

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap negara pasti memiliki periode atau pembabakan zaman sama halnya seperti negara Jepang yang memiliki banyak pembabakan zaman hingga ke zaman modern seperti saat ini. Pembabakan zaman di Jepang mencakup beberapa periode penting yang mencerminkan perubahan sosial, politik, dan budaya. Dimulai dari zaman Jomon (sekitar 14.000 SM hingga 300 SM), yang ditandai oleh kehidupan pemburu-pengumpul dan penggunaan tembikar. Setelah itu, periode Yayoi (300 SM hingga 300 M) melihat masuknya pertanian dan teknologi logam dari Asia. Zaman Klasik dimulai dengan periode Kofun (300 hingga 538), yang ditandai oleh pembangunan makam besar dan munculnya kekuasaan politik yang terorganisir. Periode Nara (710-794) dan Heian (794-1185) diikuti, di mana budaya Jepang berkembang pesat, terutama dalam seni dan sastra. Zaman Feodal dimulai dengan periode Kamakura (1185-1333), ditandai oleh kekuasaan shogun dan samurai. Periode Muromachi (1336-1573) melanjutkan tradisi ini, dengan perkembangan seni seperti teh dan drama Noh. Zaman Sengoku (1467-1603) ditandai oleh konflik dan persatuan di bawah Tokugawa. Periode Edo (1603-1868) membawa stabilitas dan isolasi, dengan pertumbuhan ekonomi dan budaya urban.

Periode Edo atau zaman Edo (1603–1868), juga dikenal sebagai periode Tokugawa, merupakan masa yang sangat berpengaruh dalam pembentukan masyarakat Jepang modern. Di bawah pemerintahan Keshogunan Tokugawa, Jepang menikmati lebih dari dua abad stabilitas politik, di mana struktur masyarakat feodal sangat dijaga dan negara menjalankan kebijakan isolasi (*sakoku*), membatasi kontak dengan negara lain. Dalam periode ini, kelas samurai memegang peran penting dalam tatanan sosial, di mana nilai-nilai seperti *bushido* (kode etik samurai) dan loyalitas sangat dijunjung tinggi. Pada pertengahan abad ke-19, situasi Jepang mulai berubah secara signifikan akibat meningkatnya tekanan dari dunia luar, terutama dari kekuatan Barat yang ingin membuka Jepang untuk perdagangan internasional. Hal ini memuncak pada tahun 1853, ketika Komodor Matthew Perry dari Amerika Serikat memaksa Jepang untuk membuka pelabuhannya melalui

Konvensi Kanagawa. Perjanjian ini dan perjanjian-perjanjian lainnya yang menyusul melemahkan kekuasaan shogun dan menyebabkan krisis politik dan sosial di Jepang. Situasi ini memicu terjadinya Restorasi Meiji pada tahun 1868, di mana kekuasaan shogun digulingkan dan kaisar kembali memegang kendali pemerintahan. Restorasi Meiji menandai berakhirnya zaman Edo dan dimulainya modernisasi Jepang, termasuk reformasi di bidang politik, ekonomi, militer, dan budaya. Jepang bertransformasi menjadi kekuatan industri dan militer dalam waktu singkat, yang pada akhirnya mempengaruhi posisi Jepang di panggung dunia, terutama menjelang dan selama Perang Dunia II. Pasca Perang Dunia II, Jepang mengalami transformasi besar lainnya dengan menjadi negara demokratis dan mengalami pertumbuhan ekonomi yang pesat, khususnya pada tahun 1950-an hingga 1980-an. Hingga kini, Jepang dikenal sebagai salah satu negara maju dengan pengaruh besar dalam bidang teknologi, ekonomi, dan budaya global atau budaya populer.

