yang biasa disebut dengan *Sengoku Jidai* dan penguasa regional yang berusaha untuk mencapai supremasi.

Pemimpin dan kaisar pada zaman tersebut kerap digambarkan sebagai tokoh yang ambisius dan haus akan kekuasaan. Namun, hal itu sangat bertolak belakang dalam *anime Oda Cinnamon Nobunaga* (織田シナモン信長). *Anime* yang menceritakan tentang tokoh-tokoh pemimpin Jepang yang bereinkarnasi ke zaman modern dan berubah menjadi anjing ini sangat bertolak belakang tentang gambaran pemimpin dan kaisar yang kejam. Misalnya penggambaran tokoh Oda Nobunaga (織田信長) sebagai pemimpin perang Jepang yang berpengaruh pada zaman *Sengoku Jidai*¹ (戦国時代) itu.



Gambar 1.1 Oda Nobunaga dalam lukisan pada kuil Choukouji di kota Toyota, Prefektur Aichi 狩野宗秀 (Kanō Sōshū, 1551 - 1601



Gambar 1.2 Oda Nobunaga dalam lukisan/potret pada kuil Sanpoji Kota Tendo, Prefektur Yamagata

Oda Nobunaga merupakan pemimpin terkenal dan terkuat pada tahun 1552-1582, yang ingin mengambil alih seluruh daratan Jepang dengan melakukan

¹ *Sengoku Jidai*, merupakan zaman dimana seluruh penguasa dan jendral memperebutkan wilayah-wilayah yang ada di Jepang pada tahun 1467-1568.

penyerangan ke berbagai klan yang berada di sekitar daerah kekuasaannya. Di dalam perang, ia ahli berstrategi, tangguh, dan tidak mengenal ampun bagi lawannya meskipun harus menggunakan hal licik di dalamnya. Dikutip dari sejarawan *Luis Frois* (1532-1597)² mengatakan bahwa Oda Nobunaga adalah “seorang yang tangguh, penuh keadilan, angkuh, cerdas dalam siasat perang, ditakuti dan dihormati oleh semua orang sampai ke tingkat ekstrim, ia adalah tuan yang keras: mencemooh semua raja dan panglima Jepang”. Luis Frois merupakan seorang frater yang berasal dari Eropa, datang ke Jepang pada tahun 1563 untuk menyebarkan agama kristen. Frois datang ke kota Kyoto pada tahun 1565 untuk meminta izin langsung kepada Oda Nobunaga akan kedatangannya di Jepang. Luis Frois terkejut dengan sosok kepemimpinan Oda Nobunaga dan sistem pemerintahan Jepang, sehingga Luis membuat sebuah buku yang berjudul “*Historia De Japan*”.



Gambar 1.3 Oda Nobunaga dalam film *Honnouji Hotel* yang sedang menarik pedangnya dan ingin menebas seseorang



Gambar 1.4 Oda Nobunaga dalam film *Honnouji Hotel* yang mengacungkan pedang pada tamunya sendiri

Dalam film *Honnouji Hotel* yang dirilis pada tahun 2017, Oda Nobunaga digambarkan sebagai sosok yang tegas dan kasar. Film ini mengisahkan tentang seorang wanita bernama Mayuko yang secara tak sengaja terjebak di masa lalu, tepatnya pada tahun 1582, menggunakan semacam mesin waktu. Ia tiba di kuil Honnou pada saat Oda Nobunaga berada di puncak kekuasaannya. *Honnouji Hotel* mengemas cerita dengan unsur komedi, di mana Mayuko yang kebingungan di tengah-tengah masa Oda Nobunaga justru mengacaukan rencana-rencana sang daimyo. Dalam pertemuannya dengan tamu-tamunya, Mayuko bersikeras menolak mengikuti perintah Oda Nobunaga, yang membuat sang tokoh marah dan bahkan tidak segan-segan mengancam untuk membunuh Mayuko di hadapan tamu-tamunya. Meskipun disajikan dengan gaya drama komedi, Oda Nobunaga tetap digambarkan sebagai seorang tokoh yang kejam dan tanpa kompromi. Secara umum, semua film, anime, dan permainan yang menggambarkan Oda Nobunaga selalu menampilkan dirinya sebagai seorang pemimpin yang keras dan berkuasa.

² *Luis Frois, Chronicle of the years, (1532-1597), part one*



Gambar 1.5 Karakter dalam *Oda Cinnamon Nobunaga* Sumber: *Opening Oda Cinnamon Nobunaga*

Dalam *anime Oda Cinnamon Nobunaga*, beliau dikisahkan sebagai karakter anjing yang lucu dan menggemaskan. *Oda Cinnamon Nobunaga* merupakan salah satu *anime* yang menarik untuk diteliti, terutama bagi seorang yang tertarik dengan tokoh-tokoh kaisar Jepang. Selain Oda Nobunaga, Takeda Shingen (武田 信玄) yaitu *Daimyo* pada zaman *sengoku* di Provinsi Kai pun ikut bereinkarnasi. Takeda Shingen terkenal dengan pasukan kuda kavaleri terkuat di zaman *sengoku* serta rival dari Uesugi Kenshin. Takeda Shingen juga bereinkarnasi menjadi anjing jenis pomeranian bernama Lucky dan menjalani hidup santai bersama kaisar lainnya. Selain Takeda, Date Masamune (伊達 政宗), Uesugi Kenshin (上杉 謙信), Imagawa Yoshimoto (今川 義元), Kuroda Kanbei (黒田 孝高), Sanada Yukimura (真田 信繁), bahkan Akechi Mitsuhide (明智 光秀) bawahan Oda Nobunaga yang diduga sebagai orang yang berkhianat dan membunuh tuannya sendiri juga terdapat dalam *anime*.

Di dalam *anime*, mereka hidup dengan damai di zaman modern dalam bentuk anjing yang menggambarkan masing-masing karakternya. Meskipun di reinkarnasi jadi anjing, namun ingatan mereka semasa hidup di zaman lalu masih terbawa sampai zaman modern. Namun, para kaisar tersebut tidaklah marah dan kesal antar kaisar lain yang menjadi lawannya di masa lalu, melainkan damai dan menikmati hari-harinya menjadi anjing di zaman modern. Sangat jarang ditemui *anime* bahkan film tentang kekaisaran Jepang yang tidak berselisih satu sama lain. Hal tersebut yang menjadikan keunggulan *anime Oda Cinnamon Nobunaga* sebagai salah satu *anime* yang menarik untuk diteliti.



Gambar 1.6 Visual *Takeda Shingen* serta rupanya dalam anjing Sumber: *Oda Cinnamon Nobunaga* eps. 1

Dalam *anime*, mereka digambarkan sebagai reinkarnasi menjadi seekor anjing yang menyerupai sifat maupun penampilan mereka masing-masing, dapat dilihat pada peran Takeda Shingen. Takeda Shingen terkenal dengan helm perangnya yang berbulu lebat serta tebal, maka dari itu Takeda direinkarnasi menjadi anjing pomeranian yang mempunyai bulu yang tebal pula. Di antara semua kaisar yang berada di dalamnya, Oda Nobunaga juga yang memiliki perbedaan yang paling menonjol, sebagaimana yang dituliskan sejarah.

