

BAB 4

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, penulis telah mengeksplorasi persepsi penonton mahasiswa Universitas Darma Persada (UNSADA) Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang angkatan 2021-2022 terhadap karakter Shinsengumi dalam anime Gintama. Dengan menggunakan pendekatan teori inovatif yang dikemukakan oleh George Gerbner, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana representasi tokoh-tokoh Shinsengumi mempengaruhi pemahaman dan pandangan mahasiswa tentang sejarah Jepang.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar responden, yaitu 61,3%, menyadari bahwa tokoh Shinsengumi dalam Gintama diadaptasi dari tokoh sejarah nyata Jepang. Kesadaran ini menandakan bahwa anime Gintama berhasil menyampaikan konteks sejarah yang relevan, dan memberikan edukasi kepada penonton tentang peran Shinsengumi selama periode Bakumatsu. Selain itu, 79% responden merasa bahwa Gintama cukup berpengaruh dalam membentuk cara pandang mereka terhadap sejarah Jepang, menunjukkan bahwa media fiksi dapat berperan penting dalam konstruksi pengetahuan sejarah.

Preferensi karakter juga menunjukkan pola menarik; Hijikata Toshirou menjadi tokoh paling disukai dengan persentase 42,9%, diikuti oleh Kondo Isao dan Okita Sougo. Ketertarikan terhadap Hijikata, yang dikenal sebagai "Wakil Komandan Iblis," mewakili siswa yang dianugerahi karakter yang menunjukkan sifat disiplin, keberanian, dan komitmen. Sebaliknya, Okita Sougo, meskipun menarik, kurang mendapatkan perhatian karena karakteristik humor gelapnya yang mungkin tidak disukai semua penonton. Lebih lanjut, 71% responden mengalami peningkatan ketertarikan terhadap sejarah Jepang setelah mengenal Shinsengumi dari Gintama. Hal ini menunjukkan bahwa Gintama tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai jembatan untuk mengeksplorasi nilai-nilai budaya dan sejarah yang penting. Dengan demikian, anime ini dapat dianggap sebagai alat yang efektif untuk mendidik generasi muda mengenai warisan budaya Jepang.

Secara keseluruhan, penelitian ini menekankan pentingnya peran media populer dalam membentuk kesadaran sejarah di kalangan generasi muda. Gintama,

melalui penggambaran tokoh Shinsengumi, tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga nilai-nilai yang dapat dijadikan pelajaran. Hal ini membuka peluang bagi para pendidik untuk memanfaatkan anime sebagai sarana edukasi yang menarik dan efektif, dengan pendekatan yang kritis dan kontekstual. Dalam konteks teori yang disampaikan, paparan jangka panjang terhadap anime Gintama dapat membentuk “realitas simbolik” yang menanamkan nilai-nilai dalam pikiran penonton. Dengan lebih dari setengah responden menunjukkan ketertarikannya terhadap sejarah Jepang setelah mengenal Shinsengumi, Gintama dianggap sebagai media yang efektif untuk menyampaikan dan mendidik penonton tentang konteks budaya dan sejarah Jepang. Penelitian ini memberikan wawasan baru tentang bagaimana anime dapat berfungsi sebagai media edukatif, sekaligus menyentuh aspek hiburan yang disukai oleh generasi muda.

