



**REFLEKSI HISTORIS ERA MEIJI DALAM ANIME “GOLDEN
KAMUY” KARYA SUTRADARA HITOSHI NANBA (KAJIAN
SOSIOLOGI SASTRA)**

日登志難波という監督が作った『ゴールデンカムイ』というアニメでの明治
時代の歴史的反省の、社会学上からのアプローチによる分

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1
Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :
Bimo Enggar Dewantoro
NIM 13020218140109

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2023**

**REFLEKSI HISTORIS ERA MEIJI DALAM ANIME “GOLDEN
KAMUY” KARYA SUTRADARA HITOSHI NANBA (KAJIAN
SOSIOLOGI SASTRA)**

日登志難波という監督が作った『ゴールデンカムイ』というアニメでの明治
時代の歴史的反省の、社会学上からのアプローチによる分

Skripsi

Diajukan untuk Menempuh Ujian Sarjana Program Strata 1
Bahasa dan Kebudayaan Jepang

Oleh :
Bimo Enggar Dewantoro
NIM 13020218140109

**PROGRAM STUDI S-1 BAHASA DAN KEBUDAYAAN JEPANG
FAKULTAS ILMU BUDAYA UNIVERSITAS DIPONEGORO
SEMARANG
2023**

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan sebenarnya, penulis menyatakan bahwa skripsi ini disusun tanpa mengambil bahan hasil penelitian baik untuk memperoleh suatu gelar sarjana atau diploma yang sudah ada di universitas lain maupun hasil penelitian lainnya. Penulis juga menyatakan bahwa skripsi ini tidak mengambil bahan dari publikasi atau tulisan orang lain kecuali yang sudah disebutkan dalam rujukan dan dalam Daftar Pustaka. Penulis bersedia menerima sanksi jika terbukti melakukan plagiasi/penjiplakan

Semarang, 21 Januari 2023

Penulis

Bimo Enggar Dewantoro

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Refleksi Historis Era Meiji Dalam *Anime “Golden Kamuy”* Karya Sutradara Hitoshi Nanba (Kajian Sosiologi Sastra)” ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada tim penguji skripsi pada 18 Januari 2023.

Disetujui oleh:

Dosen

Pembimbing



Yuliani Rahmah, S.Pd.,

M.Hum.NIP.

197407222014092001

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Refleksi Historis Era Meiji Dalam Anime “Golden Kamuy” Karya Sutradara Hitoshi Nanba (Kajian Sosiologi Sastra” ini telah diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi Program Studi S-1 Jurusan Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro pada tanggal 24 Februari 2023.

Tim Penguji Skripsi

Ketua,

Yuliani Rahmah, S.Pd., M. Hum.
NIP. 197407222014092001


.....

Anggota I,

Dian Annisa Nur Ridha, S.S., M.A
NPPU. H. 7.198904292022042001


.....

Anggota II,

Zaki Ainul Fadli, S.S., M.Hum.
NIP. 197806162018071001


.....

Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro



MOTTO

Si vis pacem, para bellum.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Refleksi Historis Era Meiji Akhir Dalam *Anime “Golden Kamuy”* Karya Sutradara Hitoshi Nanba (Kajian Sosiologi Sastra)” ini. Penulisan skripsi ini juga tidak dapat diselesaikan apabila tanpa bantuan dari banyak pihak. Dengan penuh rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Hj. Nurhayati, M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
2. Budi Mulyadi, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
3. Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing penulis. Terima kasih atas ilmu dan waktu yang telah diberikan untuk membimbing dan mengarahkan agar skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Arsi Widiandari, S.S., M.Si., selaku Dosen Wali penulis. Terima kasih atas arahan dan bimbingannya selama perkuliahan.
5. Seluruh Dosen dan karyawan Program Studi S1 Bahasa dan Kebudayaan Jepang Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Terima kasih atas ilmu, bimbingan dan pengalaman yang telah diberikan.
6. Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan segala dukungan, doa dan motivasinya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

7. Kawan-kawan Anbu. Dega, Fathan, Okta, Syauqi, Eja, Agung, Denni dan Nirwan yang telah menemani perkuliahan dari semester 1 dan memberikan motivasinya dengan cara masing-masing.

Dalam proses pengerjaannya, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini sehingga dapat memberikan manfaat kepada penulis dan pihak lain yang menggunakannya, serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi pembacanya.

Semarang, 21 Januari 2023

Bimo Enggar Dewantoro

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Ruang Lingkup Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Kerangka Teori.....	10
2.2.1 Struktur Naratif Film.....	10
2.2.1.1 Hubungan Naratif Dengan Ruang	10
2.2.1.2 Hubungan Naratif Dengan Waktu	11
2.2.1.2.1 Urutan Waktu	11
2.2.1.2.3 Frekuensi Waktu	12
2.2.1.2.4 Durasi Waktu.....	12
2.2.1.3 Batasan Informasi Cerita	12
2.2.1.3.1 Penceritaan Terbatas (<i>Resctricted Narration</i>).....	13

2.2.1.3.2 Penceritaan Tak Terbatas (<i>Omniscient Narration</i>).....	13
2.2.1.4 Struktur Tiga Babak	13
2.2.1.4.1 Tahap Persiapan	14
2.2.1.4.2 Tahap Konfrontasi.....	14
2.2.1.4.3 Tahap Resolusi	15
2.2.2 Sosiologi Sastra	16
2.2.3 Masyarakat Jepang Pada Era Meiji	17
2.2.4 Keadaan Militer Jepang Di Era Meiji.....	22
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Jenis Penelitian	30
3.2 Sumber Data.....	30
3.3 Langkah-langkah Penelitian	33
3.3.1 Pengumpulan Data	33
3.3.2 Analisis Data	33
3.3.3 Penyajian Data.....	34
BAB 4 ANALISIS REFLEKSI HISTORIS ERA MEIJI DALAM ANIME GOLDEN KAMUY.....	35
4.1 Struktur Naratif	35
4.1.1 Struktur Tiga Babak	35
4.1.1.1 Tahap Persiapan	35
4.1.1.2 Tahap Konfrontasi.....	36
4.1.1.3 Tahap Resolusi	38
4.1.2 Hubungan Naratif Dengan Ruang	40
4.1.2.1 Bukit 203 Meter, Semenanjung Liaodong	40
4.1.2.2 Hutan Di Gunung	41
4.1.2.3 Penjara Abashiri	42
4.1.2.4 Otaru.....	43
4.1.2.5 Desa Suku Ainu.....	44
4.1.2.6 Rumah Bordil	45
4.1.2.7 Kediaman Komplotan Hijikata.....	46

4.1.2.8 Pemancingan Ikan Herring.....	47
4.1.2.9 Hotel “Dunia Sapporo”	48
4.1.2.10 Arena Pacuan Kuda Naganuma.....	49
4.1.3 Hubungan Naratif Dengan Waktu.....	50
4.1.3.1 Urutan Waktu	50
4.1.3.2 Frekuensi Waktu.....	50
4.1.3.3 Durasi Waktu.....	52
4.1.4 Batasan Informasi Cerita.....	53
4.2 Refleksi Historis Era Meiji Dalam <i>Anime Golden Kamuy</i>	55
4.2.1 Masyarakat Jepang Di Era Meiji.....	55
4.2.1.1 Gaya Berpakaian Era Meiji	55
4.2.1.2 Pengaruh Barat Di Era Meiji	58
4.2.2 Keadaan Militer Jepang Di Era Meiji.....	65
4.2.2.1 Tentara Jepang Di Era Meiji	65
4.2.2.2 Perang Di Era Meiji.....	68
4.2.2.3 Peralatan Jepang Di Era Meiji	73
4.2.2.4 Penjara Jepang Di Era Meiji.....	79
BAB 5 KESIMPULAN	82
要旨	92

INTISARI

Dewantoro, Bimo Enggar, 2023. “Refleksi Historis Era Meiji Dalam *Anime “Golden Kamuy”* Karya Sutradara Hitoshi Nanba (Kajian Sosiologi Sastra)”, Skripsi, Bahasa dan Kebudayaan Jepang, Universitas Diponegoro, Semarang. Pembimbing Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

Golden Kamuy merupakan sebuah seri *anime* yang menceritakan tentang Sugimoto, seorang veteran perang Rusia-Jepang yang berusaha mencari harta emas suku Ainu demi membiayai pengobatan istri teman masa kecilnya. Dalam perjalanannya, Sugimoto bersaing dengan Tentara Kekaisaran Jepang Divisi Tujuh dan komplotan Hijikata Toshizou dalam memperebutkan petunjuk menuju harta emas suku Ainu.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan unsur naratif dan pencerminan sejarah era Meiji dalam *anime Golden Kamuy*. Teori yang digunakan adalah teori struktur naratif film Himawan Pratista untuk menganalisis unsur naratif serta perspektif pertama dari teori refleksi zaman Alan Swingewood untuk menganalisis sejarah yang tercermin dalam *anime Golden Kamuy*. Hasil analisis mengindikasikan adanya refleksi terhadap sejarah kehidupan masyarakat dan militer Jepang di era Meiji.

Kata Kunci : refleksi historis; era Meiji; sejarah Jepang

ABSTRACT

Dewantoro, Bimo Enggar, 2023. "Historical Reflection of The Meiji Period in The Golden Kamuy Anime Series by Director Hitoshi Nanba (Literary Sociology Studies)", thesis, Japanese Language and Culture, Diponegoro University, Semarang. Advisor Yuliani Rahmah, S.Pd., M.Hum.

Golden Kamuy is an anime series that tells the story of Sugimoto, a Russo-Japanese war veteran who is in search for the Ainu gold treasure in order to pay for the medical treatment of his childhood friend's spouse. In his journey, Sugimoto competes with The Imperial Japanese Army 7th Division and Hijikata Toshizou's accomplices, fighting over hints towards the Ainu gold treasure.

The purpose of this research is to explain the narrative elements and historical reflections of the Meiji period in the Golden Kamuy anime series. Theories applied in this research are the narrative structure theory by Himawan Pratista to analyze the narrative structures, and the first perspective of Alan Swingewood's period reflection theory to analyze the historical elements that are reflected in the Golden Kamuy anime series. The results of the research indicates reflections towards the history of the lives of Japanese citizen and the Japanese military during the Meiji period.

Keywords : *historical reflection; Meij period; history of Japan*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sumardjo dan Saini (1997:3-4) menyatakan bahwa sastra adalah ungkapan pribadi manusia yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam suatu bentuk gambaran konkret yang membangkitkan pesona dengan alat bahasa. Sedangkan menurut Semi (1988:8) sastra adalah suatu bentuk dan hasil pekerjaan seni kreatif yang objeknya adalah manusia dan kehidupannya, menggunakan bahasa sebagai mediumnya. Dari kedua pengertian karya sastra menurut para ahli di atas maka penulis menyimpulkan bahwa karya sastra merupakan hasil imajinasi manusia yang diberi nilai-nilai estetika di dalamnya dan menggunakan bahasa sebagai alat atau media pencurahannya.

Seiring berjalannya waktu, teknologi semakin berkembang ke arah yang lebih modern dan begitu pula dengan karya sastra, seperti komik yang diadaptasikan menjadi film kartun, atau novel ceritanya diangkat menjadi film. Perubahan bentuk karya sastra menjadi karya seni yang lain seperti yang telah disebutkan disebut alih wahana. Menurut Sapardi Djoko Damono, alih wahana mencakup kegiatan penerjemahan, penyaduran, dan pemindahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian yang lain (2014:13). Selain penerjemahan buku, sering dilakukan alih wahana yang berupa pengubahan novel menjadi film. Tidak hanya terbatas pada buku ataupun novel, jenis

kesenian apapun bisa dialihwahanakan menjadi sebuah film: tarian, nyanyian, sastra, drama, dan bahkan tulisan (Damono, 2014:106).