Sebagai salah satu negara maju di dunia, Jepang dikenal karena teknologi transportasinya yang canggih, terutama sistem kereta api yang sangat efisien dan modern. Selain itu, Jepang juga menonjol dalam bidang teknologi, diakui sebagai salah satu yang terdepan secara global. Meskipun Jepang dikenal sebagai negara maju, negara ini tetap mempertahankan kekayaan budaya tradisional yang telah mendunia, seperti seni pertunjukan kabuki, olahraga sumo, dan busana tradisional kimono. Selain warisan budaya tradisionalnya, Jepang juga terkenal dengan budaya modern yang memiliki pengaruh global, salah satunya adalah anime. Anime (アニメ), singkatan dari kata "animation" dalam bahasa Inggris, mencakup semua karya animasi dari berbagai negara dan genre. Anime memiliki daya tarik yang luas, dengan berbagai tema yang bisa dinikmati oleh berbagai kalangan usia. Keberagaman tema dan alur cerita dalam anime memungkinkan setiap generasi untuk memilih anime yang sesuai dengan minat mereka. Contohnya, anime *Pokemon* yang ramah bagi anak-anak dengan karakter lucu seperti Pikachu, serta *Demon Slayer* (Kimetsu no Yaiba) yang bergenre aksi dan berisi adegan pertempuran antara manusia dan oni (demon Jepang), yang lebih ditujukan untuk penonton remaja dan dewasa. Kedua anime ini sangat populer, tidak hanya di

Jepang, tetapi juga di negara-negara lain seperti Amerika Serikat dan Indonesia.

Kepopuleran anime tersebut yang berasal dari negara Jepang memiliki gaya animasi dan visual unik yang berbeda dari animasi dari negara lain, dikarenakan gaya animasi Jepang memakai gabungan antara seni grafis, karakterisasi, sinematografi dan teknik karya imajinatif dan individualistik (Craig, 2000:139). Selain itu alur cerita anime ada juga yang terinspirasi dari budaya dan sejarah Jepang, seperti Sengoku Basara yang mengambil latar belakang di Zaman Sengoku (1467–1615) di mana peperangan antara klan yang dijadikan game dan diadaptasikan menjadi anime. Selain itu ada juga Anime Rurouni Kenshin: Meiji Swordsman Romantic Story yang terinspirasi dengan sejarah Jepang pada Zaman Meiji (1868-1912). Selain kedua anime tersebut, Gintama (銀魂) merupakan salah satu anime yang terinspirasi oleh sejarah Jepang, yang dikemas secara komedi.

Gintama (銀魂) pada awalnya merupakan manga yang bergenre komedi karya Hideaki Sorachi dipublikasikan pada tahun 2003 di dalam Manga Weekly Shōnen Jump dan tahun 2006 dijadikan sebagai anime dengan nama yang sama. Anime ini mengangkat tema mengenai keadaan Jepang pada Zaman Bakumatsu (1853-1868) dan Zaman Meiji (1868-1912). Alur cerita dalam Gintama, pendatang yang berasal dari negara Barat di Zaman Bakumatsu dan Meiji, direpresentasikan sebagai makhluk luar angkasa bernama amanto. Para amanto menguasai Jepang dan melarang samurai memiliki pedang/katana, hal tersebut memicu terjadinya konflik antara para samurai dengan amanto. Protagonis di dalam seri ini merupakan samurai bernama Sakata Gintoki yang bekerja sebagai pekerja lepas. Walaupun di dalam seri ini ada tokoh samurai, orang-orang pun masih menggunakan pakaian tradisional Jepang (hakama dan kimono). Kondisi Jepang di dalam Gintama lebih cenderung menggambarkan keadaan Jepang pada zaman modern seperti adanya mobil, televisi, convenient store. Selain itu juga ada munculnya tokoh kepolisian/Shinsengumi di dalam Gintama.

Shinsengumi merupakan organisasi kepolisian di dalam seri Gintama terinspirasi dari organisasi Shinsengumi dalam kehidupan nyata. Shinsengumi merupakan organisasi polisi khusus yang terbentuk dari kaum rōnin. Organisasi ini dibuat oleh bakufu (military government) pada Zaman Bakumatsu, dengan tujuan