Dalam *anime Oda Cinnamon Nobunaga*, Oda Nobunaga tidak lagi digambarkan sebagai sosok yang kejam dan licik seperti dalam sejarah, melainkan sebagai karakter bernama Cinnamon yang jauh lebih lucu dan periang. Perubahan besar ini menciptakan kontras yang menarik dengan citra Oda Nobunaga di masa lalu, yang dikenal sebagai pemimpin yang keras dan penuh ambisi. Dalam *anime* ini, Cinnamon jauh dari gambaran seorang pemimpin perang yang berwibawa, melainkan lebih cenderung kepada karakter yang mengundang tawa dan kehangatan. Oleh karena itu, *anime* ini sangat menarik untuk diteliti karena pendekatannya yang unik dalam memvisualisasikan tokoh-tokoh sejarah Jepang. Berbeda dengan karya-karya lain yang lebih mempertahankan citra heroik dan gagah para tokoh bersejarah, *Oda Cinnamon Nobunaga* mengusung konsep reinkarnasi yang menyajikan para pemimpin Jepang dalam bentuk hewan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana visualisasi tokoh-tokoh sejarah dalam bentuk hewan melalui reinkarnasi dapat mencerminkan hubungan antara jenis hewan yang dipilih untuk masing-masing tokoh dengan latar belakang sejarah mereka.

Dalam perkembangan industri animasi, *anime* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga sebagai medium yang kaya akan representasi budaya, sejarah, dan karakter-karakter bersejarah yang sering kali dijadikan subjek dalam berbagai bentuk narasi. Salah satu *anime* yang menarik untuk dianalisis adalah *Oda Cinnamon Nobunaga*, yang menggambarkan tokoh-tokoh unifikasi Jepang, khususnya Oda Nobunaga, dalam bentuk yang tidak biasa. Serial ini tidak hanya menawarkan pandangan baru mengenai tokoh-tokoh tersebut, tetapi juga memperkenalkan elemen kreatif yang unik, seperti penggambaran tokoh-tokoh bersejarah melalui karakter anjing. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada visualisasi dan representasi tokoh-tokoh unifikasi Jepang dalam *anime Oda Cinnamon Nobunaga*, serta alasan di balik penggunaan anjing sebagai simbolisasi karakter-karakter tersebut. Meskipun penelitian

mengenai topik ini masih tergolong baru, terdapat beberapa kajian relevan yang dapat memberikan wawasan tambahan. Beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan topik yang dibahas dalam penelitian ini, antara lain; Penelitian yang dilakukan oleh Syara Nur Annisa (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Perbandingan Tokoh Oda Nobunaga Dalam Tinjauan Sejarah dan Novel” dengan menggunakan metode kualitatif dalam menelitinya. Penelitian yang dilakukan oleh Widyatnya Sandhya (2010) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Karakter Oda Nobunaga 『織田信長』 Dalam Lima Game (Kajian Semiotik)” dengan menggunakan kajian semiotik dalam menelitinya. Penelitian yang dilakukan oleh Silvi Mega Suri (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Kajian Karakter Kepemimpinan Oda Nobunaga Dalam Novel *Shinsho Taikōki* Karya Eiji Yoshikawa Dengan Pendekatan Teori Praktik Bourdieu” dengan menggunakan metode analisis deskriptif dalam menelitinya. Penelitian yang dilakukan oleh Rachmanda Rizki Putra (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Peranan Tokoh Pemersatu Jepang Pada Masa Sengoku” dengan menggunakan metode deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif.

Dalam penelitian ini, terdapat dua permasalahan utama yang perlu dianalisis. Pertama, bagaimana gambaran tokoh-tokoh unifikasi Jepang dalam anime *Oda Cinnamon Nobunaga*? Pertanyaan ini bertujuan untuk memahami bagaimana karakter-karakter bersejarah yang terlibat dalam proses unifikasi Jepang digambarkan dalam bentuk fiksi dalam anime tersebut. Kedua, apa alasan sutradara serial *Oda Cinnamon Nobunaga* menggunakan anjing sebagai penggambaran tokoh-tokoh unifikasi Jepang dalam serial anime-nya? Masalah ini berkaitan dengan motif kreatif dan simbolik yang mendasari pemilihan anjing sebagai representasi visual dari tokoh-tokoh bersejarah tersebut, serta bagaimana pemilihan ini berkontribusi pada narasi dan pengembangan cerita dalam anime.

1.2 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui penggambaran tokoh-tokoh unifikasi Jepang yang ada dalam anime *Oda Cinnamon Nobunaga*.
2. Mengetahui alasan sutradara serial *Oda Cinnamon Nobunaga* menggunakan anjing sebagai penggambaran tokoh-tokoh unifikasi Jepang dalam serial anime-nya.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat dari penelitian ini untuk peneliti pribadi adalah agar memberikan pemahaman dan alasan digambarkannya tokoh-tokoh unifikasi Jepang dalam anime *Oda Cinnamon Nobunaga*.
2. Manfaat dari penelitian ini untuk publik adalah agar bisa memberikan bantuan berupa referensi untuk penelitian selanjutnya yang memiliki hal-hal atau topik yang sama.

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Awal Mula *Anime*

Anime adalah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada jenis animasi yang berasal dari Jepang. Istilah ini umumnya digunakan secara internasional untuk menggambarkan berbagai jenis animasi Jepang, baik yang ditujukan untuk anak-anak maupun dewasa. *Anime* memiliki ciri khas dalam gaya gambar, karakter, cerita, dan tema yang sering kali beragam dan kompleks. Di zaman sekarang *anime* sangat populer bukan hanya di Jepang saja, melainkan seluruh dunia menyukai bahkan yang membuat *anime* sendiri. Akan tetapi jauh sebelum munculnya *anime*, terdapat salah satu media populer terkenal di Jepang yaitu *manga*.

Manga adalah komik atau novel grafis yang berasal dari Jepang. Ini mencakup berbagai genre, mulai dari aksi, petualangan, komedi, drama, romantis, fiksi ilmiah, hingga horor. Pada dasarnya *manga* itu sama dengan buku bacaan bergambar yang berasal dari negara lain, seperti Korea ada *Manhwa*, ataupun China ada *Manhua*. Tetapi yang membedakan antara *manga* dan buku bacaan bergambar lainnya adalah gaya gambar dan arah membaca. Gaya gambar di tiap negara jelas berbeda, sama halnya dengan anime, *manga* pun memiliki perbedaan yang seperti itu dan arah baca *manga* itu dari kanan ke kiri, sedangkan untuk *manhwa* dan *manhua* itu dari kiri ke kanan. Kebanyakan dari *anime* saat ini merupakan hasil adaptasi dari *manga*. *Anime* adalah cerita bergambar yang ada dalam buku, dan dibuat lebih hidup dengan cara di-animasikan serta *didubbing*³ dan diberikan efek-efek suara lainnya, yang dipopulerkan oleh seorang *mangaka*⁴ sekaligus *animator*⁵ yang bernama Osamu Tezuka.



Gambar 2.1 Osamu Tezuka atau biasa disebut dengan “Bapak Manga”.

Sumber: <https://www.cbr.com/osamu-tezuka-astro-bov-creator-facts-trivia/>

Osamu Tezuka adalah *mangaka* populer asal Jepang dengan berbagai karya

³ *Dubbing* adalah proses penggantian suara dalam sebuah media audio atau video dengan suara yang baru

⁴ *Mangaka* adalah istilah dalam bahasa Jepang yang digunakan untuk merujuk kepada seorang pembuat manga

⁵ *Animator* adalah seorang seniman yang bertanggung jawab untuk membuat gerakan dan aksi dalam film animasi

seperti "*Black Jack*", "*Astro Boy*", dan "*Kimba the White Lion*". Karena kontribusinya yang besar terhadap pengembangan dan popularitas manga modern, beliau diberi julukan "*Bapak Manga*" atau di dalam bahasa Inggris disebut dengan "*God of Manga/Father of Manga*". Namun julukan tersebut sepertinya belum sepenuhnya tepat, karena jauh sebelum karya-karya Osamu Tezuka muncul, terdapat manga yang lebih tua yang dipopulerkan oleh *Hokusai Manga*, sebuah koleksi sketsa oleh Katsushika Hokusai, salah satu seniman terhebat dalam sejarah Jepang.