Film sendiri merupakan karya sastra yang berupa serangkaian gambar yang diputar dengan urutan tertentu sehingga terlihat seperti gambar yang bergerak sebagai salah satu bentuk hiburan. Menurut Marcel Danesi, film adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata (2010:134). Terdapat dua cara utama dalam pembuatan film, yang pertama adalah melalui teknik pemotretan dan perekaman. Cara ini dilakukan dengan cara memotret atau merekam objek yang hendak dijadikan film menggunakan alat berupa kamera. Cara kedua adalah teknik animasi. Cara ini dilakukan dengan menggambar objek yang hendak dijadikan film, baik secara manual maupun menggunakan teknologi *computer generated imagery* atau *CGI*. *CGI* merupakan penggunaan komputer untuk menghasilkan gambar atau efek spesial dalam tiga dimensi. Baik teknik animasi manual maupun *CGI* dapat digabungkan untuk menghasilkan estetika spesifik yang diinginkan sang pencipta animasi.

Di Jepang, film animasi disebut sebagai *anime* (アニメ) yang merupakan kata serapan dari bahasa Inggris *animation* yang diserap menjadi *animeesyon* (アニメーション) dan kemudian disingkat menjadi *anime*. Istilah *anime* sendiri di Jepang merujuk pada semua jenis film animasi tanpa melihat asal dari film animasi tersebut. Namun di luar Jepang, istilah *anime* sering dikaitkan secara spesifik dengan animasi Jepang

(Budianto, 2015:179). *Anime* Jepang biasanya ditampilkan melalui gambar-gambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditunjukkan pada beragam jenis penonton. Sebagai bentuk budaya populer Jepang yang telah dikenal luas oleh masyarakat dunia, *anime* tidak lagi hanya dilihat sebagai karya seni atau hiburan semata, melainkan sebuah fenomena global. Di Indonesia, perkembangan *anime* bisa dibilang bukan hal yang baru. *Anime* diperkenalkan di Indonesia sudah dari era 90-an dan bahkan 80-an. Banyak *anime* yang masuk ke Indonesia dan mendapatkan sambutan yang baik dari para penikmatnya, seperti Doraemon, Sailor Moon, Ninja Hattori, Saint Seiya dan masih banyak lagi. Penikmat *anime* tersebut bukan hanya berasal dari kalangan anak-anak saja, tapi juga berasal dari kalangan remaja bahkan dari kalangan dewasa. Salah satu anime yang menarik dan mengandung banyak unsur historis di dalamnya adalah *Golden Kamuy* karya sutradara Hitoshi Nanba.

Anime Golden Kamuy menceritakan tentang Saichi Sugimoto, seorang veteran perang Rusia-Jepang yang bekerja sebagai pendulang emas di Hokkaido untuk membiayai pengobatan mata istri temannya yang tewas dalam perang. Ketika sedang mendulang emas di sungai, seorang pria tak dikenal bercerita kepada Sugimoto tentang sekelompok suku Ainu yang mengumpulkan emas sebesar 20 *kan* untuk melawan penindasan pemerintah Jepang, namun salah seorang suku Ainu tersebut membunuh semua anggota kelompok yang lain dan membawa pergi emasnya. Pelaku pembunuhan tersebut dipenjara dan lokasi emasnya tersembunyi di tato sekelompok narapidana

yang kabur dari penjara Abashiri. Mendengar hal tersebut, Sugimoto awalnya meragukan kebenaran dari cerita yang didengarnya, namun setelah tidak sengaja menemukan bahwa kisah emas suku Ainu tersebut memang benar adanya, Sugimoto memutuskan untuk pergi mencari emas suku Ainu tersebut. Dalam perjalanannya, Sugimoto dibantu seorang gadis suku Ainu bernama Asirpa yang ayahnya ikut terlibat dalam insiden emas suku Ainu tersebut, dan Shiraishi, seorang tahanan bertato yang menjuluki dirinya “Raja Melarikan Diri”.

Penulis ingin meneliti *anime Golden Kamuy* karya sutradara Hitoshi Nanba yang merupakan adaptasi dari *manga* di Jepang yang berjudul *Golden Kamuy* karya Satoru Noda. *Anime Golden Kamuy* karya sutradara Hitoshi Nanba memiliki banyak objek dan peristiwa yang erat kaitannya dengan sejarah Jepang pada era Meiji seperti perang Rusia-Jepang yang terjadi pada 1904-1905, hingga pertempuran Mukden yang terjadi pada 1905. Tidak hanya latar sejarah, *Golden Kamuy* juga banyak mengenalkan budaya suku Ainu Hokkaido, mulai dari istilah bahasa Ainu hingga upacara adat. Penulis memiliki ketertarikan terhadap sejarah sehingga dirasa perlu diadakannya penelitian terhadap banyaknya latar sejarah Jepang pada era Meiji yang terdapat pada *anime Golden Kamuy* dimana latar yang terdapat pada *anime Golden Kamuy* mengambil tempat dan waktu peristiwa yang signifikan dalam sejarah Jepang.

Penulis menganalisis *anime Golden Kamuy* karya sutradara Hitoshi Nanba dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra dan teori refleksi zaman Alan Swingewood untuk menganalisis sejarah yang direfleksikan oleh *anime Golden*

Kamuy. Selain itu, penulis juga menggunakan teori struktur naratif film Himawan Pratista untuk menganalisis struktur pembangun cerita yang terdapat dalam *anime Golden Kamuy* karya sutradara Hitoshi Nanba.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, bisa dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana unsur naratif dalam *anime Golden Kamuy*?
2. Bagaimana pencerminan sejarah Jepang pada era Meiji yang terdapat di dalam cerita *anime Golden Kamuy*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian yaitu:

1. Menjelaskan unsur naratif dalam *anime Golden Kamuy*.
2. Menjelaskan pencerminan sejarah Jepang pada era Meiji yang ada di dalam cerita *anime Golden Kamuy*.

1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan dimana sumber datanya didapatkan dari buku, jurnal, ataupun artikel serta sumber-sumber tertulis lainnya memiliki keterkaitan dengan objek material penelitian. Penelitian kepustakaan ini dapat

menghasilkan informasi dan data yang mengarah pada suatu analisis dan setiap masukan dapat mendukung dan mengarah pada telaah *anime* yang membahas struktur cerita dan pencerminan sejarah Jepang pada era Meiji di dalam objek yang diteliti. Objek material penelitian ini adalah *anime Golden Kamuy* (2018) karya sutradara Hitoshi Nanba yang terdiri dari 12 *episode*. Untuk objek formal penelitian yaitu subjek serta peristiwa sejarah Jepang pada era Meiji yang terefleksikan dalam *anime Golden Kamuy*.

Penelitian ini dibatasi pada *anime Golden Kamuy* saja dengan refleksi historis Jepang pada era Meiji dalam latarnya sebagai objek materialnya. Kajian ini juga dibatasi pada analisis *anime* ini dengan pendekatan sosiologi sastra untuk mengungkap latar sejarah yang terdapat dalam *anime Golden Kamuy*. Dalam menganalisis *anime Golden Kamuy*, peneliti menggunakan teori refleksi zaman Alan Swingewood untuk meneliti subjek dan peristiwa sejarah Jepang era Meiji yang terefleksikan dalam *anime* yang diteliti, serta teori struktur naratif film Himawan Pratista untuk menganalisis struktur naratif dari *anime* yang diteliti.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memperluas dan menambah pengetahuan peneliti tentang karya sastra, khususnya *anime*, serta tentang sejarah Jepang pada era Meiji. Secara praktis penelitian ini

diharapkan dapat menjadi referensi atau acuan bagi penelitian-penelitian dalam bidang sastra yang mengkaji film dan sejenisnya di masa yang akan datang. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi pembelajaran peristiwa yang terjadi di masa lalu.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pengerjaan penelitian dan pembacaan laporan hasil penelitian, diperlukan rumusan sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab 1 pendahuluan. Bab ini berisi uraian tentang latar belakang yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab 2 tinjauan pustaka. Bab ini berisikan uraian penelitian-penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi dan keterkaitan dengan dengan objek yang diteliti serta uraian tentang teori struktur naratif film yang digunakan untuk meneliti unsur naratif dan teori refleksi zaman yang digunakan untuk meneliti refleksi historis yang terdapat dalam objek penelitian. Bab ini juga berisi landasan sejarah yang digunakan sebagai dasar dari refleksi sejarah dalam objek yang diteliti.

Bab 3 metode penelitian. Bab ini berisi tentang metode yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian yaitu metode studi pustaka.

Bab 4 pembahasan. Bab ini berisi uraian analisis yang telah dilaksanakan terhadap objek yang diteliti.

Bab 5 penutup. Bab ini berisi uraian tentang pokok-pokok kesimpulan.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis melakukan tinjauan pustaka terhadap penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang memiliki relevansi dan keterkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan untuk mendukung penelitian serta melengkapi penelitian-penelitian terdahulu. Pada sub bab landasan teori dijelaskan teori yang digunakan dalam penelitian.

2.1 Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang sekarang, baik dari teori, objek material, maupun objek formal. Penelitian terdahulu yang pertama berjudul “Wujud Kebudayaan Jepang Pada masa Restorasi Meiji Yang Tergambar Pada Film *Rurouni Kenshin* Karya Keishi Otomo” yang ditulis oleh Fajar Pambudi Utomo dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro. Skripsi ini membahas tentang wujud kebudayaan di era Restorasi Meiji dalam *anime* menggunakan teori wujud kebudayaan.

Penelitian yang kedua berjudul “Cerminan Zaman Dalam Puisi (*Tanpa Judul*) Karya Wiji Thukul: Kajian Sosiologi Sastra” yang ditulis oleh Candra Rahma Wijaya Putra dalam Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, Volume 4, Nomor 1,

April 2018. Penelitian ini membahas tentang puisi Wiji Thukul sebagai rekaman kehidupan masyarakat pada zamannya dengan menggunakan teori refleksi zaman Alan Swingewood.

Penelitian yang ketiga berjudul “Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Ainu Pada *Anime ‘Golden Kamuy’*” yang ditulis oleh Irwan dari Fakultas Ilmu Budaya Universitas Sumatera Utara. Penelitian ini membahas tentang topik revitalisasi kearifan lokal suku Ainu dalam *anime Golden Kamuy*.

Penelitian pertama memiliki persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan teori unsur naratif film Himawan Pratista, sedangkan perbedaannya terdapat pada objek penelitian dan objek formal dimana objek penelitian pertama adalah film *Rurouni Kenshin* karya Keishi Otomo sedangkan penelitian ini menggunakan *anime Golden Kamuy* karya Hitoshi Nanba sebagai objek penelitiannya, serta hasil dari penelitian ini ada pada tiga wujud kebudayaan yang berupa ide atau gagasan, aktivitas dan artefak yang tergambar pada film *Rurouni Kenshin*. Untuk penelitian kedua memiliki persamaan pada objek formal dan teori yang digunakan yaitu teori refleksi Alan Swingewood, dan memiliki perbedaan pada objek material dan hasil penelitian dimana puisi (Tanpa Judul) menjadi cerminan zaman pada masa Orde Baru. Dalam penelitian ketiga terdapat persamaan pada objek material yang dibahas yaitu *anime Golden Kamuy*, sedangkan untuk perbedaannya terdapat pada objek formal dan hasil penelitian yang berfokus pada pembahasan kebudayaan suku Ainu yang digambarkan dalam *anime Golden Kamuy*.

2.2 Kerangka Teori

2.2.1 Struktur Naratif Film

Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Segala hal yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu dan terikat satu sama lain oleh hukum kausalitas (Pratista, 2017:63)

Pada penelitian ini penulis menganalisis *anime Golden Kamuy* dalam aspek empat struktur film, yaitu hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, batasan informasi cerita dan struktur tiga babak.

2.2.1.1 Hubungan Naratif Dengan Ruang

Ruang adalah tempat dimana para pelaku cerita bergerak dan beraktivitas. Sebuah film pada umumnya terjadi pada suatu tempat atau lokasi dengan dimensi ruang yang jelas, yaitu selalu menunjuk pada lokasi dan wilayah yang tegas (Pratista, 2017:65). Cerita tidak akan bisa jalan tanpa ada keterangan jelas dimana suatu peristiwa mengambil tempat. Beberapa aspek waktu yang berhubungan dengan naratif film, yaitu urutan waktu, frekuensi waktu dan durasi waktu (Pratista, 2017:66).