untuk melindungi para perwakilan dari bakufu yang berada di Kyoto dan memberantas pemberontak yang berada di Kyoto. Mereka berkomitmen untuk melindungi shogun dan mempertahankan nilai-nilai tradisional Jepang di tengah pergolakan sosial yang terjadi. Dalam perjalanannya, Shinsengumi terlibat dalam berbagai pertempuran melawan kelompok-kelompok yang ingin menggulingkan pemerintahan shogun, termasuk Pertempuran Toba-Fushimi dan Pertempuran Ikedaya. Shinsengumi juga menerapkan aturan bushido dan jika melakukan pelanggaran akan dihukum dengan melakukan seppuku (suatu bentuk ritual bunuh diri yang dilakukan oleh kaum samurai). Pembunuhan Serizawa Kamo, tahap Pembelotan Ito Kashitaro, dan march Shinsengumi ke Hokkaido di bawah kepemimpinan Hijikata Toshizo setelah Restorasi Kekuasaan Kekaisaran hingga Perang Boshin (Chen, 2023: 253). Namun, dengan berakhirnya periode Edo dan dimulainya Restorasi Meiji pada tahun 1868, Shinsengumi dibubarkan. Banyak anggotanya tewas dalam pertempuran, sementara yang lain melarikan diri atau beralih ke kehidupan biasa. Warisan Shinsengumi tetap hidup dalam budaya Jepang, sering kali diromantisasi dalam berbagai karya sastra, film, dan anime, menjadi simbol kesetiaan, keberanian, dan konflik antara tradisi dan perubahan yang terjadi pada masa itu. Salah satu karya sastra yaitu anime yang merepresentasikan adanya sejarah Shinsengumi adalah anime *Gintama*.

Gintama tidak hanya menceritakan kisah fiksi dengan latar sejarah, tetapi juga memainkan peran penting dalam membentuk persepsi penonton terhadap sejarah Jepang, khususnya mengenai periode Bakumatsu dan peran Shinsengumi. Melalui perpaduan antara fakta sejarah dan elemen komedi, anime ini memberikan jendela bagi penonton untuk mempelajari dan merasakan semangat zaman Edo tanpa kehilangan aspek hiburan. Namun, representasi sejarah dalam karya-karya populer seperti anime juga dapat mempengaruhi pemahaman sejarah secara selektif. Penonton yang tidak memiliki latar belakang pengetahuan sejarah yang kuat mungkin menganggap bahwa representasi di *Gintama* adalah cerminan akurat dari peristiwa sejarah, meskipun sebenarnya ada distorsi komedi dan fiksi dalam penggambaran tersebut.

Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana tokoh Shinsengumi dalam anime ini memengaruhi persepsi penonton terhadap sejarah Jepang, serta bagaimana karya ini mencerminkan pandangan modern terhadap warisan sejarah Jepang. Anime seperti *Gintama* sering kali menjadi jembatan antara sejarah dan hiburan, tetapi pengaruhnya terhadap persepsi penonton memerlukan analisis mendalam. Penonton bisa saja mengagumi nilai-nilai yang ditampilkan oleh karakter-karakter Shinsengumi dalam anime ini, namun pada saat yang sama, representasi fiksi dapat menciptakan citra yang berbeda dari kenyataan sejarah yang sesungguhnya. Penelitian ini bertujuan untuk memahami sejauh mana pengaruh tokoh-tokoh fiksi ini terhadap persepsi penonton terhadap sejarah Jepang, serta mengeksplorasi bagaimana sejarah direpresentasikan dan diresepsi dalam budaya populer. Mahasiswa Universitas Darma Persada jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang memiliki latar belakang pendidikan yang relevan dengan topik penelitian ini karena mereka cenderung memiliki pemahaman yang lebih dalam tentang budaya Jepang, termasuk sejarah dan konteks dari Shinsengumi, yang merupakan tema penting dalam anime *Gintama*.

Dalam tema anime *Gintama* khususnya konteks dari Shinsengumi ini memungkinkan mereka untuk memberikan wawasan yang lebih kritis dan informatif. Mahasiswa di jurusan Bahasa dan kebudayaan jepang kemungkinan besar adalah penggemar anime, sehingga mereka sudah akrab dengan genre dan konteks cerita dalam *Gintama*. Pengalaman mereka sebagai penonton anime akan mempengaruhi persepsi mereka, dan ini cukup penting untuk memahami bagaimana Shinsengumi digambarkan dalam konteks hiburan. Mahasiswa Unsada dari jurusan ini mudah untuk dijadikan sebagai responden. Peneliti dapat melakukan pengumpulan data dengan lebih efisien melalui survei atau wawancara, tanpa memerlukan biaya yang tinggi untuk menghubungi responden dari luar kampus. Mereka tidak hanya memiliki pemahaman yang mendalam tentang tema yang diteliti, tetapi juga dapat memberikan perspektif yang berharga tentang bagaimana media seperti anime membentuk dan mencerminkan pandangan terhadap aspek budaya tertentu. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya

relevan, tetapi juga berpotensi memberikan wawasan baru dalam kajian budaya dan media.