Katsushika Hokusai (1760–1849) adalah seorang seniman *ukiyo-e* Jepang yang terkenal di seluruh dunia karena karya-karyanya yang berpengaruh dalam seni cetak Jepang. Dia dikenal terutama karena seri lukisannya yang ikonik, "*Tiga Puluh Enam Pemandangan Gunung Fuji*" (*Thirty-Six Views of Mount Fuji*) dan "*The Great Wave off Kanagawa*". Hokusai belajar di bawah bimbingan master *ukiyo-e* terkemuka, Katsukawa Shunsho. Bahkan setelah Shunsho wafat, Hokusai tetap bertahan di sekolah Katsukawa yang kini dikelola oleh murid terbaiknya, Shunko. Pada saat yang bersamaan, Hokusai mulai menggabungkan gaya seni Belanda dan Prancis dari karya seni Barat yang diselundupkan secara ilegal, mengingat Jepang pada waktu itu masih tertutup terhadap pengaruh luar. Melalui pendekatan ini, Hokusai berhasil mengubah gaya seni *ukiyo-e* menjadi sesuatu yang baru dan inovatif. Ketika Shunko menyadari perubahan tersebut, Hokusai dikeluarkan dari sekolah karena dianggap menyimpang dari prinsip-prinsip seni *ukiyo-e* tradisional.



Gambar 2.2 Karya Katsushika Hokusai menggunakan teknik cukil kayu.
Sumber: https://en.amorosart.com/artwork-hokusai-hokusai_manga-

Hokusai kemudian merenungkan hal ini dan percaya bahwa dipermalukan oleh Shunko sebenarnya merupakan berkat baginya, karena ia dapat mengeksplorasi gaya artistiknya dan membawanya ke tingkat yang lebih tinggi.

Pada tahun 1814, saat Hokusai berusia 50-an, ia menerbitkan volume pertama *Hokusai Manga*, sebuah koleksi gambar binatang dan berbagai objek yang mendetail hasil karyanya. Pada tahun yang sama istilah “*manga*” mulai dikenal oleh masyarakat Jepang. Publikasi ini ditujukan bagi para calon seniman untuk belajar meniru cara menggambar dan melukis. Buku ini pun dengan cepat menjadi buku terlaris di Jepang pada masa itu. Setelah Hokusai mencapai usia 60 tahun, sang seniman menciptakan berbagai cetakan blok kayu yang menampilkan air terjun, jembatan, burung dan bunga.⁶ Dan ia menghasilkan karya-karya yang paling terkenal dan dihormati hingga saat ini.

Format buku komik berupa lukisan yang disertai dengan teks yang menceritakan sebuah kisah yang koheren juga telah dipelopori oleh Santo Kyoden dengan genre *kibyoshi* pada pertengahan abad ke-18, seperti *Edo Umare Uwaki no Kabayaki*. *Kibyoshi* yang merupakan genre sastra Jepang yang muncul pada abad ke-18, khususnya pada periode Edo. Kata “*kibyoshi*” secara harfiah berarti “buku bergambar kuning”, yang mengacu pada sampul buku ini.



Gambar 2.3 Kibyoshi karya Santo Kyoden pada tahun 1786. Sumber: <https://www.avsjapaneseart.com/artworks/categories/11/83-kitao->

Kibyoshi biasanya terdiri dari prosa yang berisi narasi cerita atau dialog, yang disertai dengan ilustrasi dalam bentuk gambar-gambar yang berwarna. Karya- ini seringkali berisi humor satire, kritik sosial, dan observasi tentang kehidupan sehari-hari di Jepang pada masa itu. Salah satu ciri khas *kibyoshi* adalah kecenderungan untuk mengeksplorasi tema-tema yang terkait dengan kelas pekerja atau kelas menengah di masyarakat *Edo*, seperti kehidupan di kota; hiburan; pernikahan, dan perselingkuhan. *Kibyoshi* juga sering menampilkan karakter yang eksentrik atau aneh, dan seringkali menggunakan bahasa yang sarkastis atau humor satir. Secara keseluruhan, *kibyoshi* adalah genre sastra yang berwarna-warni dan menghibur, yang memberikan pandangan unik tentang kehidupan dan budaya Jepang pada masa *Edo*. Karya-karya dalam genre ini memainkan peran penting dalam perkembangan sastra Jepang modern dan seni cetak, serta memberikan wawasan berharga tentang masyarakat dan budaya Jepang pada zaman *Edo*. Katsushika Hokusai dan Santo Kyoden seharusnya

⁶ Robin E. Brenner, *Understanding Manga and Anime*, London, Libraries Unlimited, 2007, hlm. 24

julukan-julukan yang diberikan oleh Osamu Tezuka, diberikan kepada tokoh-tokoh sebelumnya, karena tanpa jasa perkembangan seni mereka di masa lalu, manga maupun anime tidak akan bisa lahir. Namun, jika kita melihat ke masa lalu, kita akan menemukan mangaka yang lebih tua lagi dan berpotensi menjadi manga pertama di Jepang dan sebagai orang yang memulai sejarah perkembangan anime yang kita kenal sampai saat ini.

Manga memiliki sejarah yang sangat panjang di Jepang yang dimulai dengan karikatur. Dalam bahasa Jepang, kata *fuushi* (karikatur) mengacu pada mengkritik atau memfitnah 'cacat dan kekurangan masyarakat' atau orang-orang tertentu. Kata *fuushi-e* atau "gambar karikatur" mengacu pada gambar jenaka dan sarkastik yang menjalankan fungsi ini (Shinmura 1991, 214). Sebagai contoh kuil Horyuji dibangun pada tahun 607 dan dibangun kembali pada abad ke-8 setelah kebakaran. Pada tahun 1935, karikatur orang, hewan, dan "lingga yang sangat dilebih-lebihkan" ditemukan di bagian belakang papan di langit-langit kuil (Schodt 1988, 28). Kuil lainnya seperti *Toshodaiji* juga memiliki karikatur kuno yang menunjukkan bahwa melebih-lebihkan fitur untuk efek humor merupakan hobi yang populer (Kawasaki 1996, 8). Karikatur awal yang paling terkenal yang dianggap oleh banyak ahli sebagai prototipe bentuk manga adalah karya Toba Sojo (1053-1140) yang berjudul *Choju-giga* (Gulungan Hewan).



Gambar 2.4 Gambar kodok yang bermain gulat dengan kelinci. Sumber: https://www.tokyoweekender.com/art_and_culture/japanese-culture/toba-

Nama biksunya adalah Kakuyu, tetapi karena ia terkenal saat memegang pangkat "sojo" (kurang lebih setara dengan uskup dalam agama Buddha Jepang) dan tinggal di sebuah kuil di Toba di Kyoto, maka ia dikenal dengan sebutan Toba Sojo oleh sumber-sumber Jepang dan Barat. Toba Sojo lahir pada tahun 1053 sampai dengan tahun 1140. Selain mencoba mencapai pencerahan dan naik melampaui alam, keinginan dan penderitaan yang fana ini (ajaran Buddha), hobi lain dari pendeta ini adalah menciptakan manga dalam bentuk lukisan binatang yang bertingkah konyol. *Manga* yang diciptakan juga bukanlah digambar di buku, melainkan ia gambar di sebuah gulungan yang disebut dengan *Choju-giga*.