2.2.1.2 Hubungan Naratif Dengan Waktu

Naratif memiliki keterikatan dengan waktu, sehingga cerita tidak akan terjadi tanpa adanya unsur waktu. Terdapat tiga aspek waktu yang berkaitan dengan naratif, yaitu urutan waktu, durasi waktu dan frekuensi waktu (Pratista, 2017:66).

2.2.1.2.1 Urutan Waktu

Urutan waktu menunjukkan pola berjalannya waktu dalam cerita. Pola ini umumnya dibagi menjadi dua macam pola yaitu linier dan non-linier.

1. Pola linier. Pola linier ialah pola dimana waktu berjalan sesuai dengan aksi peristiwa tanpa ada interupsi waktu yang signifikan. Pola linier mempermudah penonton untuk melihat hubungan kausalitas antar peristiwa dalam film karena urutan waktu akan menjadi selaras dengan plot yang disajikan. Pola linier biasanya menunjukkan pola A-B-C-D-E yang selaras dengan urutan alur cerita (Pratista, 2017:67).
2. Pola non-linier. Pola non-linier ialah pola yang jarang digunakan dalam film. Jika alur cerita adalah A-B-C-D-E maka urutan waktu bisa menjadi A-D-B-C-E. Pola ini akan menyulitkan penonton untuk mengikuti jalannya cerita karena urutan waktu yang telah dimanipulasi sehingga hubungan kausalitas antar peristiwa menjadi tidak jelas. Pola linier cenderung menyulitkan penonton untuk bisa mengikuti alur cerita filmnya (Pratista, 2017:68).

2.2.1.2.3 Frekuensi Waktu

Frekuensi waktu merupakan penampilan kembali suatu adegan dalam film di waktu yang berbeda. Umumnya, suatu adegan dalam film hanya ditampilkan sekali saja sepanjang film. Namun, suatu adegan dapat ditampilkan berulang-ulang sesuai dengan tuntutan cerita, seperti kilas balik (Pratista, 2017:70).

2.2.1.2.4 Durasi Waktu

Durasi waktu adalah rentang waktu yang ditampilkan dalam film. Durasi film rata-rata hanya berkisar 90 hingga 120 menit, namun durasi cerita film umumnya memiliki rentang waktu yang lebih panjang. Durasi cerita dapat memiliki rentang waktu hingga beberapa jam, hari, minggu, bulan, tahun, bahkan abad. Dalam kasus tertentu, durasi film bisa sama panjangnya dengan durasi cerita, namun sangat jarang sekali ditemui (Pratista, 2017:69).

2.2.1.3 Batasan Informasi Cerita

Pembatasan informasi cerita merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah film. Informasi cerita yang terlalu dibatasi akan menghasilkan unsur kejutan yang luar biasa, namun sebaliknya, dapat pula menyebabkan penonton frustrasi serta kehilangan kendali alur cerita karena sepanjang film tidak mengetahui yang tengah terjadi.

Sebaliknya, informasi cerita yang terlalu bebas akan membuat penonton kehilangan efek kejutan terhadap alur ceritanya (Pratista, 2017:71).

2.2.1.3.1 Penceritaan Terbatas (*Resctricted Narration*)

Penceritaan terbatas adalah informasi cerita yang dibatasi dan terikat hanya pada satu orang karakter saja dan penonton hanya mengetahui serta mengalami peristiwa seperti apa yang diketahui dan dialami oleh sang tokoh (Pratista, 2017:71).

2.2.1.3.2 Penceritaan Tak Terbatas (*Omniscient Narration*)

Penceritaan tak terbatas adalah informasi cerita yang tidak terbatas hanya pada satu karakter saja. Penonton bebas mendapatkan akses informasi cerita dari sisi manapun. Penonton dapat mengetahui, melihat, serta mendengar lebih banyak dari semua karakter yang ada dalam cerita filmnya. Penonton dapat mengetahui secara persis apa yang akan terjadi kemudian, namun tidak demikian dengan para tokoh dalam cerita filmnya (Pratista, 2017:73).

2.2.1.4 Struktur Tiga Babak

Struktur tiga babak terbagi dalam tiga tahapan yang masing-masing memiliki durasi yang sudah baku. Babak pertama (persiapan) berdurasi sekitar $\frac{1}{4}$ durasi film, babak

kedua (konfrontasi) adalah yang terpanjang sekitar separuh durasi filmnya, sementara babak ketiga (resolusi) umumnya kurang dari $\frac{1}{4}$ durasi film (Pratista, 2017:77).

2.2.1.4.1 Tahap Persiapan

Tahap permulaan atau persiapan adalah titik paling kritis dalam sebuah cerita film karena dari sini lah segalanya bermula. Pada titik ini lah ditentukan aturan permainan cerita. Pada tahap inilah biasanya telah ditetapkan pelaku utama dan pendukung; pihak protagonis dan antagonis; masalah dan tujuan; serta aspek ruang dan waktu cerita (Pratista, 2017:77). Pada tahap ini selalu ada peristiwa, aksi, atau tindakan yang memicu terjadinya perubahan cerita, yang sering pula diistilahkan *inciting incident*. Peristiwa ini selanjutnya yang memicu terjadinya titik balik cerita atau *turning point* pertama, hingga cerita bergerak ke arah yang sama sekali baru. Sederhananya, *turning point* mengubah arah cerita untuk selamanya, sementara *inciting incident* hanya memicu terjadinya *turning point* (Pratista, 2017:78).

2.2.1.4.2 Tahap Konfrontasi

Tahap pertengahan atau konfrontasi, sebagian besar berisi usaha dari tokoh utama atau protagonis untuk menyelesaikan solusi dari masalah yang telah ditentukan pada tahap permulaan. Pada tahap ini lah, alur cerita mulai berubah arah dan biasanya disebabkan oleh aksi di luar perkiraan yang dilakukan oleh karakter utama atau pendukung.

Tindakan ini lah yang nantinya memicu munculnya konflik. Konflik sering kali berisi konfrontasi (fisik) antara pihak protagonis dengan antagonis. Pada tahap ini, umumnya karakter utama tidak mampu begitu saja menyelesaikan masalahnya karena terdapat elemen kejutan yang membuat masalah menjadi lebih sulit atau lebih kompleks dari sebelumnya.

Pada separuh durasi film, selalu terdapat titik tengah cerita atau *midpoint*. Pada *midpoint* ini, cerita bergerak kembali ke arah yang berbeda, akibat adanya informasi, aksi, atau seorang tokoh baru yang muncul. Pada tahap inilah, tempo cerita semakin meningkat hingga klimaks cerita. Menjelang akhir tahap ini, sebelum titik balik *turning point* kedua, tokoh utama selalu mengalami titik terendah yang akhirnya suatu hal menyebabkan sang tokoh kembali bangkit, memiliki tekad dan semangat baru untuk kembali pada tujuan semula. Momen inilah yang menandai *turning point* kedua (Pratista, 2017:78).

2.2.1.4.3 Tahap Resolusi

Tahap penutupan adalah klimaks cerita, puncak dari konflik atau konfrontasi akhir. Pada titik ini lah, cerita film mencapai titik ketegangan tertinggi. Untuk menambah intensitas ketegangan hingga klimaksnya, pada tahap resolusi biasanya digunakan unsur *deadline* untuk membatasi ruang dan waktu. Setelah konflik berakhir maka tercapailah penyelesaian masalah, kesimpulan cerita, atau resolusi (Pratista, 2017:79).

2.2.2 Sosiologi Sastra

Sosiologi adalah ilmu pengetahuan tentang kehidupan manusia dalam hubungan berkelompok. Sosiologi mempunyai objek yang sama dengan ilmu-ilmu kemasyarakatan lainnya, tetapi ia memandang peristiwa sosial dengan caranya sendiri: mendalam sampai pada hakikatnya segala pembentukan kelompok, hakikat kerja sama, serta kehidupan bersama dalam arti kebendaan dan kebudayaan (Bouman dalam Santosa dan Wahyuningtyas, 2011:20).

Menurut Swingewood, terdapat tiga perspektif dalam melihat fenomena sosial dalam karya sastra. Perspektif yang pertama adalah karya sastra sebagai dokumen sosiobudaya yang dapat digunakan untuk melihat suatu fenomena dalam masyarakat pada masa tertentu yang kemudian disebut sebagai dokumentasi sastra yang merujuk pada cerminan zaman (Swingewood dalam Wahyudi, 2013:57).

Perspektif kedua lebih memberi penekanan pada bagian produksi dan kondisi sosial pengarang. Pada perspektif ini oleh Swingewood dipindahkan dari pembahasan karya sastra ke pembahasan situasi produksi karya sastra, khususnya situasi sosial pengarang (Swingewood dalam Wahyudi, 2013:58). Perspektif ketiga melacak bagaimana suatu karya sastra benar-benar diterima oleh masyarakat tertentu pada suatu peristiwa sejarah tertentu (Swingewood dalam Wahyudi, 2013:60). Pada penelitian ini, penulis akan memfokuskan kepada perspektif aspek dokumenter karya sastra yang memberi perhatian pada cerminan zaman.

2.2.3 Masyarakat Jepang Pada Era Meiji

Era Meiji (明治時代, *Meiji jidai*) disebut juga sebagai Restorasi Meiji karena merupakan awal pembaharuan Jepang. Pada umumnya era ini disebut sebagai era “perubahan” atau yang juga lazim disebut dengan istilah *kindaika* (modernisasi), *bunmeikaika* (peradaban), dan *seiyouka* (westernisasi). Dengan dilaksanakannya Restorasi Meiji, Jepang mulai melakukan banyak perubahan untuk mengejar ketertinggalannya seperti mulai membuka diri terhadap negara-negara lain, dan melakukan perubahan dalam berbagai bidang kehidupan (Surajaya, 1997:15). Masyarakat Jepang di era Meiji merupakan salah satu pihak yang menerima dampak dari westernisasi besar-besaran pada era Meiji. Oleh karena itu, tidak dapat dipungkiri bahwa proses westernisasi ini tentu akan memengaruhi berbagai aspek kebudayaan masyarakat Jepang, meskipun terdapat pula beberapa bagian dari budaya tradisional mereka yang tetap dipertahankan di tengah derasnya arus westernisasi tersebut, seperti bagaimana masyarakat Jepang masih banyak mengenakan *kimono* di tengah arus westernisasi yang membawa gaya pakaian barat seperti pakaian bekerja atau setelan jas.

Pengaruh westernisasi memasuki banyak bidang dalam kehidupan masyarakat Jepang, salah satu di antaranya adalah dalam gaya bangunan. Sedikit demi sedikit, westernisasi mengubah tampilan berbagai macam bangunan di Jepang, baik dari tampilan luar maupun pemilihan bahan bangunan yang digunakan. Pengaruh gaya

arsitektur barat mulai masuk ke Jepang bersamaan dengan Restorasi Meiji ketika Jepang mulai melakukan proses westernisasi besar-besaran, terutama dalam desain bangunan yang berkaitan dengan instalasi militer dan perdagangan. Desain arsitektur barat mulai diperkenalkan oleh arsitek Thomas Waters yang mendesain bangunan Osaka Mint pada tahun 1868 menggunakan bahan batu bata dan bebatuan, dengan desain memanjang dan rendah lengkap dengan portiko di pintu depan (Stewart, 2002:19). Awal dari penggunaan bahan bata dan bebatuan ini yang menjadi ciri khas arsitektur era Meiji yang diimplementasikan dengan tujuan salah satunya yaitu untuk mencegah kebakaran yang rawan terjadi dikarenakan gaya arsitektur Jepang yang sebagian besar masih menggunakan bahan kayu.