Dari uraian latar belakang di atas penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut tentang pengaruh tokoh Shinsengumi dalam anime *Gintama* menjadi penting terutama dalam konteks persepsi penonton terhadap Shinsengumi khususnya para tokoh Shinsengumi dipahami dan diapresiasi oleh generasi muda di era modern.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan untuk memberikan arah terhadap alur isi skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a) Penelitian yang berupa skripsi dari karya Dzulfikar Ramadhan dari Universitas Dharma Persada berjudul “*Representasi Shinsengumi Dalam Anime Gintama*”. Hasil penelitian ini untuk menemukan persamaan antara representasi Shinsengumi dalam *Gintama* dengan fakta sejarah, ada pula perbedaan yang muncul. Namun, perbedaan tersebut masih memiliki relevansi dengan sejarah sebenarnya, sehingga anime tetap mencerminkan elemen-elemen sejarah dalam bentuk yang kreatif. Persamaan penelitian Dzulfikar dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tentang organisasi Shinsengumi dalam Anime *Gintama*. Perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu lebih memfokuskan terhadap dampak yang dirasakan penonton setelah menonton *Gintama*, khususnya terkait bagaimana tokoh Shinsengumi di anime tersebut memengaruhi persepsi penonton tentang sejarah Jepang. Sedangkan penelitian Dzulfikar lebih memfokuskan pada persamaan antara representasi Shinsengumi dalam *Gintama* dengan fakta sejarah.
- b) Penelitian kedua yang berupa skripsi berjudul “*Analisis Yakuwarigo Dalam Anime Gintama*” oleh Izzatul Maulina dari Universitas Negeri Semarang. Hasil penelitian ini untuk memahami jenis-jenis *yakuwarigo* (bahasa karakter) yang digunakan dalam anime *Gintama* serta fungsi dan penggunaannya. Persamaan penelitian Izzatul dengan penelitian penulis adalah sama-sama menganalisis elemen dalam anime *Gintama*. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah penulis lebih lebih

menitikberatkan pada bagaimana tokoh-tokoh tersebut memengaruhi persepsi penonton tentang sejarah Jepang sedangkan penelitian Izzatul lebih memfokuskan jenis-jenis *yakuwarigo* dan fungsi penggunaannya.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka identifikasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Representasi Shinsengumi dalam anime Gintama mempengaruhi persepsi mahasiswa terhadap sejarah Jepang dan mereka cenderung menganggap representasi tersebut sebagai hiburan belaka.
2. Adanya teori pemikiran George Gerbner dapat diterapkan untuk menganalisis pengaruh anime Gintama terhadap persepsi mahasiswa tentang Shinsengumi lalu paparan yang berulang terhadap anime ini mengubah pandangan mereka tentang sejarah.
3. Adanya perbedaan pandangan atau persepsi generasi muda tentang sejarah shinsengumi melalui media populer yaitu anime, terutama bagi mereka yang tidak mengetahui latar belakang sejarah.
4. Anime Gintama berperan dalam membentuk pandangan mahasiswa jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang terhadap nilai-nilai budaya Jepang, khususnya yang terkait dengan samurai dan Shinsengumi.
5. Mahasiswa Universitas Darma Persada memahami dan mengapresiasi identitas budaya Jepang melalui karakter Shinsengumi dalam Gintama.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diberikan, penulis akan membatasi masalah penelitian ini pada di setiap arc yang membahas *Shinsengumi* dalam *Anime Gintama*, yaitu episode 101-105, 148-149, 244-247, 300-307, 308-316 dengan total jumlah episode 26 episode.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana teori pemikiran George Gerbner dapat diterapkan untuk

menganalisis pengaruh anime Gintama terhadap persepsi siswa tentang Shinsengumi? Apakah paparan yang berulang terhadap anime ini mengubah pandangan mereka tentang sejarah?