Choju-jinbutsu-giga ("Gulungan Hewan dan Manusia yang Bermain-main")

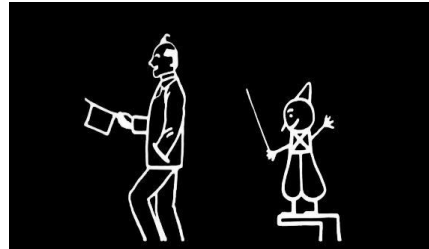
adalah satu set empat gulungan gambar *emakimono* yang dipercayakan kepada museum nasional kyoto dan museum nasional tokyo untuk disimpan dan di arsipkan, agar warisan budaya seni tersebut tidak hilang. Gulungan tersebut menggambarkan kelinci, monyet, rubah, dan katak antropomorfik yang sedang mandi, bergulat, dan berpartisipasi dalam upacara keagamaan, yang telah ditafsirkan sebagai sindiran terhadap para pendeta Buddha dengan gaya humor yang masih bisa kita pahami hampir satu milenium kemudian.⁷ Dari hasil dan karya-karya orang tersebutlah lahir mangaka populer yang kita bisa lihat dan kenal sampai sekarang. Diantaranya ialah Masashi Kishimoto, Osamu Tezuka, dan Hayao Miyaki yang juga banyak menggunakan referensi dari unsur-unsur dan elemen-elemen Buddha dalam pembuatan karyanya.

2.2 Perkembangan *anime* di masa restorasi meiji

Pada zaman restorasi Meiji, Jepang membuka diri terhadap negara-negara luar serta terbuka untuk belajar hal-hal baru. Begitu juga para seniman yang ada pada zaman meiji, mereka belajar banyak hal baru dari barat, seperti merekam dengan kamera dan membuat gambar dan lukisan menjadi hidup.



Gambar 2.5 Katsudo Shashin Sumber:
<https://www.desenhoonline.com/site/katsudo->



Gambar 2.6 Fantasmagorie Sumber:
<https://www.youtube.com/watch?v=m1u>



Gambar 2.7 Nakamura Gatana Sumber:
<https://in.cdgbentre.com/blunt-sword-anime->

Sehingga pada tahun 1907 Jepang menciptakan animasi pertamanya yang berjudul *Katsudo Shashin* yang dibuat sebanyak 50 frame, serta animasi yang berjudul *Fantasmagorie* pada tahun 1908 yang ditayangkan di *teitoku-kan Imperial Cinema*, Asakusa. Namun hal tersebut masih diragukan kebenarannya dan yang dianggap sebagai anime pertama Jepang ialah "*Nakamura Gatana*" yang berdurasi 4 menit dan diproduksi oleh Junichi Kouchi pada tahun 1917. Hal

⁷ Mark W. MacWilliams, *Japanese Visual Culture*, London, M.E. Sharpe, 2008, hlm. 26

ini terverifikasi karena ditemukannya banyak *copy* dari film tersebut di Osaka pada tahun 2008. Namun tidak menutup kemungkinan kemungkinan masih terdapat anime yang lebih tua dari *Nakamura Gatana*, namun sayangnya belum didapatkan *copy*/salinan anime-anime tersebut hingga saat ini.



Gambar 2.8 Cuplikan anime Momotaro: Sacred Sailor. Sumber: <https://www.imdb.com/title/tt0142666/medi>

Memasuki Perang Dunia II, anime menjadi salah satu sarana bagi pemerintah untuk menyebarkan propagandanya. Anime yang berjudul “*Momotaro: Sacred Sailors*”. *Momotaro: Sacred Sailors* (Momotarō: Umi no Shinpei) adalah film animasi Jepang yang dirilis pada tahun 1945. Anime ini diproduksi oleh *Shochiku Animation Institute* dan disutradarai oleh Mitsuyo Seo. Anime ini terkenal karena menjadi salah satu film propaganda yang paling terkenal dari era Perang Dunia II di Jepang.

Pada saat itu, Jepang berada dalam situasi perang yang sulit dan pemerintah Jepang menggunakan berbagai media termasuk anime untuk meningkatkan semangat nasionalisme dan mendukung perang. Isi dari anime *Momotaro: Sacred Sailors* mengisahkan tentang sekelompok hewan yang dipimpin oleh karakter Momotaro, yang merupakan karakter dongeng Jepang yang terkenal hingga saat ini. Dalam cerita ini, Momotaro dan pasukannya (hewan-hewan), untuk mempersiapkan serangan ke sebuah pulau di Pasifik yang dikuasai oleh pasukan musuh.

Anime ini menyoroti pesan patriotisme dan semangat perjuangan dalam melawan musuh. Hal ini secara jelas dirancang sebagai propaganda perang untuk mendukung semangat perang dan memberikan gambaran positif tentang partisipasi Jepang dalam konflik peperangan. Penyebaran propaganda semacam ini umum pada masa itu di banyak negara yang terlibat dalam perang. Meskipun dirancang sebagai alat propaganda, *Momotaro: Sacred Sailors* juga memiliki signifikansi penting dalam sejarah animasi Jepang. Film ini dianggap sebagai

salah satu anime pertama yang diproduksi dalam skala besar di Jepang. Selain itu, anime ini menampilkan teknik animasi yang canggih untuk masanya. Sebagai artefak bersejarah, *Momotaro: Sacred Sailors* mencerminkan atmosfer politik dan budaya Jepang pada masa perang. Meski konteks pembuatannya adalah propaganda perang, anime ini tetap menjadi objek studi yang penting dalam sejarah animasi dan sejarah Jepang secara keseluruhan.

Akan tetapi setelah berakhirnya Perang Dunia II, masyarakat bahkan pemerintah Jepang kesulitan untuk memulihkan kembali ekonomi negaranya. Terlebih lagi Jepang pada saat itu diduduki oleh sekutu setelah kekalahan Jepang dalam perang. Pendudukan tersebut dipimpin oleh Amerika Serikat di bawah arahan Jenderal Douglas MacArthur. Pendudukan ini bertujuan untuk melakukan reformasi politik, ekonomi, dan sosial di Jepang. Evaluasi terhadap pendudukan Amerika Serikat di Jepang setelah Perang Dunia II dapat bervariasi tergantung pada sudut pandang yang diambil. Beberapa orang menganggap pendudukan itu memiliki dampak positif, sementara yang lain menganggapnya sebagai dampak negatif. Dalam faktor pemulihan ekonomi, pendudukan Amerika membawa bantuan ekonomi yang signifikan melalui program bantuan Marshall dan upaya rekonstruksi lainnya. Membantu memulihkan ekonomi Jepang yang hancur akibat perang dan mempercepat pertumbuhan ekonomi Jepang menuju kejayaan ekonomi pasca-perang. Dalam perubahan sosial, pendudukan Amerika Serikat membawa perubahan sosial yang signifikan di Jepang. Salah satunya adalah, pendudukan Amerika, yang mempromosikan kesetaraan gender dan menciptakan kesempatan bagi perempuan untuk terlibat dalam kehidupan politik dan ekonomi. Sedangkan faktor negatifnya berdampak pada terhambatnya perkembangan anime. Pada masa itu Amerika sangat ketat tentang penyebaran media dan informasi, sehingga mereka membuat lembaga yang bernama *Civil Censorship Detachment* (CCD).

Civil Censorship Detachment (CCD) adalah sebuah unit yang bertugas melakukan sensor sipil di Jepang selama pendudukan Amerika Serikat pasca-Perang Dunia II. CCD didirikan oleh Pemerintah Pendudukan Militer Amerika Serikat (SCAP), yang dipimpin oleh Jenderal Douglas MacArthur. Tujuan utama dari CCD adalah untuk mengawasi dan memantau media, komunikasi, dan informasi yang disebarkan di Jepang. Mereka bertanggung jawab untuk memastikan bahwa materi yang dipublikasikan atau disiarkan tidak mengandung propaganda atau konten yang dianggap menciptakan ketegangan atau gangguan dalam proses demokratisasi dan rekonstruksi Jepang pasca-perang.