Pengaruh barat juga masuk ke dalam cara berpakaian masyarakat Jepang pada era Meiji. Meskipun masyarakat masih banyak mengenakan pakaian *kimono*, pakaian barat dipakai ketika masyarakat dihadapkan dengan kepentingan tertentu yang mengharuskan untuk mengenakan pakaian ala barat. Secara garis besar, tahapan gaya berpakaian masyarakat Jepang di era Meiji dapat dibagi menjadi tiga era: *bunmeikaika* (1868-1883), *rokumeikan* (1883-1890an), dan era kebangkitan nativisme tak bernama di tahun 1890an (Dalby, 2001:83). Di era *bunmeikaika* atau awal era Meiji, gaya berpakaian barat mulai masuk ke Jepang dalam bentuk seragam yang dipakai untuk bekerja, dimulai dari pegawai pemerintahan pada 1871. Hal ini kemudian diikuti oleh mahasiswa, pebisnis, guru, dokter, tentara dan pekerjaan lainnya. Pakaian barat menjadi simbol status di kalangan atas, meskipun masyarakat kelas bawah juga mulai

ikut memakai pakaian barat dikarenakan lengan baju pakaian tradisional dinilai kurang praktis dan berbahaya ketika digunakan untuk bekerja di area pabrik dan sebagainya (Molony, 2007:89). Di era *rokumeikan*, pemakaian pakaian atau aksesoris ala barat tidak lagi merepresentasikan status dan kemajuan dari orang yang memakainya dan masyarakat masih terus memakai *kimono* ketika sedang berada di rumah. Apa yang dipakai masyarakat bisa berbeda-beda tergantung dari situasi dan lokasi pemakainya. Pakaian barat dipandang sebagai pakaian untuk dipakai saat bekerja dan ketika berada di lingkungan yang terdapat meja dan kursi ala barat, sedangkan pakaian tradisional dipakai di rumah dimana ruangnya didominasi oleh *tatami*. Terdapat suatu doktrin yang mengatakan bahwa pakaian barat dipakai saat duduk di kursi dan pakaian tradisional dipakai saat duduk di lantai (Dalby, 2001:85). Di era kebangkitan nativisme, pakaian barat tidak lagi sepopuler sebelumnya dan aturan untuk memakai pakaian barat di berbagai acara menjadi semakin longgar. *Kimono* kembali menjadi populer sebagai kebanggaan masyarakat setempat dan masyarakat mulai memakai *kimono* ke berbagai acara. Di era ini, wanita yang memakai pakaian barat bisa dianggap sebagai penghinaan (Dalby, 2001:87).

Westernisasi juga memengaruhi kebiasaan masyarakat di berbagai hal, termasuk bagaimana masyarakat menghabiskan waktunya untuk bersenang-senang atau sekadar memenuhi kebutuhannya. Salah satu pengaruh tersebut dapat dilihat pada berkembangnya industri prostitusi di Jepang. Prostitusi merupakan suatu hal yang sudah ada sejak lama di Jepang, namun baru mengalami perkembangan yang pesat

bersamaan dengan derasnya arus westernisasi pada era Meiji setelah Jepang membuka negaranya. Setelah terjadinya insiden Maria Luz pada tahun 1872, pemerintah Jepang membuat serangkaian peraturan baru yang memberi kebebasan kepada golongan *burakumin*, pekerja seks dan budak kontrak di Jepang (Downer, 2001:94). Kebebasan untuk pekerja seks ini disebut *geishōgi kaihō rei* (芸娼妓解放令). Pada tahun 1900 pemerintah Jepang membuat peraturan *shōgi torishimari kisoku* (娼妓取締規則) yang membatasi kondisi kerja prostitusi, namun peraturan ini tidak mengurangi jumlah prostitusi maupun kebebasan kaum perempuan. Kegiatan prostitusi justru semakin marak di bawah pemerintah Meiji hingga Jepang disebut sebagai Negeri Pelacuran (売春王国, *baishun ōkoku*) pada masa itu, ditambah lagi prostitusi dapat dikenai pajak secara legal oleh pemerintah dimana bukannya memperbaiki hak asasi manusia ataupun hak perempuan, peraturan pemerintah lebih diperuntukkan memfasilitasi pendapatan pemerintahan hingga industri prostitusi berkontribusi banyak dalam pendapatan pemerintah pada era Meiji (Stanley, 2012:194).

Westernisasi di era Meiji ikut memengaruhi hiburan yang digemari masyarakat Jepang, salah satunya adalah balap kuda. Format balap kuda Jepang yang dikenal sekarang berawal dari acara balap kuda yang diadakan di sebuah rawa yang telah mengering di luar pelabuhan Yokohama oleh pendatang dari Inggris pada awal era Meiji (Light, 2010:476). Dari situ balap kuda mengalami kenaikan popularitas hingga dibangunnya arena balap kuda di berbagai tempat, salah satunya di Naganuma. Pada tahun 1889, sebuah arena balap kuda dibangun di Iwamizawa yang diikuti dengan

dibangunnya arena balap tambahan yang bersifat sementara di Fukagawa, Kurisawa, Bibai, Mikasa dan Naganuma (長沼競馬場, *Naganuma keiba-jo*). Namun pada tahun 1908, enam arena balap tersebut digabungkan menjadi empat arena saja di Iwamizawa, Kurisawa, Bibai dan Fukagawa, dan balap kuda berskala penuh diadakan di empat arena tersebut dari tahun 1923. Pada tahun 1927, regulasi balap kuda setempat membatasi jumlah arena balap hingga hanya tersisa arena Iwamizawa hingga akhirnya direlokasi pada tahun 1965 (Dewan Balap Kuda Hokkaido, 1975:32).

Pada era Meiji, Jepang mengawali revolusi industrinya dari industri tekstil berbahan katun dan sutra yang diproduksi di daerah pedesaan. Pada tahun 1890-an, produksi tekstil Jepang telah menguasai pasar lokal dan berhasil menyaingi produk Inggris di Tiongkok dan India. Jepang banyak bersaing dengan pedagang Eropa demi mengeksport tekstil tersebut ke seluruh penjuru Asia dan bahkan Eropa. Sebagian besar produsen tekstil Jepang tidak menggunakan mesin tenaga air namun langsung menggunakan mesin uap yang dinilai lebih produktif namun menimbulkan kenaikan kebutuhan batu bara (Patricia Tsurumi, 1992:83). Dengan dibukanya Jepang pada era Meiji, masyarakat Jepang menjadi lebih teredukasi yang menyebabkan berkembangnya sektor industri secara signifikan. Dengan mengimplementasikan kapitalisme barat ke dalam perkembangan teknologinya, Jepang mengaplikasikan teknologi tersebut pada sektor militer dan menjadikan Jepang sebagai negara besar baik secara ekonomi maupun militer di awal abad ke-20. Dalam perkembangan industri Jepang yang menyokong sektor militernya, yang menjadi fokus utama dalam

modernisasi militer Jepang adalah pengadopsian persenjataan dari bangsa barat. Demi mewujudkan tujuan tersebut, diperlukan pembuatan sebuah sistem untuk memproduksi teknologi persenjataan untuk digunakan oleh Jepang. Produksi senjata inilah yang ikut berperan besar dalam industrialisasi Jepang di era Meiji (Hacker, 1977:53-54).

Pada era Meiji, sebagian besar masyarakat Jepang menganut sistem kepercayaan Shinto nasional, yaitu agama Shinto yang berada di bawah kendali pemerintahan yang digunakan sebagai alat untuk menggerakkan nasionalisme penduduk Jepang. Selain Shinto nasional, agama Buddha juga mulai memiliki pengaruh di Jepang namun dipandang sebagai pengaruh buruk terhadap ideologi yang telah ada, hingga muncul larangan biksu, bangunan dan ritual Buddha di kuil *kami* (Breen dan Teeuwen, 2010:8). Shinto nasional terus berkembang hingga memupuk jiwa ultranasionalisme dalam penduduk Jepang yang menjadi benih dari partisipasi Jepang dalam perang dunia kedua (Teeuwen dan Breen, 2010:11).

2.2.4 Keadaan Militer Jepang Di Era Meiji

Era Meiji tidak hanya membawa westernisasi, namun juga modernisasi yang masuk ke Jepang dalam skala besar demi mengejar ketertinggalan dari bangsa Eropa di berbagai aspek, termasuk teknologi militer. Dengan berkembangnya teknologi militer, Jepang memiliki ambisi besar untuk menguasai wilayah di sekitarnya demi melindungi diri

serta mendapatkan pengakuan dari negara barat bahwa Jepang merupakan negara yang memiliki kekuatan yang setara.

Setelah kejatuhan keshogunan Tokugawa, Jepang tidak benar-benar memiliki tentara nasional. Pada Maret 1871, Kementerian Perang Jepang mengumumkan dibentuknya Pengawal Kekaisaran yang berisi 6.000 prajurit, terdiri dari sembilan batalion infanteri, dua unit artileri dan dua skuadron kavaleri (Drea, 2003:76). Dari domain Satsuma menyumbangkan empat batalion infanteri dan empat unit artileri; Chōshū menyumbangkan tiga batalion infanteri; Tosa menyumbangkan dua batalion infanteri, dua unit artileri dan dua skuadron kavaleri. Untuk pertama kalinya, pemerintah Meiji dapat mengorganisir tentara berseragam yang mengabdikan kepada pemerintah dan bukan kepada domain dalam jumlah banyak dengan sistem pangkat dan gaji yang konsisten (Jaundrill, 2016:95). Tentara Kekaisaran Jepang terus mengalami reorganisasi yang melahirkan sejumlah divisi infanteri baru, salah satunya adalah Divisi Tujuh yang disebut juga sebagai Divisi Beruang (熊兵団, *Kuma-heidan*).

Tentara Kekaisaran Jepang Divisi Tujuh (大日本帝国陸軍第七師団, *Dai-Nippon Teikoku Rikugun Dai-Shichi Shidan*) dibentuk pada tanggal 12 Mei 1888 di Sapporo, Hokkaido. Divisi Tujuh awalnya merupakan divisi infanteri teritorial yang diberi tanggung jawab atas pertahanan daerah Hokkaido yang dibagi lagi menjadi empat wilayah operasional yaitu Sapporo, Hakodate, Asahikawa dan Kushiro. Divisi Tujuh kemudian diubah menjadi divisi infanteri lapangan pada 12 Mei 1896 sebagai

hasil dari perang Tiongkok-Jepang yang pertama. Divisi Tujuh ikut berpartisipasi dalam perang Rusia-Jepang dan teater Pasifik perang dunia kedua, dan dibubarkan bersamaan dengan menyerahnya Jepang tanpa syarat terhadap sekutu pada 14 Agustus 1945 (Madej, 1981:33).

Seperti yang telah disebutkan pada subbab Militer Jepang Di Era Meiji, Jepang memiliki ambisi yang besar untuk menguasai wilayah di sekitarnya sebagai perlindungan diri serta pembuktian kepada negara barat. Dalam perjalanannya mewujudkan ambisi ini, Jepang meraih kemenangan demi kemenangan atas pertempurannya dengan negara di sekitarnya, seperti invasi Taiwan, perang Tiongkok-Jepang yang pertama dan perang Rusia-Jepang.

Invasi Jepang terhadap Taiwan dalam ekspedisi Taiwan (台湾出兵, *Taiwan Shuppei*) pada 1874 merupakan respons Jepang terhadap pembunuhan 54 pelaut Ryukyu di Taiwan pada Desember 1871. Pertempuran ini merupakan pertama kalinya tentara Kekaisaran Jepang diterjunkan di luar Jepang. Pertempuran ini berakhir pada kemenangan Jepang dimana dinasti Qing harus membayar kompensasi kepada Jepang atas kerusakan properti (Harries dan Harries, 1994:28).

Perseteruan Jepang dengan dinasti Qing tidak berakhir di invasi Taiwan. Perseteruan tersebut berlanjut hingga perang Tiongkok-Jepang yang pertama (日清戦争, *Nisshin sensō*) yang merupakan perebutan kekuasaan atas wilayah Korea (25 Juli 1894 - 17 April 1895). Kemenangan Jepang mendemonstrasikan kegagalan dinasti

Qing dalam memodernisasi militernya dan melindungi wilayahnya, terutama ketika dibandingkan dengan kesuksesan modernisasi Jepang pada Restorasi Meiji. Untuk pertama kalinya, dominasi atas Asia timur tidak lagi dipegang oleh Tiongkok, melainkan Jepang (Paine, 2003:3).