2. Bagaimana mahasiswa Universitas Darma Persada memahami dan mengapresiasi identitas budaya Jepang melalui karakter Shinsengumi dalam Gintama? Apakah anime ini memperkuat atau merusak pemahaman mereka tentang warisan budaya Jepang?
3. Apakah penggunaan elemen komedi dalam representasi Shinsengumi di Gintama mampu mengkomunikasikan nilai-nilai historis dan sosial?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Paparan teori George Gerbner untuk menganalisis pengaruh anime Gintama terhadap persepsi siswa tentang Shinsengumi, serta menginvestigasi apakah paparan yang berulang terhadap anime ini mengubah pandangan mereka tentang sejarah.
2. Mengkaji bagaimana mahasiswa Universitas Darma Persada memahami dan mengapresiasi identitas budaya Jepang melalui karakter Shinsengumi dalam Gintama, serta menentukan apakah anime ini memperkuat atau menghancurkan pemahaman mereka tentang warisan budaya Jepang.
3. Evaluasi elemen komedi dalam representasi sejarah, untuk mengevaluasi apakah penggunaan elemen komedi dalam representasi Shinsengumi di Gintama mampu mengkomunikasikan nilai-nilai historis dan sosial yang sebenarnya.

1.7 Landasan Teori

Adapun landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Representasi, Kesadaran sejarah, Anime dan Budaya populer, Kultivasi

1.7.1 Kesadaran Sejarah (Historical Consciousness)

Kesadaran sejarah Historical Consciousness di definisikan sebagai suatu struktur mental atau kompetensi yang mendasari penafsiran masa

lalu demi memahami masa kini dan mengantisipasi masa depan (Jorn Rusen, 1993; Jeismann, 1997). Peneliti didaktik sejarah Swedia Niklas Ammert (2008: 56) menyebut kemampuan ini multi-kronologi, dan itulah istilah yang akan digunakan saat merujuk pada kemampuan ini. Ketika seseorang menerapkan multikronologi pada sejarah, dapat dikatakan bahwa mereka membuat makna yang berbeda dari sejarah yang mereka temui (Cf. Rusen, 2008: 190-191). Oleh karena itu, pemahaman multikronologi yang ditetapkan sebagai definisi kesadaran sejarah harus diterapkan pada penciptaan makna seseorang dalam sejarah.

Kesadaran sejarah dapat diwujudkan setidaknya dari tiga perspektif yang berbeda: (i) narasi, (ii) penggunaan sejarah, dan (iii) budaya sejarah. Pada tingkat yang paling mendasar, seseorang menunjukkan kesadaran sejarahnya ketika dia menciptakan narasi (Rusen, 2004: 128-129). Untuk menyampaikan hal-hal yang bersifat historis (dan lainnya), kita perlu menarasikannya (Carr, 1986: 50-53). Ketika seorang individu menarasikan sesuatu yang bersifat historis, dapat dikatakan bahwa dia memanfaatkan sejarah. Dengan demikian, melalui penggunaan sejarah, kita dapat mengakses kesadaran sejarah seseorang. Dalam artikel (Robert Thorp, 2014: 499) terdapat dua dimensi penggunaan sejarah yang menjadi fokus utama. Dimensi pertama adalah apa yang disebut dimensi "apa"; penggunaan sejarah ini dapat bersifat eksistensial, politis, ilmiah, dan sebagainya, sesuai dengan tipologi yang umum digunakan yang dikembangkan oleh sejarawan Swedia, Klas-Göran Karlsson (2009: 59). Penggunaan sejarah semacam ini menggambarkan bagaimana sejarah dapat dimanfaatkan untuk mencapai berbagai tujuan, misalnya jika sejarah digunakan secara politik, sejarah tersebut digunakan dalam debat politik atau sesuatu yang serupa untuk mencapai tujuan politik.