CCD bekerja dengan memeriksa dan meninjau publikasi, surat kabar, buku, majalah, dan siaran radio, serta memantau komunikasi pribadi. Mereka dapat melakukan sensor atau mengeluarkan larangan terhadap konten yang dianggap tidak sesuai dengan kepentingan pendudukan atau dapat mengganggu proses rekonstruksi dan demokratisasi yang diinginkan oleh pihak pendudukan. Meskipun CCD bertujuan untuk mempromosikan demokrasi dan menegakkan standar tertentu dalam publikasi dan komunikasi, beberapa kritikus menganggap CCD sebagai bentuk *censorship* yang melanggar kebebasan berbicara dan pers di Jepang. Namun, disisi lain, pendukung CCD berpendapat bahwa tindakan *censorship* yang dilakukan oleh CCD adalah bagian dari upaya untuk membangun kembali Jepang sebagai negara yang demokratis dan memastikan stabilitas pasca-perang di wilayah tersebut.

Terlepas dari faktor positif dan negatif yang ditimbulkan dari CCD. Tidak menutup kemungkinan bahwa CCD menghambat perkembangan anime pada masa itu. Kebanyakan dari hasil anime dan media yang dibuat masyarakat

Jepang, dibakar oleh CCD. Salah satunya ialah dari anime Momotaro: Sacred Sailor di atas. Hal tersebut dilakukan agar Jepang tidak lagi menyebarkan propaganda dan HOAX kepada masyarakat Jepang dan negara-negara luar lainnya.

2.3 Kebangkitan Anime Jepang

Setelah perang dunia II selesai, kebangkitan perkembangan anime mengalami peningkatan yang sangat pesat seiring dengan periode Keajaiban Perekonomian Jepang (*Japanese Economic Miracle*). Keajaiban perekonomian Jepang merujuk pada periode pertumbuhan ekonomi yang cepat dan luar biasa yang dialami oleh Jepang setelah Perang Dunia II, terutama dari tahun 1950-an hingga 1970-an. Periode ini menandai transformasi luar biasa dari ekonomi Jepang yang hancur oleh perang menjadi salah satu negara industri terkemuka di dunia. Di mana Pemerintah Jepang menerapkan berbagai kebijakan untuk merangsang pertumbuhan ekonomi, seperti kebijakan industri, kebijakan perdagangan, dan investasi dalam infrastruktur. Kementerian Perdagangan Internasional dan Industri (MITI) memainkan juga peran sentral dalam mengkoordinasikan kebijakan industri dan memberikan dukungan kepada industri kecil. Dalam faktor pendidikan dan tenaga kerja, Jepang fokus pada peningkatan pendidikan dan pengembangan tenaga kerja yang berkualitas tinggi, yang berkontribusi pada kemajuan teknologi dan pertumbuhan produktivitas. Pemberdayaan pendidikan dan pelatihan membantu mendorong inovasi dan daya saing.

Berkat hal itu, muncullah para *mangaka* legenda yang membuat anime semakin populer, yaitu Osamu Tezuka, Fujiko Fujio, dan Hayao Miyazaki. Seperti yang kita tau, Osamu Tezuka sering disebut sebagai "*Bapak Anime*" karena kontribusinya yang besar terhadap perkembangan industri anime dan manga di Jepang. Osamu Tezuka lahir pada 3 November 1928 di Toyonaka, Prefektur Osaka, Jepang. Dia adalah anak kedua dari tiga bersaudara dalam keluarga Tezuka. Sejak kecil, Tezuka sudah menunjukkan minat yang besar dalam seni, terutama dalam menggambar dan menulis cerita. Pada usia muda, Tezuka sudah menunjukkan bakatnya dalam menggambar *manga* (komik Jepang) dan cerita pendek. Ayahnya adalah seorang penggemar film dan menunjukkan banyak film dari luar negeri kepada keluarganya; ibunya sering membawanya ke Teater Takarazuka, yang menampilkan rombongan yang semuanya perempuan. Dia masih berusia belasan tahun ketika Perang Dunia II dimulai, dan setelah perang, dia bertekad untuk mengajarkan perdamaian dan rasa hormat terhadap kehidupan dan kemanusiaan melalui manga-nya, yang menjadi hasratnya. Tezuka dikenal dengan tema-tema humanisnya, termasuk betapa berharganya kehidupan, dan *manga*-nya penuh dengan narasi untuk pembaca semua jenis kelamin dan segala usia. Dia menerima banyak penghargaan, dan *manga*-nya mengangkat komik ke tingkat yang sangat terhormat. Namun, dia memutuskan untuk mengejar karir

dalam seni dan animasi daripada praktek medis. Setelah lulus, dia bergabung dengan sebuah studio animasi dan mulai membuat film pendek dan iklan animasi.



Gambar 2.9 Cover manga Shin Takarajima. Sumber: <https://ghibli-park.jp/>

Pada tahun 1951, Tezuka memulai debutnya sebagai mangaka profesional dengan serial manga berjudul "*Shin Takarajima*" ("New Treasure Island"), yang menjadi sangat populer. Kesuksesan ini membuka pintu bagi Tezuka untuk memperluas karirnya di dunia *manga* dan *anime*. Tezuka memperkenalkan teknik dan gaya baru dalam animasi Jepang. *Shin-takarajima* (Pulau Harta Karun Baru) karya Tezuka, memukau para pembaca muda dan terjual lebih dari 400.000 eksemplar. Komiknya sering menggunakan teknik sinematik, seperti *close-up* dan perubahan *frame* dan sudut pandang, yang memiliki pengaruh yang sangat besar pada seniman *manga* pascaperang.⁸ Dia juga dapat "menangani tema-tema yang berat dan menciptakan karakter yang kompleks seperti halnya novelis lainnya" melalui komiknya (Schilling 1997, 263). *Manga* kini dianggap serius sebagai bentuk seni yang dapat dinikmati tidak hanya oleh anak-anak tetapi juga oleh orang dewasa (Amano 2004; Gravett 2004; Schodt 1988; Shimizu 1991; Shinmura 1991).

Salah satu karya paling terkenal Tezuka juga adalah "*Astro Boy*", yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1952. *Anime* tersebut menggunakan elemen-elemen seperti gerak kamera dinamis, ekspresi wajah yang beragam, dan narasi yang lebih dalam dalam cerita animasi. Ini membawa standar baru untuk industri anime dan mempengaruhi banyak animator di masa depan. Karya-karya Tezuka sangat populer di kalangan penonton Jepang dan internasional. *Astro Boy* sendiri menjadi salah satu serial anime paling ikonik di dunia. Kepopuleran dan pengaruh globalnya membantu memperkenalkan anime ke pasar internasional dan membentuk persepsi orang terhadap animasi Jepang.