Selain Tiongkok, Jepang juga berseteru dengan Rusia yang bersaing dalam ambisi menguasai Manchuria dan Korea hingga berujung pada perang Rusia-Jepang (日露戦争, *Nichiro sensō*) yang berlangsung pada 8 Februari 1904 – 5 September 1905 (Kim, 2006:2). Beberapa medan pertempuran besar yang terjadi di perang yang berlangsung selama kurang lebih satu setengah tahun ini di antaranya adalah pengepungan Port Arthur di semenanjung Liaodong dan pertempuran Mukden di bagian selatan Mukden.

Pengepungan Port Arthur (旅順攻圍戦, *Ryojun Kōisen*) di semenanjung Liaodong merupakan pertempuran darat terlama dalam perang Rusia-Jepang (1 Agustus 1904 – 2 Januari 1905). Pihak Jepang mulai membombardir Port Arthur pada 7 Agustus 1904 dan melancarkan serangan frontal yang menyebabkan jatuhnya bukit Takushan ke tangan Jepang pada 8 Agustus dan bukit Hsiaokushan pada 9 Agustus 1904. Serangan frontal dilanjutkan di bukit 174 meter pada 19 Agustus 1904 dan berhasil diduduki pada 20 Agustus 1904, namun jatuh korban jiwa dan terluka sebanyak 1.800 prajurit di pihak Jepang dan 1.000 prajurit di pihak Rusia. Setelah mengetahui posisi strategis dari bukit 203 meter, pihak Jepang melancarkan serangan frontal berskala besar yang didukung tembakan artileri pada 28 November. Setelah

pertempuran yang Panjang, pihak Jepang berhasil menduduki bukit 203 meter pada 5 Desember 1904. Pada 1 Januari 1905, pihak Rusia menyerah kepada Jepang dan pernyataan menyerah tersebut ditanda tangani pada 5 Januari 1905 (Connaughton, 2003:230-246).

Jepang terus meraih kemenangan atas pasukan Rusia hingga berlanjut pada pertempuran Mukden (奉天会戦, *Hōten kaisen*) yang terjadi di selatan Mukden, Manchuria (sekarang Shenyang, ibukota provinsi Liaoning, Tiongkok) pada 20 Februari - 10 Maret 1905. Jepang membuka pertempuran di sisi kiri pasukan Rusia pada 20 Februari 1905. Pasukan Jepang terus menembus pertahanan pasukan Rusia hingga akhirnya pada 10 Maret pasukan Rusia dipaksa mundur ke arah utara oleh pasukan Jepang. Sebagian besar pasukan Jepang menghabisi pasukan Rusia yang masih terkepung di Mukden, sedangkan sisanya pergi mengejar pasukan Rusia yang mundur. Pengejaran ini terhenti karena baik pihak Jepang maupun Rusia mengalami kelelahan yang merupakan akibat dari pertempuran berkepanjangan dari Port Arthur hingga Mukden. Pertempuran dimenangkan oleh Kekaisaran Jepang dan tentara Rusia dipukul mundur dari Manchuria bagian selatan (Tucker, 2009:1542).

Dengan meraih kemenangan demi kemenangan, atas peperangan melawan negara di sekitarnya, Jepang menjadi negara militer besar di awal abad ke-20 seperti yang telah disebutkan pada subbab Masyarakat Jepang Di Era Meiji, dengan proses modernisasi militernya yang difokuskan pada pengadopsian persenjataan bangsa barat, hingga sistem produksi senjata Jepang berperan banyak dalam industrialisasi Jepang di

era Meiji. Meskipun masih menggunakan senjata impor di awal era Meiji, lambat laun Jepang mampu mengembangkan persenjataannya sendiri, di antaranya adalah pistol tipe 26, senapan Murata dan senapan tipe 30.

Pistol *revolver* tipe 26 atau model 26 (二十六年式拳銃, *Nijuuroku-nen-shiki kenjuu*) merupakan pistol jenis *revolver* pertama yang merupakan asli buatan Jepang. Pistol ini diberi nama sesuai dengan tahun pembuatannya yaitu pada tahun 26 Meiji atau 1893, namun baru secara resmi digunakan pada 29 Maret 1894 (Derby, 2003:15). Pistol tipe 26 diproduksi demi menggantikan pistol Smith & Wesson New Model No. 3 yang sudah dinyatakan ketinggalan zaman pada saat itu. Produksi dihentikan setelah sebagian besar gudang senjata Koishikawa hancur akibat gempa besar yang mengguncang wilayah Kanto pada tahun 1923. Kurang lebih sekitar 59.000 unit pistol tipe 26 telah berhasil diproduksi secara utuh dan 900 unit yang baru mencapai tahap praproduksi (Skennerton, 2008:7).

Senapan Murata (村田銃, *Murata jū*) merupakan senapan buatan asli Jepang yang pertama yang diperuntukkan bagi pasukan infanteri. Senapan Murata juga dikenal dengan nama senapan Murata tipe 13, dimana angka 13 merujuk pada tahun diadopsinya senapan ini oleh militer Jepang yaitu pada tahun 13 Meiji atau 1880. Senapan ini didesain oleh Murata Tsuneyoshi, seorang petinggi militer Jepang yang selamat dari perang Boshin dan berkelana ke Eropa (Honeycutt dan Anthony, 2006:8). Senapan Murata banyak digunakan pada perang Tiongkok-Jepang yang pertama dan di Pemberontakan Petinju, namun berakhir digantikan oleh senapan tipe 30 yang dinilai

lebih modern pada saat itu. Namun karena kurangnya jumlah senapan tipe 30 yang diproduksi pada akhir perang Rusia-Jepang, tentara Jepang banyak menggunakan senapan Murata lagi sebagai pengganti senapan tipe 30 (Kowner, 2006:247).

Senapan tipe 30 (三十年式歩兵銃, *Sanjū-nen-shiki hoheijū*) merupakan senapan infanteri standar tentara kekaisaran Jepang yang didesain pada tahun 1897 (Honeycutt dan Anthony, 1983:28). Senapan ini juga dikenal sebagai senapan tipe 30 Arisaka karena didesain oleh kolonel Arisaka Nariakira dan angka 30 merujuk pada tahun didesainnya senapan ini, yaitu tahun 30 Meiji atau 1897, dan dibuat untuk menggantikan senapan Murata yang telah digunakan sejak 1880 (Kowner, 2006:437-438). Selain Jepang, senapan tipe 30 juga banyak digunakan oleh negara lain pada perang dunia pertama dan setelahnya. Rusia merupakan negara yang paling banyak menggunakan senapan tipe ini, memasok hingga 600.000 unit (Allan, White dan Zielinski, 2006:90).

Selain membantu Jepang di berbagai peperangan dalam rangka memperluas kekuasaannya, modernisasi militer juga ikut memperkuat Jepang dalam pengamanan penjara yang menampung berbagai macam narapidana mulai dari tahanan politik hingga narapidana kelas berat yang dijatuhi hukuman seumur hidup. Salah satu penjara tersebut yang dibuka pada era Meiji dan memiliki reputasi sebagai penjara yang paling ditakuti adalah penjara Abashiri yang terletak di Abashiri, Hokkaido.

Penjara Abashiri (網走監獄, *Abashiri Kangoku*) terletak di kota Abashiri, prefektur Hokkaido. Dibuka di tahun 1890, beberapa bagian penjara terbakar pada tahun 1909, namun dibangun kembali pada tahun 1912 (Mainichi Shimbun, 2016). Di tahun 1983 bangunan penjara dipindahkan ke kaki gunung Tendo dan beroperasi sebagai Museum Penjara Abashiri, menjadi satu-satunya museum penjara yang ada di Jepang (The Japan Times, 2013).

BAB 3

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode sosiologi sastra. Sosiologi sastra adalah salah satu pendekatan dalam kajian sastra yang memahami dan menilai karya sastra dengan mempertimbangkan segi-segi sosial atau kemasyarakatan (Damono dalam Wiyatmi, 2013:5). Dalam penelitian ini, aspek yang diteliti adalah sejarah yang terefleksikan dalam *anime Golden Kamuy* yang kemudian akan dibahas lebih lanjut dengan menggunakan teori refleksi zaman Alan Swingewood. Selain itu juga digunakan sumber data sekunder yang diperoleh dari buku, artikel atau penelitian yang serupa.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif bersifat deskriptif analisis. Penelitian ini juga termasuk jenis penelitian kepustakaan yang mengumpulkan data serta karya ilmiah yang bersumber dari jurnal, buku, hasil penelitian dan sumber lain yang berkaitan dengan objek yang diteliti.

3.2 Sumber Data

Terdapat dua sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang

didapatkan langsung melalui penelitian terhadap objek material yang digunakan, sedangkan sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak secara langsung didapatkan dari objek material melainkan berasal dari pihak lain yang memiliki sumber informasi yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari *anime* berjudul *Golden Kamuy* karya Hitoshi Nanba. Anime ini menceritakan tentang Sugimoto Saichi, seorang veteran perang Rusia-Jepang yang dijuluki “Sugimoto Sang Abadi” yang bekerja sebagai pendulang emas di Hokkaido demi mengumpulkan uang untuk biaya pengobatan mata Umeko, istri teman masa kecilnya, Toraji yang gugur di medan perang. Selagi mendulang emas di sebuah sungai di Hokkaido, Sugimoto mendengar rumor tentang adanya sekelompok suku Ainu yang mengumpulkan emas sebanyak 20 *kan* (112,5 kg atau 248 pon) untuk melawan balik penindasan pemerintah Jepang. Namun suatu ketika seorang pria membunuh semua anggota suku Ainu tersebut dan membawa pergi seluruh emasnya. Pria tersebut menyembunyikan emasnya dan tertangkap sebelum bisa memberitahukan siapapun lokasi emas tersebut. Pria itu dijebloskan ke penjara Abashiri dimana ia akhirnya mengukir tato di tubuh sesama tahanan sebagai petunjuk lokasi emasnya. Ia pun menyuruh para tahanan yang telah ditato tersebut untuk kabur dari penjara dan menjanjikan setengah dari harta emasnya kepada siapapun yang berhasil kabur. Suatu ketika beberapa anggota militer yang ikut mengincar emas suku Ainu berusaha ‘memindahkan’ para tahanan yang telah ditato, namun para anggota militer tersebut terbunuh dan para tahanan melarikan diri

ke hutan dan belum tertangkap hingga cerita ini sampai ke telinga Sugimoto. Sugimoto yang awalnya meragukan kebenaran cerita ini akhirnya percaya setelah mengetahui bahwa pria yang menceritakan rumor tersebut kepadanya ternyata merupakan salah satu dari tahanan bertato yang kabur dari penjara Abashiri. Sugimoto akhirnya pergi berkeliling Hokkaido demi mengumpulkan semua petunjuk lokasi emas suku Ainu yang terukir di tubuh para tahanan yang kabur. Di perjalanannya, Sugimoto dibantu oleh seorang gadis suku Ainu bernama Asirpa.

Sumber data sekunder yang digunakan adalah berbagai referensi yang dibutuhkan peneliti untuk mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Referensi tersebut di antaranya berupa buku atau jurnal yang memuat teori yang dibutuhkan dalam menganalisis sumber data primer. Peneliti menggunakan buku *Memahami Film* yang ditulis oleh Himawan Pratista untuk menganalisis struktur naratif film menggunakan teori struktur naratif yang ada di dalam buku tersebut. Untuk menganalisis sejarah yang terefleksikan dalam sumber data primer, peneliti menggunakan teori refleksi zaman Alan Swingewood yang tercantum dalam jurnal berjudul *Sosiologi Sastra Alan Swingewood: Sebuah Teori* yang ditulis oleh Tri Wahyudi. Selain itu, peneliti juga menggunakan berbagai bahan materi yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan, terutama sumber sejarah yang nantinya akan digunakan sebagai landasan dari refleksi historis yang terdapat dalam sumber data primer. Materi-materi tersebut didapatkan dari berbagai sumber di internet yang berupa buku, skripsi, artikel, buletin, jurnal dan lain-lain.