Dimensi menarik lainnya dari penggunaan sejarah adalah apa yang dapat disebut sebagai dimensi "bagaimana." Di sini, analisis difokuskan pada cara individu menggunakan sejarah untuk mencapai tujuan tersebut. Tipologi narasi sejarah yang dikembangkan oleh Jörn Rusen dapat menjadi

cara yang tepat untuk menggambarkan dimensi penggunaan sejarah ini, karena narasi sejarah, menurut Rusen, digunakan untuk mencapai berbagai tujuan. Narasi tradisional memanfaatkan sejarah untuk mempertahankan atau menegakkan tradisi. Narasi teladan menggunakan sejarah untuk menghasilkan aturan perilaku; sejarah mengajarkan kita bagaimana menjalani hidup. Narasi kritis menggunakan contoh sejarah untuk mengkritik masyarakat dan budaya historis serta kontemporer, sementara jenis narasi keempat adalah narasi genetik, di mana sejarah digunakan untuk menjelaskan kesinambungan dan perubahan dalam masyarakat dan budaya historis serta kontemporer (Rusen, 2012: 52-54). Semua penggunaan sejarah dapat dijelaskan berdasarkan jenis penggunaan sejarah yang ada dan bagaimana sejarah digunakan.

Manifestasi atau wujud ketiga dari kesadaran sejarah adalah budaya sejarah. Budaya sejarah dapat dianggap juga sebagai kumpulan penggunaan sejarah. Dengan pandangan ini, budaya sejarah ditegakkan oleh penggunaan sejarah oleh masing-masing anggotanya, tetapi pada saat yang sama juga mempengaruhi jenis penggunaan sejarah yang ada karena secara apriori menentukan bagaimana individu menafsirkan peristiwa atau fakta sejarah. Hal ini dikarenakan budaya sejarah selalu hadir ketika seseorang lahir ke dalam atau memasuki masyarakat tertentu (Aronson, 2004: 61-62). Selain itu, penggunaan sejarah dapat ditemukan dalam artefak dari budaya sejarah tertentu. Bagaimana penggunaan sejarah ini bergantung pada budaya sejarah yang dianut dan jenis kesadaran sejarah yang dimiliki oleh individu.

Pandangan tentang kesadaran sejarah yang disajikan di atas tekanan dimensi epistemik dari konsep tersebut (kemampuan untuk mengkontekstualisasikan sejarah dianggap sebagai hal yang membedakan berbagai jenis kesadaran sejarah), penting untuk menjelaskan bagaimana individu benar-benar mengkontekstualisasikan sejarah dan representasinya. Pendekatan teoritis semacam ini dihadirkan oleh konsep pemikiran historis, di mana tujuan penerapan konsep tingkat pertama dan

kedua pada sejarah adalah untuk memungkinkan individu menghargai aspek-aspek representasional dari sejarah, yaitu memiliki pendekatan meta-sejarah terhadap sejarah (Lee, 2006: 134-135; Shemilt, 2000: 97-98).

Berdasarkan uraian di atas ini peneliti ingin menunjukkan bahwa pengaruh tokoh Shinsengumi dalam anime Gintama tidak hanya berfungsi untuk hiburan semata, tetapi juga memiliki dampak yang signifikan terhadap persepsi penonton tentang sejarah Jepang. Melalui pemahaman kesadaran sejarah, penonton dapat membangun makna dan interpretasi yang beragam, yang dapat mempengaruhi pandangan mereka terhadap identitas dan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat Jepang saat ini.

1.7.2 Budaya Populer

Definisi budaya pop sebagai budaya massa memiliki pengertian budaya yang diproduksi secara massa untuk dikonsumsi massa, anime juga berarti dapat dikatakan budaya massa karena dikonsumsi secara massa. Budaya itu sendiri dianggap hanya sekedar rumusan, manipulatif dan dikonsumsi tanpa berpikir panjang. Teks dan praktik budaya pop lebih dilihat sebagai fantasi publik. Budaya pop dianggap sebagai dunia impian kolektif. Definisi ini memberi kejelasan bahwa budaya pop merupakan budaya yang memang diproduksi secara massa sehingga dapat dinikmati oleh banyak orang dari kalangan manapun dan penyebarannya pun menjadi lebih luas. Dari definisi-definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa budaya populer merupakan budaya yang menyenangkan dan disukai banyak orang.

Budaya populer dengan demikian harus mencakup dimensi kuantitatif, apakah suatu budaya itu dikonsumsi oleh banyak orang. Budaya populer merupakan budaya massa, yaitu budaya yang diproduksi oleh massa untuk dikonsumsi massa. Budaya ini dikonsumsi tanpa pertimbangan apakah budaya tersebut dapat diterima oleh masyarakat atau tidak. Budaya populer dianggap sebagai dunia impian kolektif. Lebih sederhananya budaya populer diartikan sebagai budaya yang banyak disukai orang, karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang seperti

halnya budaya populer Jepang seperti manga dan anime (Storey: 2003).