⁸ Mark W. MacWilliams, *Japanese Visual Culture*, London, M.E. Sharpe, 2008, hlm. 49



Gambar 2.10 Potret Fujiko Fujio dengan boneka Doraemon di tengahnya pada tahun 1980. Sumber: <https://www.asahi.com/ajw/articles/14592812>

Selanjutnya muncul Fujiko Fujio yang merupakan nama pena dari dua *mangaka* terkenal Jepang, Hiroshi Fujimoto dan Motoo Abiko. Mereka adalah duo kreator yang dikenal karena menciptakan beberapa karya *manga* yang sangat populer, termasuk salah satu karya terkenal mereka, yaitu "*Doraemon*". Hiroshi Fujimoto lahir pada 1 Desember 1933 di Tennoji-ku, Osaka, sementara Motoo Abiko lahir pada 10 Maret 1934 di Takaoka, Toyama. Sebelumnya, keduanya bekerja sebagai asisten di studio manga sebelum memulai kerjasama mereka pada tahun 1951. Fujiko Fujio memiliki pengaruh yang sangat besar dalam perkembangan anime dan manga. Karya-karya mereka, terutama "*Doraemon*", telah menjadi salah satu ikon budaya Jepang dan memiliki dampak yang luas, baik di dalam negeri maupun internasional. Kesuksesan "*Doraemon*" tidak hanya terbatas pada *manga*, tetapi juga memperluas ke industri animasi dengan serial televisi, film, dan produk-produk lainnya. Ini telah membuka jalan bagi adaptasi *manga* lainnya menjadi anime dan memperluas popularitas genre ini.⁹

Dampak dari anime dan manga yang dibuat oleh Fujiko F. Fujio, terutama melalui karya-karya seperti "*Doraemon*", "*Ninja Hattori-kun*", "*Obake no Q-Tarō*", dan "*Perman*", sangat besar dan beragam. Karya-karya Fujiko F. Fujio telah memberikan kontribusi besar terhadap budaya populer Jepang. Karakter-karakter seperti Doraemon telah menjadi simbol budaya yang sangat penting, muncul dalam berbagai bentuk media, termasuk film, televisi, permainan video, dan produk-produk merchandise. Salah satu ciri khas karya-karya Fujiko F. Fujio adalah pesan moral yang disampaikan melalui cerita-ceritanya. "*Doraemon*", misalnya, sering kali menyampaikan nilai-nilai seperti persahabatan, kebaikan hati,

⁹ Editor [fandom.com,](https://doraemon.fandom.com/wiki/Fujiko_F._Fujio) *Fujiko F. Fujio*, https://doraemon.fandom.com/wiki/Fujiko_F._Fujio, 6 April 2024, jam 03.18 WITA

belajar dari kesalahan, dan menghargai keluarga. Ini tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan pengajaran dan inspirasi kepada pembaca dan penonton.

Terakhir ialah Hayao Miyazaki. Hayao Miyazaki adalah seorang sutradara, animator, dan produser film animasi Jepang yang diakui secara luas sebagai salah satu tokoh paling berpengaruh dalam sejarah anime. Dia lahir pada tanggal 5 Januari 1941, di Bunkyo, Tokyo, Jepang. Sebagai seorang anak, Miyazaki memiliki ketidaksukaan terhadap budaya Jepang. Ia lahir pada tahun 1941. Ayahnya adalah seorang anggota eksekutif Miyazaki Aircraft, sebuah perusahaan yang dimiliki oleh paman Miyazaki. Selama perang, bisnisnya sukses, dan keluarganya berkecukupan. Ayahnya mengikuti wajib militer, tetapi tidak dikirim ke garis depan. Dari apa yang diceritakannya kepada Miyazaki, tepat sebelum pasukannya berangkat ke daratan Tiongkok, atasannya bertanya apakah ada orang yang tidak ingin pergi. Ayah Miyazaki mengangkat tangannya dan berkata, "Saya tidak bisa pergi karena istri dan anak-anak saya ada di sini." Alhasil, dia tetap tinggal di rumah, bekerja memproduksi suku cadang untuk pesawat militer. Miyazaki menggambarkan ayahnya sebagai "seorang pria yang tidak peduli dengan kontradiksi dalam dirinya sendiri" (Miyazaki 1996, 249-250). Hubungan ayahnya dengan industri yang berhubungan dengan perang dan standar hidup keluarga yang relatif tinggi selama perang mempengaruhi Miyazaki muda, meninggalkan dengan perasaan bersalah terhadap para korban agresi Jepang di Asia.

Selama transisi cepat dari militerisme menuju demokrasi dalam beberapa tahun segera setelah perang, Miyazaki kehilangan keyakinan pada negaranya sendiri. Dia mengingat ketika "orang dewasa di sekitar saya dengan sinis menggambarkan Jepang sebagai negara 'kelas empat yang standar budaya dan tingkat kehidupannya sangat rendah dengan terlalu banyak orang, terlalu sedikit sumber daya alam, dan satu-satunya yang bisa dibanggakan adalah keindahan alamnya dan perubahan musimnya'" (Miyazaki 1996, 265). Bagi Miyazaki, "Sejarah Jepang adalah kisah penindasan dan eksploitasi rakyat biasa, dan desa-desa pedesaan adalah representasi kemiskinan, ketidakpedulian, dan penolakan terhadap hak asasi manusia dasar" (265). Namun, pada tahun 1970-an, dia mulai mempertimbangkan kembali identitas Jepang. Saat itulah dia membaca buku "Saibai shokubutsu tonoko no kigen" (Tanaman Ternak dan Asal-usul Pertanian) karya Sasuke Nakao. Buku ini memungkinkan Miyazaki untuk menganggap Jepang sebagai bagian dari Asia baik dari segi sejarah maupun budaya. Perasaannya terhadap budaya Jepang sebagai bagian dari Asia membuat pandangannya berbeda dari pendekatan konvensional terhadap identitas Jepang, yang cenderung berfokus pada keunikan tradisi Jepang. Miyazaki pun menjadi lebih tertarik pada keragaman budaya Jepang. Baginya, bahkan hal-hal Barat menjadi bagian dari budaya Jepang. Minatnya dalam seni dan animasi muncul sejak masa kecil, ketika ia dibesarkan di tengah-tengah perang dan pasca-perang di Jepang. Setelah mengejar minatnya, Miyazaki di masa mudanya pun bergabung dengan Toei Animation pada tahun 1963 dan mulai meniti karir di industri animasi.¹⁰

¹⁰ Mark W. MacWilliams, *Japanese Visual Culture*, London, M.E. Sharpe, 2008, hlm. 256



Gambar 2.11 Ilustrasi Hayao Miyazaki beserta beberapa karyanya dalam Studio Ghibli. Sumber: <https://www.rotoscopers.com/2017/03/08/studio->

Pada awalnya, Miyazaki bekerja sebagai animator dan storyboard artist di beberapa film animasi. Namun, impian besar Miyazaki adalah untuk menjadi seorang sutradara. Pada tahun 1979, ia memiliki kesempatan untuk menyutradarai film pertamanya, "*Lupin III: The Castle of Cagliostro*", yang mendapat pujian kritis dan menjadi langkah awal menuju kesuksesan besar. Pada tahun 1985, Miyazaki bersama dengan rekannya Isao Takahata mendirikan Studio Ghibli, yang kemudian menjadi salah satu studio animasi terkemuka di dunia. Di Studio Ghibli, Miyazaki merilis beberapa film yang sangat berpengaruh, termasuk "*My Neighbor Totoro*" (1988), "*Princess Mononoke*" (1997), dan "*Spirited Away*" (2001), yang memenangkan Penghargaan Akademi untuk Film Animasi Terbaik.

Karya-karya Miyazaki dikenal karena visual yang indah, narasi yang mendalam, dan tema-tema universal yang disajikan dengan kelembutan dan kebijaksanaan. Ia sering mengangkat isu-isu lingkungan, kehidupan manusia, dan kekuatan alam dalam karya-karyanya, sambil menampilkan karakter-karakter yang kompleks dan memukau. Meskipun ia resmi pensiun beberapa kali, Miyazaki terus berkontribusi pada industri animasi dan tetap menjadi salah satu tokoh terkemuka dalam dunia film animasi hingga saat ini.