3.3 Langkah-langkah Penelitian

3.3.1 Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data, penulis menggunakan metode penelitian berupa studi pustaka karena bahan penelitian berupa bahan kepustakaan. Dengan mengumpulkan data berupa buku, artikel, jurnal, majalah dan sebagainya yang berkaitan dengan analisis struktur naratif dan refleksi historis untuk dibaca dan dipahami.

Selain studi pustaka, penulis juga menggunakan teknik simak catat untuk mencermati, mencari dan mencatat data yang berupa struktur naratif dan refleksi historis yang terkandung dalam anime *Golden Kamuy*.

3.3.2 Analisis Data

Metode yang digunakan dalam tahap analisis data adalah metode deskriptif-analisis, yaitu metode yang dilakukan dengan mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori struktur naratif film dan teori refleksi sosial Alan Swingewood. Teori struktur film digunakan untuk menganalisis unsur-unsur naratif cerita yang terdapat dalam *anime Golden Kamuy*, sedangkan teori refleksi sosial Alan Swingewood digunakan untuk menguraikan sejarah Jepang di era Meiji yang tercermin dalam *anime Golden Kamuy*.

3.3.3 Penyajian Data

Hasil analisis data *anime Golden Kamuy* akan disusun dalam bentuk laporan dan diuraikan dengan metode deskripsi, yaitu dengan memberikan pemaparan tentang struktur naratif yang membangun cerita *anime Golden Kamuy* serta sejarah Jepang pada era Meiji yang tercermin dalam *anime Golden Kamuy* karya sutradara Hitoshi Nanba.

BAB 4

ANALISIS REFLEKSI HISTORIS ERA MEIJI DALAM ANIME *GOLDEN*

KAMUY

4.1 Struktur Naratif

Setiap cerita pasti mengandung unsur naratif. Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Berikut adalah pembahasan struktur naratif yang terdapat pada *anime Golden Kamuy*.

4.1.1 Struktur Tiga Babak

4.1.1.1 Tahap Persiapan

Tahap persiapan dimulai dari *episode* 1 menit 00:00 dimana Sugimoto Saichi diperkenalkan sebagai tokoh utama dan Asirpa sebagai tokoh pembantu yang berperan sebagai rekan utama serta penyebab titik terendah yang dialami Sugimoto dan *turning point* kedua di tahap konfrontasi. Pada tahap ini Sugimoto diberi tanggung jawab oleh teman masa kecilnya, Toraji untuk membiayai pengobatan mata istrinya sehingga tujuan awal Sugimoto adalah untuk mencari harta emas suku Ainu demi membiayai pengobatan mata istri Toraji. Pada tahap ini juga diterangkan bahwa *anime Golden*

Kamuy mengambil latar waktu dan tempat di Hokkaido pada musim dingin era Meiji akhir. Di tahap persiapan terjadi *inciting incident* dimana Sugimoto ditodong oleh pria tua yang menceritakan perihal emas suku Ainu kepadanya karena dianggap sudah mendengar terlalu banyak. Peristiwa ini menjadi pemicu *turning point* yang pertama yaitu tindakan Sugimoto untuk mengambil kulit bertato pria tua tersebut dan membuat Sugimoto menjadi salah satu pihak yang dicari karena memiliki sebagian petunjuk menuju harta emas suku Ainu. Tahap persiapan berakhir pada *episode 1* menit 21:56.

4.1.1.2 Tahap Konfrontasi

Tahap konfrontasi yang dimulai dari *episode 2* menit 08:30 berisi tentang konfrontasi Sugimoto bersaing mendapatkan salinan tato dengan tentara kekaisaran Jepang Divisi Tujuh di bawah kepemimpinan Letnan Tsurumi yang pernah berpartisipasi dalam Pertempuran Mukden dan terluka di bagian wajahnya sebagai tokoh antagonis utama yang juga mengincar emas suku Ainu demi membangun pabrik senjata dan membuka lapangan pekerjaan untuk keluarga prajurit yang gugur di Port Arthur. Selain itu, Sugimoto juga bersaing dengan komplotan Hijikata yang menginginkan emas suku Ainu demi membangkitkan kembali Republik Ezo. Konflik dimulai ketika seorang tahanan bertato yang berhasil ditangkap Sugimoto dan Asirpa secara tiba-tiba ditembak mati dari jarak jauh oleh Ogata, dan Sugimoto berusaha membalasnya dengan menembakkan pistol tipe 26 secara membabi buta. Pada tahap ini diperkenalkan tokoh Shiraishi yang merupakan rekan perjalanan Sugimoto yang kedua dan memiliki peran

dalam membantu Sugimoto mencari informasi tentang tahanan bertato, serta tokoh Kiroranke yang merupakan tambahan rekan perjalanan Sugimoto yang terakhir yang memiliki peran penting dimana Kiroranke memberi informasi bahwa Nopperabou adalah ayah Asirpa dan menyarankan rute melewati Sapporo demi menghindari markas Divisi Tujuh di Asahikawa dalam perjalanan menuju Abashiri. Sugimoto tidak dapat menyelesaikan tujuan yang ingin dicapainya begitu saja karena adanya kejutan yang berupa kehadiran Divisi Tujuh serta komplotan Hijikata yang juga mengincar hal yang sama dengan Sugimoto, yaitu salinan tato tahanan yang kabur dari penjara Abashiri. Ditambah lagi dengan Shiraishi yang diam-diam bekerja sama dengan Hijikata dan informasi tidak terduga dari Kiroranke bahwa Nopperabou merupakan ayah Asirpa membuat konflik yang dihadapi Sugimoto menjadi lebih kompleks. Informasi dari Kiroranke juga mengubah arah cerita dari Sugimoto dan rekan-rekannya yang berpergian mencari salinan tato menjadi melakukan perjalanan dengan tujuan yang pasti, yaitu menuju Penjara Abashiri demi menemui Nopperabou secara langsung.

Di tahap ini Sugimoto mencapai titik terendahnya setelah melihat betapa penduduk desa amat menyayangi Asirpa dan merasa bersalah karena telah membahayakannya. Kemudian terjadi *turning point* kedua dimana Sugimoto kembali bangkit setelah disekap di markas Divisi Tujuh dan diselamatkan oleh Asirpa dan Shiraishi hingga akhirnya sadar bahwa Asirpa sudah memiliki tekad yang kuat untuk mengikuti Sugimoto dalam mencari emas suku Ainu serta membalaskan dendam ayahnya, dan justru Sugimoto sendiri yang tidak mempercayai Asirpa sebagai

rekannya dan memperlakukannya seperti anak kecil. Tahap konfrontasi berakhir pada *episode* 10 menit 21:34.

4.1.1.3 Tahap Resolusi

Tahap resolusi dimulai dari *episode* 11 menit 01:55, merupakan penyelesaian konflik antara Sugimoto dengan Divisi Tujuh ketika Sugimoto dan rekan-rekannya menghindari rute melewati markas Divisi Tujuh di Asahikawa dalam perjalanan mereka menuju Abashiri, menginap di Hotel Dunia Sapporo dan tidak sengaja bertemu dengan Ienaga Kano, salah seorang tahanan bertato yang menyamar menjadi pemilik hotel. Pada tahap ini juga terjadi penyelesaian konflik antara Sugimoto dengan komplotan Hijikata yang berakhir dengan Ushiyama yang tertimbun di bawah puing-puing hotel. Di sini Ienaga memiliki peran penting dimana ia merupakan lawan Sugimoto dan rekan-rekannya di klimaks cerita sekaligus sosok penyebab utama unsur *deadline* pada tahap ini. Unsur *deadline* yang membatasi ruang dan waktu tersebut ialah Ienaga yang hendak membunuh rekan-rekan Sugimoto serta bangunan hotel yang perlahan rubuh karena bahan peledak yang dinyalakan Shiraishi demi menghindar dari kejaran Ienaga. Hotel Dunia Sapporo akhirnya rubuh dan Ienaga tertimbun dalam puing-puing hotel, sedangkan Sugimoto dan rekan-rekannya selamat dari kejaran Ienaga. Tahap resolusi berakhir pada *episode* 12 menit 20:48. Dalam *anime* ini, konflik cerita tidak langsung diselesaikan atau menggantung dengan Sugimoto dan rekan-rekannya yang pergi menuju penjara Abashiri demi mendapatkan informasi emas suku

Ainu secara langsung dari Nopperabou. Diprediksikan Sugimoto dan rekan-rekannya berhasil menghindari Divisi Tujuh dan menyusup ke dalam penjara Abashiri dan bertemu dengan Nopperabou atas bantuan Shiraishi. Hal tersebut penulis kaji berdasarkan kutipan dari Shiraishi pada episode 10 menit 17 detik 24 berikut ini.

白石：甘いぜ、甘いぜ。俺は日本中の監獄を脱獄してきたが、網走監獄は中でも飛び切り嚴重だ。本人に会うなんてまず不可能だろうぜ、俺の協力なしではな。

(*Golden Kamuy*, 2018. *Episode 10*, 17:34)

Shiraishi: Naif, naif. Aku telah melarikan dari seluruh penjara di Jepang, dan penjara Abashiri adalah yang paling ketat. Mustahil untuk bertemu langsung dengannya, bila tanpa bantuanku.

Prediksi ini terbukti benar pada *anime Golden Kamuy season 2* dimana meskipun Shiraishi sempat tertangkap oleh Divisi Tujuh, Sugimoto dan rekan-rekannya berhasil menyelamatkan Shiraishi dan lolos dari kejaran Divisi Tujuh hingga kemudian menyusup ke dalam penjara Abashiri dan menemui Nopperabou. Dari pertemuan tersebut, didapat informasi bahwa Nopperabou adalah ayah Asirpa dan ia bukanlah sosok yang membunuh suku Ainu yang hendak melakukan perlawanan terhadap penindasan dari pemerintah Jepang. Informasi lokasi emas suku Ainu sendiri gagal didapatkan karena Nopperabou dan Sugimoto ditembak dari jarak jauh oleh

Ogata sebelum Nopperabou dapat mengatakan lokasi emasnya. Tembakan dari Ogata mengakibatkan Nopperabou tewas di tempat, sedangkan Sugimoto mengalami luka di bagian kepala.

4.1.2 Hubungan Naratif Dengan Ruang

Anime Golden Kamuy mengambil latar tempat di Hokkaido. Secara garis besar, *anime* ini mengambil banyak latar tempat di hutan dan perkotaan besar seperti Otaru dan Sapporo. Berikut merupakan latar tempat yang ditampilkan pada *anime Golden Kamuy*.

4.1.2.1 Bukit 203 Meter, Semenanjung Liaodong



(Gambar 1: Bukit 203 Meter, Semenanjung Liaodong)

Bukit 203 meter merupakan tempat yang ditunjukkan di awal cerita dimana Sugimoto berpartisipasi dalam pertempuran di bukit tersebut. Bukit 203 digambarkan sebagai

bukit yang bersalju yang digambarkan terdapat parit di bagian bawah bukit yang merupakan tempat berlindung tentara Jepang, serta parit di bagian atas yang dijadikan tentara Rusia sebagai titik pertahanan. Dinding parit tentara Rusia diperkuat menggunakan papan kayu dan karung berisi pasir, namun parit tentara Jepang tidak. Di area bukit juga dipasang pagar kawat berduri sebagai bentuk pertahanan terhadap tentara Jepang. Di bukit ini Sugimoto berpartisipasi dalam pengepungan di Port Arthur, serta dimintai tolong oleh Toraji untuk menjaga istrinya yang mengidap penyakit mata (*episode 1*).