- Anime

Masyarakat Jepang menggunakan singkatan "*Anime*" untuk menggambarkan semua jenis animasi, terlepas dari asal-usulnya, tetapi pada saat ini, istilah ini sudah berkembang menjadi istilah global yang mencakup semua karya animasi Jepang buatan. Anime menurut John Allen (2015:5) adalah animasi yang dibuat di Jepang, baik dengan gambar tangan maupun dengan komputer grafis (CG).

Menurut Mitsuteru Takahashi dan Tsugata Nobuyuki (2011:4-5) *anime* adalah sebagai berikut:

アニメでは日本のアニメーションのうち、主にセル、もしくはセルの後継としてのデジタルで制作される日本の一般向け商業アニメーション作品（テレビアニメ、劇場アニメ、OVAなど）について記述する。日本国外ではジャパニメーション、anime などとも表記される。

(Anime de wa Nihon no animēshon no uchi, omoni seru, moshikuwa seru no kōkei to shite no dejitaru de seisaku sa reru Nihon no ippan-muke shōgyō animēshon sakuhin (terebi anime, gekijō anime, ova nado) ni tsuite kijutsu suru. Nihon kokugaide wa japanimēshon, anime nado tomo hyōki sa reru.)

Terjemahan: *Anime* menggambarkan karya animasi komersial Jepang untuk masyarakat umum (misalnya animasi TV, animasi teater, OVA), yang diproduksi terutama pada seluloid atau dengan digital. Di luar Jepang, ini juga disebut sebagai *Japanimation* atau *anime*.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anime sebagai budaya populer adalah jenis animasi yang unik dari Jepang. Selain itu, anime diklasifikasikan sebagai karya animasi komersial milik Jepang yang dikenal sebagai anime di negara lain.

1.7.3 Kultivasi

Kultivasi merupakan teori sosial yang meneliti efek jangka panjang dari televisi pada khalayak. Teori ini merupakan salah satu teori

komunikasi massa yang dikembangkan oleh George Gerbner dan Larry Gross dari University of Pennsylvania, teori kultivasi ini berasal dari beberapa proyek penelitian skala besar berjudul 'Indikator Budaya'. Tujuan dari proyek Indikator Budaya ini adalah untuk mengidentifikasi efek televisi pada pemirsa. Teori Kultivasi Gerbner menyoroti efek televisi yang kumulatif dan akhirnya membentuk sebuah realitas baru sesuai citra realitas yang ditayangkan televisi. Artinya, kita memandang dunia di mana kita tinggal sesuai dengan citra yang ditampilkan melalui televisi. Dengan kata lain, teori kultivasi menekankan pengaruh televisi yang sangat kuat terhadap pembentukan persepsi publik yang pada akhirnya melahirkan konstruksi sosial (Miller, 2002:270)

Asumsi dasar Teori Kultivasi seperti George Gerbner didasarkan pada beberapa asumsi seperti tabel berikut.

Asusmsi Dasar Teori Kultivasi

Televisi adalah media yang unik yang memerlukan studi pendekatan yang spesifik.

Pesan-pesan televisi membentuk sistem yang koheren, membentuk cara berfikir, cara bertindak, yang pada akhirnya menyajikan budaya manusia.
--

Sistem Pesan (isi pesan misalnya) menciptakan tanda-tanda penanaman realitas
--

Fokus analisa Kultivasi adalah kontribusi menonton televisi yang berlebihan terhadap pola pikir dan perilaku
--

Teknologi-teknologi baru lebih banyak menyampaikan jangkauan pesan-pesan televisi

Fokus Kultivasi terletak pada pematapan yang meluas pada konsekuensi-konsekuensi yang sama
--

Sumber : Miller (2002:270)

Dari uraian teori di atas bahwa dengan teori yang dipengaruhi oleh George Gerbner dan Larry Gross dapat dilihat dari bagaimana anime, sebagai media yang menyajikan narasi budaya dan sejarah, memiliki potensi untuk mempengaruhi persepsi penonton. *Gintama* dapat memberikan pemahaman kepada penonton tentang nilai-nilai samurai, seperti kebanggaan, keberanian, dan kesetiaan, yang melekat pada Shinsengumi dalam sejarah Jepang.