2.4 Anime sebagai penyebaran ajaran agama dan sejarah

Manga dan *anime* dapat mencerminkan kehidupan kita bahkan dapat mengubah realitas yang ada. Seperti yang diamati oleh Stuart Hoover, interaksi kompleks antara media massa dan agama sangat penting dalam hal ini karena "agama beroperasi dalam integrasi pengalaman, identitas, dan makna" sama seperti media, membentuk rasa diri dan komunitas dalam kehidupan sehari-hari (2001, 147). Salah satu media yang termasuk ialah *manga* dan *anime*. *Manga* dan *anime* bukanlah hanya sekedar hiburan saja bagi penontonnya untuk mengisi waktu yang ada. Melainkan *manga* dan *anime* menjadi bukti berkembangnya zaman yang ada sampai sekarang. Ozamu Tezuka menjadi salah satu mangaka yang dapat menggambarkan peristiwa-peristiwa Sejarah yang ada melalui karya-karyanya. *Manga* fiksi ilmiah Tezuka secara radikal berbeda dari cerita petualangan eksotisnya. Contoh dari jenis ini termasuk "*Chiteikoku no kaijin*" (The Mysterious Men Down in the Earth, 1948), "*Metoroporisu*" (Metropolis, 1949), "*Kitarubeki Sekai*" (Next World, 1951), "*38 doseijo no kaibutsu*" (The Monster on the 38th Parallel, 1953), "*Taiheiyo x-pointo*" (Point X in the South Pacific, 1953), dan "*Daikozui jidai*" (The Age of the Great Flood, 1955). Daripada menjadi fantasi

pelarian, manga-manga ini secara langsung mencerminkan pengalaman perang Jepang dan kesulitan masa pasca-perang. Realitas yang tajam pada saat itu dijelaskan dengan jelas dalam gambaran Tezuka yang rinci tentang kehidupan, hingga detail kekejamannya. Misalnya, Ken'ichi yang muda, yang selalu muncul dalam hampir semua *manga* awal ini, adalah karakter yang dikenal oleh banyak orang Jepang. Dia telah kehilangan orang tuanya dalam perang dan sekarang paman nya, Hige Oyajji harus menjaganya.



Gambar 2.12 Karakter Ken'ichi dalam manga-manga awal Tezuka yang terkenal. **Sumber:** <https://tezukaosamu.net/en/character/242.html>

Dalam cerita fiksi ilmiah Tezuka, konflik yang membentuk naratif didasarkan pada pertentangan antara demokrasi dan *dictatorial*¹¹. Sementara "demokrasi" melambangkan ketulusan dan tanggung jawab, "*dictatorship*"¹² melambangkan kebajikan dan egoisme yang tak berhati nurani. Tezuka menulis banyak cerita tentang bagaimana kebijakan pemerintah yang tidak bertanggung jawab yang dipimpin oleh seorang diktator berakhir dengan bencana. Karakter-karakter yang menjadi bagian dari rezim totaliter dengan kejam menindas bawahannya dan menyiksa setiap orang yang tidak setuju. Rakyat, tanpa kemauan dan tidak mampu bertindak, tidak memiliki pengaruh pada keputusan para penguasa egois. Sementara para pejabat dan pegawai pemerintah melakukan perang dari jarak yang aman, rakyat digambarkan sebagai sekelompok orang yang dipicu menjadi histeris karena terpapar hujan bom. Panik, mereka berusaha melarikan diri, sementara yang lain terkubur hidup-hidup dan berteriak

¹¹ Dictatorial ialah pemimpin yang memerintah dengan kekuasaan mutlak, tanpa memperhatikan pendapat atau hak-hak individu lainnya.

¹² Dictatorship adalah sebuah sistem pemerintahan di mana kekuasaan mutlak dipegang oleh satu individu atau kelompok kecil yang tidak terbatas oleh undang-undang atau konstitusi.

minta tolong serta ditinggalkan pada nasib yang menyedihkan.

Dengan membaca *manga-manga* ini, pembaca tidak hanya bisa mengulang kembali horror perang, tetapi juga merasakan ketakutan akan kemungkinan perang baru. Sebagai hasilnya, cerita-cerita ini adalah reaksi terhadap sejarah kontemporer, dan terutama, terhadap pecahnya Perang Korea. Karena itu, garis cerita Tezuka umumnya sangat pesimis. Dunia telah menjadi tempat pembantaian; tidak ada sudut yang tersisa untuk berlindung dan aman dari kekerasan. Ia secara berulang kali menggambarkan kehancuran dunia sebagai banjir yang mengubur segalanya di bawahnya, seperti dalam *Daikōzui jidai* (*The Age of Great Flood*, 1955). Dia menyatakan harapannya untuk penyelamatan menggunakan gambaran Bahtera Nuh dari Alkitab. Orang-orang berusaha melarikan diri dengan rakit atau meninggalkan bumi dengan pesawat luar angkasa. Jika tersisa waktu yang cukup, pasangan binatang dimasukkan dalam daftar inventaris untuk dibawa bersama di atas kapal. Cerita-cerita ini seringkali memiliki pahlawan yang merupakan petualang muda yang menyelamatkan Bumi dan umat manusia. Di sini, kontrasnya, secara naratif, adalah antara anak-anak dan orang dewasa. Orang dewasa adalah egois, tidak kompromis, dan tidak mampu mengelola kekuatan teknologi baru secara bertanggung jawab. Para penguasa besar akhirnya menjadi maniak egois yang tampak konyol. Sebaliknya, anak-anak adalah rasional, rela berkorban, dan berjuang dengan gagah berani melawan orang dewasa jahat yang korup untuk menyelamatkan dunia.



Gambar 2.13 Karakter Son Goku dalam anime Dragon Ball.

Sumber: <https://www.fanpop.com/clubs/dragon->

Hingga saat ini anime masih menjadi media untuk menyebarkan sejarah dan agama. Meskipun tidak ditampilkan secara langsung, namun ajaran-ajaran agama, terutama Budha dan Shinto, masih sangat melekat sampai sekarang. Salah satu anime yang populer dari dulu hingga sekarang ialah “*Dragon Ball*”. *Dragon Ball* adalah salah satu serial anime yang paling ikonik dan berpengaruh dalam sejarah anime. Serial ini diciptakan oleh Akira Toriyama dan pertama kali

dipublikasikan sebagai manga pada tahun 1984, kemudian diadaptasi menjadi serial anime yang pertama kali ditayangkan pada tahun 1986. Cerita *Dragon Ball* mengikuti petualangan seorang karakter bernama *Son Goku*, seorang pejuang yang memiliki kekuatan luar biasa, saat dia melakukan perjalanan untuk mencari *Dragon Ball*, artefak mistis yang dapat memenuhi keinginan apapun ketika semuanya dikumpulkan. Selama perjalanan, Goku bertemu dengan berbagai teman dan musuh, dan menghadapi berbagai tantangan, termasuk pertempuran epik dengan makhluk-makhluk luar angkasa, penjahat galaksi, dan dewa-dewa.

Serial anime yang sukses, *Dragon Ball*, memberikan banyak wawasan tentang hubungan yang rumit dan terkait antara tradisi penceritaan masa lalu dan sekarang. Hal ini secara khusus mengeksplorasi persilangan antara cerita rakyat Jepang dan *anime* Jepang; mengambil panduan dari Philip Brophy, yang disebutkan di atas, yang menjelaskan bahwa meskipun sangat kompleks, budaya populer membantu kita memahami bagaimana budaya-budaya bertransformasi dan bermutasi melalui aktivitas lintas negara. *Anime* Jepang menunjukkan hubungan yang ada antara budaya Jepang dan pemahaman global yang memungkinkan pemahaman di seluruh dunia. Acara TV *Dragon Ball*, yang diciptakan oleh Akira Toriyama, telah sangat populer di Eropa meskipun berasal dari Jepang. Cerita ini dimulai dengan adaptasi bebas Toriyama dari buku Tiongkok, *Journey to the West* (Cheng'en Wu 1525/1993), tetapi terus berkembang menjadi cerita yang sangat kompleks, yang mencakup berbagai saga yang saling terkait. Selain itu, cerita ini sangat dipengaruhi oleh dua agama utama di Jepang (Shinto dan Buddha), serta cerita Samurai dan film serta komik bela diri. Ini adalah contoh bagus bagaimana budaya populer mengubah dan, pada saat yang sama, memperkuat produksi budaya dengan mengadaptasi tradisi sejarah yang kaya ke dalam bentuknya. Fakta bahwa *Dragon Ball* berasal dari Jepang membuat analisisnya lebih sulit dari sudut pandang Barat tetapi juga meningkatkan daya tariknya.