4.1.2.2 Hutan Di Gunung



(*Gambar 2: Sugimoto mendulang emas di sungai hutan bersalju ditemani pria tak dikenal*)

Sebagian cerita mengambil tempat di hutan di gunung. Hutan ini diselimuti oleh salju dan dialiri oleh sungai, terletak di area gunung dan terdapat beberapa hewan liar yang berkeliaran seperti serigala, beruang, tupai, kelinci dan rusa. Banyak peristiwa dalam

cerita yang mengambil tempat di hutan beberapa di antaranya yang penting ialah terjadinya pembicaraan antara Sugimoto dengan pria tak dikenal berbaju *kimono* yang menceritakan Sugimoto perihal harta emas suku Ainu (*episode 1*), pertemuan Sugimoto dengan Ogata yang sekaligus menjadi awal dari perseteruan Sugimoto dengan Divisi Tujuh (*episode 2*), pertemuan Sugimoto dengan Shiraishi yang kemudian menjadi kawan perjalanan Sugimoto (*episode 2*), usaha Nihei Tetsuzou, seorang tahanan bertato untuk memburu Retar yang merupakan serigala Ezo terakhir menggunakan senapan Murata miliknya dan dengan bantuan Tanigaki (*episode 5-7*), perlawanan balik Tanigaki terhadap Ogata menggunakan senapan Murata milik Nihei Tetsuzou (*episode 10*) dan informasi dari Kiroranke bahwa Nopperabou merupakan ayah Asirpa (*episode 10*),

4.1.2.3 Penjara Abashiri



(Gambar 3: Lorong penjara Abashiri)

Penjara Abashiri digambarkan sebagai bangunan yang eksteriornya didominasi oleh batu bata berwarna merah dan dengan atap berwarna hitam arang. Sisi dalam penjara didominasi dengan bahan kayu termasuk sisi dalam sel. Di sini Nopperabou dijatuhi hukuman mati dan ditahan serta mengukir tato petunjuk harta pada tubuh para tahanan (*episode 1*), dan Henmi Kazuo menceritakan pengalamannya kepada Shiraishi ketika ia menyaksikan adiknya tewas diserang babi hutan (*episode 8*).

4.1.2.4 Otaru



(Gambar 4: Otaru)

Otaru digambarkan sebagai kota yang memadukan gaya arsitektur tradisional Jepang dengan gaya arsitektur barat, seperti yang terlihat di bangunannya yang sudah menggunakan tembok bata namun tidak sedikit pula yang masih menggunakan kayu. Penduduknya terlihat masih menggunakan pakaian tradisional *kimono*, terutama penduduk wanita. Namun beberapa pekerja memakai pakaian ala barat seperti tentara atau pegawai bank yang mengenakan setelan jas lengkap dengan dasi. Di sini pertama

kali Sugimoto mencari informasi tentang tahanan bertato di pemandian umum dan Asirpa menanyakan perihal yang sama kepada dua wanita setempat (*episode 2*), Sugimoto pergi mengejar informasi tahanan bertato tanpa Asirpa yang ternyata adalah jebakan dari Divisi Tujuh dimana Sugimoto berakhir ditahan dan diinterogasi di markas Divisi Tujuh (*episode 4*) hingga membunuh salah satu dari Nikaidou bersaudara dari Divisi Tujuh demi melindungi diri dan melarikan diri dengan bantuan Asirpa, Retar dan Shiraishi (*episode 5*), Shiraishi hendak mengunjungi rumah bordil demi mencari informasi tahanan bertato namun berujung dikejar oleh Ushiyama yang kebetulan sedang berada di tempat yang sama (*episode 7*), Hijikata dan komplotannya merampok sebuah bank di jalan Sakaimachi dan mengambil pedang *izuminokami kanesada* (*episode 8*).

4.1.2.5 Desa Suku Ainu



(Gambar 5: Desa suku Ainu)

Desa suku Ainu ini merupakan tempat asal Asirpa, digambarkan sebagai desa dengan bangunan rumah dari kayu yang terbilang masih primitif apabila dibandingkan dengan bangunan orang Jepang pada masa itu. Peristiwa penting yang terjadi di sini adalah ketika Sugimoto menyerahkan anak beruang yang kehilangan induknya untuk dirawat dan nantinya akan ‘dipulangkan’ kepada para dewa melalui serangkaian upacara tradisional Ainu (*episode 3*), ketika Ogata mulai menyerang Tanigaki dengan tembakan jarak jauh menggunakan senapan tipe 30 miliknya karena mengira Tanigaki akan melaporkan pengkhianatan Ogata dan Nikaidou kepada Letnan Tsurumi (*episode 9*), dan ketika Osoma menyerahkan senapan Murata milik Nihei Tetsuzou kepada Tanigaki (*episode 9*).

4.1.2.6 Rumah Bordil



(Gambar 6: Rumah Bordil di Otaru)

Rumah bordil digambarkan sebagai sebuah bangunan dua tingkat yang terdapat banyak jendela dan terbuat dari campuran antara kayu dengan batu bata yang merupakan khas

gaya bangunan di era Meiji. Di tampilan depannya terdapat beberapa papan nama dan di tengahnya sebuah cerobong asap yang terbuat dari batu bata. Sisi dalam bangunan masih bernuansa tradisional dengan lantai *tatami* dan pintu *fusuma*. Di sini Sugimoto melakukan investigasi mandiri tanpa bantuan Asirpa, dimana Sugimoto mendengar kabar tentang adanya seorang pekerja seks yang diserang oleh seseorang dengan tato yang aneh di tubuhnya. Sugimoto pergi mengunjungi rumah bordil tersebut demi menggali informasi lebih lanjut, namun berujung masuk ke dalam jebakan dari Divisi Tujuh dan nyaris dibunuh oleh Nikaidou bersaudara (*episode 4*).

4.1.2.7 Kediaman Komplotan Hijikata



(Gambar 7: kediaman komplotan Hijikata)

Kediaman Komplotan Hijikata digambarkan sebagai sebuah rumah sederhana yang terbuat dari kayu dan atap beserta sekelilingnya diselimuti salju dengan interior bernuansa tradisional Jepang. Ketika Shiraiishi ditangkap oleh komplotan Hijikata, suasana ruangnya berubah menjadi remang-remang dengan warna cahaya yang

hangat. Di sini Shiraishi ditangkap oleh komplotan Hijikata setelah mengikuti jejak Ushiyama dan dipaksa oleh Hijikata, Nagakura dan Ushiyama untuk bekerja sama dengan komplotan Hijikata tanpa sepengetahuan Sugimoto (*episode 8*).

4.1.2.8 Pemancingan Ikan Herring



(Gambar 8: Area pemancingan ikan herring)

Tempat pemancingan ikan herring digambarkan memiliki pantai dengan pasir yang berwarna sedikit kecoklatan dan laut yang berwarna biru gelap. Di pemancingan ini terdapat banyak buruh nelayan musiman yang datang untuk memancing ikan herring menggunakan perahu kayu dan juga suku Ainu yang datang untuk berburu ikan paus. Terdapat juga beberapa bangunan seperti asrama buruh, tempat pengolahan ikan herring, serta rumah majikan para buruh. Di tempat pemancingan ini Sugimoto bersama Asirpa dan Shiraishi mencari tahanan bertato, Henmi Kazuo yang sedang membaaur di antara para buruh dan bersembunyi dari kejaran pasukan Divisi Tujuh. Henmi merupakan seorang pembunuh berantai sekaligus salah seorang tahanan bertato

yang kabur dari penjara Abashiri. Ia menjadi target Sugimoto dan rekan-rekannya untuk diambil kulit bertatonya demi menemukan emas suku Ainu dan juga sebagai awal dari kerja sama rahasia antara Shiraishi dengan Hijikata (*episode 8 dan 9*).

4.1.2.9 Hotel “Dunia Sapporo”



(Gambar 9: Hotel Dunia Sapporo dimana Sugimoto dan rekan-rekannya menginap)

Hotel Dunia Sapporo digambarkan sebagai sebuah bangunan tua dengan eksterior yang terbuat dari kayu berwarna putih serta atap berwarna hijau, dengan pagar pendek yang terbuat dari kayu dengan papan nama hotel dipasang di atas pintu masuk. Bagian dalamnya menggunakan desain bergaya barat yang didominasi bahan kayu kecuali di temboknya yang berwarna putih. Di tempat ini cerita mencapai klimaks ketika Ienaga berusaha membunuh Ushiyama dan Asirpa untuk diambil bagian tubuhnya (*episode 11*).

4.1.2.10 Arena Pacuan Kuda Naganuma



(Gambar 10: Tampak atas arena pacuan kuda Naganuma.)

Arena pacuan kuda Naganuma digambarkan dengan lintasan balap kuda yang terbuat dari tanah yang dipagari dengan kayu dengan rumput di sekitarnya. Terdapat beberapa bangunan yang terbuat dari kayu seperti kandang kuda dan loket pembelian tiket judi yang divariasi dengan dinding berwarna putih. Di arena pacuan kuda ini Shiraishi gelap mata dan berjudi habis-habisan dengan bantuan ramalan dari seorang peramal bernama Inkarmat dan kemudian mengalami kekalahan besar, dan Kiroranke yang memenangkan balapan kuda dan membuatnya dicari oleh komplotan *yakuza* yang mengalami kerugian atas tindakannya di *episode 12*.

4.1.3 Hubungan Naratif Dengan Waktu

4.1.3.1 Urutan Waktu

Cerita dalam *anime Golden Kamuy* menggunakan pola urutan waktu linier karena tidak terdapat kilas balik yang menginterupsi jalannya cerita secara signifikan. Urutan plot linier *Golden Kamuy* adalah sebagai berikut:

Plot A: Partisipasi Sugimoto di pertempuran Pengepungan Port Arthur di bukit 203.

Plot B: Sugimoto mendengar cerita tentang emas suku Ainu dan dimulainya pencarian tahanan bertato.

Plot C: Pertemuan Sugimoto dengan Shiraishi memberikan informasi bahwa Hijikata Toshizou merupakan salah seorang tahanan bertato dan perihal instruksi Nopperabou kepada para tahanan.

Plot D: Pertemuan Sugimoto dengan Kiroranke memberi informasi bahwa Nopperabou adalah ayah Asirpa sehingga Sugimoto dan rekan-rekannya memutuskan untuk pergi menuju penjara Abashiri demi memastikan langsung informasi dari Kiroranke.

4.1.3.2 Frekuensi Waktu

Dalam *anime Golden Kamuy*, terdapat lima adegan kilas balik yang ditampilkan. Seperti adegan ketika Toraji memasrahkan istrinya yang memiliki penyakit mata kepada Sugimoto di medan perang (*episode 1, 07:03*) pada kutipan berikut.

寅次：佐一よ、お前も一緒に付いてこい。北海度ではまだ砂金が取れるんだ。お前は独り者だから気楽だろう。俺は家族のためにも稼がなきゃ。梅子、女房の目を腕の良い医者に見せてやりてえ。日に日に視力が落ちてる。子供の成長が見られないなんて、不憫だ。そう思うだろう、佐一？

杉本：そうだな。

寅次：アメリカに世界一の目医者があるそうだ。これを見てくれ。渡航費と手術代、どんぶり勘定でざっと200円。でもそんなもん砂金で一発当たりゃ全て解決だ。

(Golden Kamuy, 2018. Episode 1, 07:03)

Toraji: Saichi, ikutlah denganku. Kau masih bisa mendulang emas di Hokkaido. Kau masih lajang, seharusnya mudah bagimu. Aku juga harus menafkahi keluargaku. Aku ingin memeriksakan mata Umeko, istriku ke dokter yang handal. Hari demi hari penglihatannya makin memburuk. Sedih melihatnya yang tidak bisa melihat pertumbuhan anak kami. Kau setuju kan, Saichi?

Sugimoto: Benar juga.

Toraji: Orang bilang dokter mata terbaik di dunia ada di Amerika. Lihatlah ini.

Tiket kapal dan biaya operasi semuanya sekitar 200 yen. Tapi sekali mendulang emas, semuanya beres.

Adegan kilas balik lainnya adalah ketika Asirpa ditinggal pergi oleh Retar (*episode 4*, 08:14), Nihei Tetsuzou yang menceritakan kepada Tanigaki bagaimana ia berakhir di penjara Abashiri (*episode 6*, 16:10), Letnan Tsurumi ketika memimpin pasukannya menduduki bukit 203 di Port Arthur (*episode 7*, 14:58), dan ketika Shiraishi mendengarkan cerita Henmi Kazuo di penjara Abashiri tentang adiknya yang tewas diserang babi hutan (*episode 8*, 12:27). Dari beberapa potongan adegan tersebut, terdapat lebih dari satu adegan kilas balik namun tidak ada yang menginterupsi jalannya cerita secara signifikan.