1.8 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif, Metode ini dipilih karena fokus penelitian pada pengukuran data yang bersifat numerik dan dapat dianalisis secara statistik untuk memperoleh gambaran mengenai persepsi siswa sebagai penonton anime *Gintama*, khususnya terkait representasi Shinsengumi. Metode penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang fokus pada pengukuran data dalam bentuk angka serta analisis statistik untuk menguji hipotesis dan menjawab pertanyaan penelitian. Pendekatan ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengkaji bagaimana paparan anime *Gintama* berhubungan dengan persepsi siswa tentang Shinsengumi berdasarkan teori pemikiran George Gerbner. Dengan pendekatan kuantitatif, peneliti dapat mengukur sejauh mana intensitas menonton mempengaruhi cara pandang siswa terhadap tokoh-tokoh Shinsengumi dalam anime tersebut.

Metode penelitian kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang fokus pada pengukuran data dalam bentuk angka serta analisis statistik untuk menguji

hipotesis dan menjawab pertanyaan penelitian. Metode ini sering digunakan untuk meneliti hubungan antarvariabel, mengukur fenomena secara objektif, serta menghasilkan temuan yang dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas. Menurut Creswell (2014:4) menjelaskan,

“Penelitian kuantitatif adalah suatu sarana untuk menguji teori-teori objektif dengan menguji hubungan antar variabel. Variabel-variabel tersebut dapat diukur, biasanya pada instrumen, sehingga data yang bernomor dapat dianalisis dengan menggunakan prosedur statistik.” (Penelitian kuantitatif merupakan cara untuk menguji teori secara objektif dengan menelaah hubungan antarvariabel. Variabel-variabel ini dapat diukur melalui instrumen, sehingga data berupa angka dapat dianalisis menggunakan prosedur statistik).

Dalam penelitian kuantitatif, peneliti biasanya menyusun instrumen penelitian seperti kuesioner, angket, atau tes yang dirancang secara sistematis. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik statistik, baik deskriptif maupun inferensial. Tujuannya adalah menemukan pola, hubungan, atau perbedaan yang signifikan antarvariabel.

Dari uraian di atas bahwa metode penelitian kuantitatif untuk menjawab masalah penelitian. Melalui instrumen angket, peneliti mampu memperoleh data numerik yang objektif, diukur, serta dapat digeneralisasikan ke populasi mahasiswa UNSADA jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2021–2022. Hasil analisis statistik yang diharapkan dapat memberikan gambaran ilmiah mengenai bagaimana teori throughput George Gerbner bekerja dalam membentuk persepsi siswa terhadap tokoh Shinsengumi melalui media anime *Gintama*.

1.9 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah sarana untuk pemahaman hubungan antara media populer dan persepsi sejarah. Penelitian ini dapat memperkaya kajian sejarah populer dengan menunjukkan bagaimana karakter fiksi dapat membentuk pandangan penonton tentang konteks sejarah Jepang. Selain itu, hasilnya dapat memberikan wawasan bagi pendidik dalam memanfaatkan anime sebagai alat untuk meningkatkan

minat dan pemahaman terhadap sejarah. Diharapkan penelitian ini dapat dipakai sebagai referensi atau wawasan mengenai sejarah jepang khususnya sejarah tentang Shinsengumi.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian bagi penulis dapat menambah wawasan menciptakan narasi yang lebih akurat dan menarik mengenai sejarah, sehingga meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang warisan budaya Jepang.

1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun sebagai berikut:

- Bab I Pendahuluan berisi dengan latar belakang identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.
- Bab II Gambaran umum tentang zaman edo, shinsengumi, dan anime Gintama.
- Bab III Persepsi penonton terhadap Shinsengumi dalam anime Gintama yang menganalisa persepsi para penonton.
- Bab IV Simpulan merupakan bab penutup yang diperoleh setelah meneliti seri Anime Gintama tentang persepsi penonton terhadap Shinsengumi dalam anime gintama.