Gambar 2.14 Sun Wukong, raja kera pada tahun 19th. Sumber: <https://www.researchgate.net/figure/Sun-Wukong-the-monkey-king-in-a-19th-century-version-of-Journey-to-the->



Gambar 2.15 Son Goku, pada anime *Dragon Ball*. Sumber: superjmanplay2.deviantart.com/art/dragon-ball-kid-goku-25-373211914

Hal pertama yang paling nampak yang dapat ditemukan antara cerita rakyat/dongeng dan Dragon Ball adalah asal usulnya. 'Sun Wukong' ('Son Goku' dalam bahasa Jepang), Sang Raja Monyet, adalah salah satu karakter dalam *Journey to the West* (Cheng'en Wu 1993). Buku ini telah banyak didistribusikan di Timur. Ini adalah buku klasik Tiongkok abad ke-16 di mana Xuanzang, seorang biksu Buddha (seorang karakter nyata dalam sejarah) memulai perjalanan ke India dalam pencarian sutra Buddha. Dia ditemani oleh tiga karakter, termasuk Son Goku, Sang Raja Monyet yang gemar bermain-main dan mencolok. Dia dikenal karena kekuatannya yang besar dan karena memiliki kemampuan untuk menciptakan awan dengan mana dia bisa terbang. Dia juga membawa sebatang tongkat, yang memiliki kemampuan untuk diperpanjang sesuai keinginan (lihat gambar 2.15). Selain kedua karakter ini, ada teman-teman perjalanan lainnya: seorang dewa babi yang dihukum di Bumi karena perilaku nafsu birahnya dan karakter lain yang tercela yang berubah menjadi iblis air (di Jepang sering ditampilkan sebagai kappa, monster lokal yang menyerupai katak mirip manusia dengan bungkus di kepalanya yang penuh dengan air).¹³

Memang benar bahwa *anime* dan *manga* sering mencerminkan budaya, nilai-nilai, tradisi, dan sejarah Jepang dalam berbagai cara, baik secara langsung maupun tersirat. Hal ini dapat dilihat dalam tema, cerita, karakter, setting, dan bahkan dalam aspek visual dan artistiknya. Sebagai bentuk seni populer yang sangat beragam dan berkembang, manga dan anime terus berevolusi dengan mengadopsi pengaruh baru, tetapi juga mempertahankan akar budaya dan sejarahnya. Meskipun demikian, perkembangan teknologi, globalisasi, dan perubahan sosial juga berpengaruh pada naratif dan gaya *anime* dan *manga*. Dengan menggabungkan elemen-elemen tradisional dengan inovasi baru, *manga* dan *anime* memiliki potensi untuk terus bertahan di masa depan. Mereka dapat menjadi sarana untuk melestarikan budaya dan sejarah Jepang sambil terus menarik dan menghibur audiens di seluruh dunia. Namun, perubahan dalam tren dan preferensi mungkin akan terus mempengaruhi bentuk dan arah perkembangan *anime* dan *manga*. Dengan demikian, penting untuk terus mempelajari, menghargai, dan mendukung manga dan anime sebagai bagian penting dari warisan budaya Jepang, sambil juga memperhatikan evolusi mereka di era kontemporer dan masa depan. Begitu juga dengan anime yang akan diteliti ini, bercerita tentang tokoh-tokoh unifikasi Jepang yang ada dalam zaman *sengoku* dan reinkarnasi ke masa modern dengan sikap dan ingatannya yang masa tertempel di wujud barunya.

2.5 Peran sutradara dalam *anime*

Dalam pembuatan *anime* sendiri, membutuhkan banyak orang dan ide untuk menciptakan suatu karya agar para penonton dapat mendapatkan rasa puas dengan menonton *anime*. Diantara semua tugas yang ada, terdapat salah satu peranan penting yang memegang tugas dan tanggung jawab besar dalam menciptakan suatu karya tersebut, ialah Sutradara/Director. Sutradara adalah seorang yang memberikan hasil kreatif dalam suatu produksi film sehingga menimbulkan suatu efek di dalam film (Rea: 2010). Dari hal tersebut, kita dapat menyimpulkan bahwa sutradara-lah yang bertanggung jawab atas keseluruhan visi dan eksekusi dari proyek anime. Sutradara bertanggung jawab untuk

¹³ Xavier Mínguez-López, "Folktales and Other References in Toriyama's *Dragon Ball*", Jurnal Interdisipliner, 9(1). 2014.

memastikan bahwa keseluruhan cerita, gaya visual, dan tema anime sesuai dengan visi kreatif yang diinginkan. Mereka bekerja sama dengan penulis skenario, desainer karakter, dan tim artistik untuk menciptakan dunia yang konsisten dan menarik.

Sutradara juga-lah yang memimpin seluruh tim produksi, mulai dari animator, desainer suara, hingga komposer musik. Mereka memberikan arahan kepada setiap bagian produksi, memastikan bahwa semua elemen berkolaborasi dengan baik. Sutradara juga sering kali terlibat dalam mengarahkan akting para pengisi suara, memberikan panduan tentang bagaimana dialog harus disampaikan agar sesuai dengan karakter dan emosi dalam anime yang sedang dikerjakannya. Setelah *anime* selesai dibuat juga, sutradara mengawasi proses editing, penggabungan elemen suara dan musik, serta finalisasi keseluruhan anime. Mereka memastikan bahwa hasil akhir konsisten dengan visi awal.

Dalam mengemban tugas tersebut, terdapat salah satu sutradara yang mengambil seluruh tanggung jawab tersebut dan berhasil menghasilkan proyek-proyek *anime* yang besar yang terkenal hingga saat ini seperti “進撃の巨人 The Final Season”, “ナルト 疾風伝”, dan “ソードアート・オンライン II”. Sutradara tersebut bernama Hidetoshi Takahashi (高橋英俊). Pada tahun 2020, Takashi memegang tanggung jawab untuk mengerjakan anime *Oda Cinnamon Nobunaga* ini dan berhasil menyelesaikannya sampai 12 episode pada tanggal 27 Maret 2020. Anime ini pun ditayangkan pada setiap hari jumat di saluran tv “TV Tokyo (テレビ東京)”. テレビ東京 (TV Tokyo) adalah salah satu jaringan televisi nasional Jepang yang berbasis di Tokyo. Didirikan pada tahun 1964, TV Tokyo terkenal sebagai salah satu dari lima jaringan televisi utama di Jepang. Fokusnya cenderung pada program-program yang lebih unik dan menghibur, seperti animasi, acara anak-anak, program pendidikan, serta acara terkait bisnis dan teknologi. TV Tokyo sangat dikenal di luar Jepang karena menyiarkan berbagai serial anime populer seperti *Naruto*, *Bleach*, *Pokémon*, dan *Yu-Gi-Oh!*.¹⁴ Jaringan ini memiliki pengaruh besar dalam membawa anime ke panggung global. Selain anime, TV Tokyo juga memproduksi acara bertema bisnis, investasi, teknologi, dan budaya, sehingga menarik bagi kalangan profesional dan masyarakat yang tertarik pada bidang-bidang tersebut.

¹⁴ 古田尚輝, “教育テレビ放送の50”, 教育テレビ, hal. 180.