4.1.3.3 Durasi Waktu

Durasi cerita *anime Golden Kamuy* tidak dapat dijelaskan dengan spesifik, namun diperkirakan tidak lebih dari tiga bulan apabila melihat cerita yang dimulai pada musim dingin dan berakhir ketika musim semi hampir datang yang ditandai oleh mekarnya bunga adonis (*episode 10*, 11:08) dan munculnya rubah merah (*episode 12*, 04:43). *Golden Kamuy* memiliki 12 *episode* dengan total durasi 4 jam 8 menit 17 detik, tidak termasuk dengan lagu pembuka dan lagu penutupnya.

4.1.4 Batasan Informasi Cerita

Anime Golden Kamuy menggunakan penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*) karena informasi yang bisa dilihat tidak hanya terbatas pada apa yang diketahui tokoh utama. Contohnya adalah ketika Shiraishi pergi mengintai kediaman komplotan Hijikata sendirian secara diam-diam namun berakhir tertangkap dan dipaksa bekerja sama dengan Hijikata tanpa sepengetahuan Sugimoto pada kutipan berikut pada *episode* 8 menit 10 detik 20 dan menit 11 detik 32.

土方：どうする白石？

牛山：お前の入れ墨を写させるなら、とりあえず殺さないって言って

んだ。実際俺とじじは手を組めてる。まさか一人で第七師団と

も渡り合うつもりだったのかよ。

(*Golden Kamuy*, 2018. *Episode* 8, 10:20)

Hijikata: Bagaimana, Shiraishi?

Ushiyama: Maksud kami adalah kami akan membiarkanmu hidup jika kau membiarkan kami menyalin tatomu. Sebenarnya aku dan si kakek bekerja sama. Jangan bilang kau berniat berurusan dengan Divisi Tujuh sendirian.

土方：協力するか殺し合うか、どちらか選べ。

白石：俺は平和主義なんでね。

土方：では手土産として辺見和雄の皮でどうだ？

(*Golden Kamuy*, 2018. *Episode 8*, 11:32)

Hijikata: Saling membantu atau saling membunuh, pilih salah satunya.

Shiraishi: Aku pecinta damai, sih.

Hijikata: Kalau begitu bagaimana jika kau membawakanku kulit Henmi
Kazuo?

Kutipan dialog di atas menunjukkan interaksi pihak Hijikata mengajak Shiraishi untuk bekerja sama dengan Shiraishi yang ditunjukkan kepada penonton, namun interaksi tersebut tidak diketahui oleh Sugimoto. Ketika adegan dimana Shiraishi sedang mencari kediaman komplotan Hijikata berlangsung, diperlihatkan juga adegan Sugimoto dan Asirpa yang sedang menyusuri hutan di gunung dan tidak sengaja menemukan mayat korban Henmi Kazuo yang menandakan kedua peristiwa tersebut terjadi di saat yang bersamaan dan kerja sama antara Shiraishi dengan Hijikata tidak diketahui oleh Sugimoto. Pada *episode 9* menit 19 detik 10 terlihat Sugimoto sama sekali tidak mengenali wajah Hijikata, namun beda halnya dengan Shiraishi yang menandai bahwa kerja sama Shiraishi dengan Hijikata tidak diketahui oleh Sugimoto. Oleh karena itu, *anime* ini menggunakan penceritaan tak terbatas.

4.2 Refleksi Historis Era Meiji Dalam *Anime Golden Kamuy*

4.2.1 Masyarakat Jepang Di Era Meiji

4.2.1.1 Gaya Berpakaian Era Meiji

Pada era Meiji, masyarakat Jepang masih banyak mengenakan pakaian tradisional. Namun masyarakat juga memakai pakaian ala barat ketika dihadapkan dengan kepentingan yang mengharuskan pemakaian pakaian ala barat. Pemilihan pakaian barat dan tradisional Jepang ini sering kali ditentukan oleh tempat dan acara yang dikunjungi oleh masyarakat setempat. Hal ini dapat dilihat dalam hubungan naratif dengan ruang bagian Otaru dimana disebutkan bahwa penduduk Otaru masih mengenakan pakaian tradisional *kimono*, terutama pada penduduk wanita.



(Gambar 11: Penduduk lokal Otaru)

Selain mengenakan *kimono*, masyarakat yang bekerja di tempat tertentu terlihat menggunakan pakaian barat seperti setelan jas lengkap dengan dasi yang dipakai oleh pegawai bank seperti yang terlihat pada gambar berikut.



(Gambar 12: Pegawai bank yang disekap komplotan Hijikata)

Tidak hanya pegawai bank, diperlihatkan pula bahwa tentara merupakan salah satu pekerjaan di era Meiji yang mengharuskan personilnya mengenakan seragam ala barat seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



(Gambar 13: Divisi Tujuh di markasnya)

Tidak hanya di Otaru, pada hubungan naratif dengan ruang bagian Hutan di Gunung disebutkan bahwa pria tak dikenal yang menceritakan perihal harta emas suku Ainu kepada Sugimoto mengenakan kimono layaknya penduduk yang pekerjaannya

tidak mengharuskan memakai pakaian barat atau hanya sekedar sedang tidak bekerja, seperti pada gambar berikut ini.



(Gambar 14: pria tak dikenal berbicara dengan Sugimoto)

Unsur naratif yang telah disebutkan di atas mengindikasikan adanya refleksi terhadap gaya berpakaian masyarakat Jepang di era Meiji yang dapat dibagi menjadi tiga era, yaitu *Bunmei Kaika*, *Rokumeikan* dan era kebangkitan nativisme yang tidak diberi nama. Di era *bunmeikaika*, gaya berpakaian barat mulai masuk ke Jepang melalui seragam pegawai pemerintahan pada 1871 yang diikuti oleh pekerjaan lainnya seperti mahasiswa, pebisnis, guru, dokter, militer dan pekerjaan lainnya. Pakaian barat dijadikan simbol status kalangan atas, namun juga dipakai oleh masyarakat kalangan bawah sebagai seragam untuk bekerja. Di era *rokumeikan* pakaian barat tidak lagi menjadi simbol status dan kemajuan seseorang dan masyarakat masih terus memakai *kimono* ketika berada di rumah yang ruangnya didominasi oleh *tatami*, sedangkan

pakaian barat dipakai di lingkungan kerja atau ruangan yang didominasi oleh meja dan kursi ala barat.

Di era kebangkitan nativisme, kepopuleran pakaian barat justru menurun dan aturan yang mengharuskan masyarakat mengenakan pakaian barat di berbagai tempat semakin longgar. Sebagai kebanggaan masyarakat setempat, *kimono* kembali populer dan masyarakat mulai kembali memakai *kimono* ke berbagai acara. Bahkan di era ini wanita yang mengenakan pakaian barat bisa dianggap sebagai penghinaan.

4.2.1.2 Pengaruh Barat Di Era Meiji

Westernisasi memengaruhi banyak aspek dalam kehidupan masyarakat Jepang di era Meiji, termasuk dalam gaya arsitektur. Sedikit demi sedikit, gaya bangunan Jepang mulai meniru gaya arsitektur barat, salah satunya adalah pada penggunaan bahan batu bata serta bebatuan. Hal ini telah disebutkan dalam hubungan naratif dengan ruang bagian Penjara Abashiri dimana bangunan penjara terlihat menggunakan bahan batu bata berwarna merah di eksteriornya, seperti yang terlihat pada gambar berikut ini.



(Gambar 15: Tampak Luar Penjara Abashiri)

Salah satu tujuan digunakannya bahan bebatuan adalah untuk menanggulangi terjadinya kebakaran yang rawan terjadi pada bangunan tradisional Jepang yang dominan menggunakan bahan kayu. Meskipun begitu, masih banyak bangunan Jepang yang menggunakan bahan kayu di samping batu bata. Hal ini telah dibahas dalam hubungan naratif dengan ruang bagian Rumah Bordil dimana meskipun telah menggunakan bahan batu bata, dapat terlihat juga banyak bagian bangunan yang masih menggunakan bahan kayu. Sisi dalam bangunan juga terlihat masih bernuansa tradisional dengan lantai *tatami* dan pintu *fusuma*, menandakan bahwa masih terdapat unsur tradisional yang dipertahankan meskipun bagian luarnya menggunakan bahan bangunan yang baru. Hal ini dibuktikan melalui gambar berikut.



(Gambar 16: tampak luar rumah bordil)



(Gambar 17: tampak dalam rumah bordil)

Unsur naratif yang telah dibahas tersebut mengindikasikan adanya refleksi terhadap pengaruh gaya arsitektur barat pada era Meiji yang masuk ke Jepang bersamaan dengan proses westernisasi secara besar-besaran, terutama dalam mendesain bangunan instalasi militer dan perdagangan. Gaya arsitektur barat awalnya diperkenalkan oleh seorang arsitek bernama Thomas Waters yang merupakan arsitek yang mendesain bangunan Osaka Mint pada tahun 1868 dimana Waters menggunakan bahan batu bata dan bebatuan dengan desain memanjang dan rendah beserta portiko di pintu depan. Awal penggunaan bahan bata dan bebatuan ini yang menjadi ciri khas arsitektur era Meiji yang diimplementasikan dengan beberapa tujuan, salah satunya yaitu untuk mencegah kebakaran yang rawan terjadi dengan gaya arsitektur tradisional Jepang yang didominasi dengan bahan kayu.

Selain gaya arsitektur, pengaruh bangsa barat tidak hanya mengubah, namun juga lebih mengembangkan kebiasaan masyarakat Jepang yang sudah ada sejak lama, salah satunya adalah prostitusi. Prostitusi sudah ada sejak lama di Jepang, namun

campur tangan dari bangsa barat mengakibatkan industri prostitusi semakin berkembang di bawah pemerintah Meiji hingga menjadi suatu hal yang lumrah di kalangan masyarakat Jepang. Hal ini disebutkan dalam hubungan naratif dengan ruang bagian Rumah Bordil dimana Sugimoto pergi melakukan investigasi mandiri tanpa bantuan Asirpa ke sebuah rumah bordil setelah mendengar kabar bahwa seorang pekerja seks di sana telah diserang oleh seseorang dengan tato yang aneh. Dalam cerita juga diperlihatkan Ushiyama sedang menggunakan jasa prostitusi seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



(Gambar 18: Ushiyama menggunakan jasa prostitusi)

Selain itu diperlihatkan Shiraishi yang berniat mencari informasi emas suku Ainu di sebuah rumah bordil yang dibuktikan pada monolog Shiraishi di bawah ini.

白石：今日はちょっとだけ、お高めの店の遊所に聞き込みと行くかあ。

あくまで金塊のためだしなあ。

(Golden Kamuy, 2018. Episode 7, 19:48)

Shiraishi: Kurasa aku akan mengumpulkan informasi di rumah bordil yang lebih mahal hari ini. Lagipula ini demi menemukan emas juga.

Monolog Shiraishi di atas menunjukkan Shiraishi yang berniat menyewa layanan prostitusi dengan dalih mencari informasi. Tidak hanya itu, monolog di atas menunjukkan bahwa sebelumnya Shiraishi pernah menyewa jasa prostitusi lain, hanya saja ketika monolog berlangsung ia berniat ke rumah bordil yang lebih mahal. Hal ini diperkuat dengan dialog Shiraishi sebelumnya sebagai berikut.

妓楼主：また来たのかい？情報はねえけど、遊んでけよ。

白石：お前のとこブスばっかじゃねえが。

(*Golden Kamuy*, 2018. *Episode 7*, 19:38)

Pemilik rumah bordil: Kamu datang lagi? Aku tidak punya informasi untukmu, tapi bersenang-senanglah kemari.

Shiraishi: Wanita di tempatmu isinya jelek semua!

Dialog antara Shiraishi dengan seorang pemilik rumah bordil di atas menunjukkan bahwa Shiraishi sudah pernah mendatangi rumah bordil sebelumnya dan menyewa jasa prostitusi dalam rangka mencari informasi emas suku Ainu. Rangkaian dialog dan monolog di atas juga menunjukkan bahwa prostitusi telah menjadi hal yang cukup banyak ditemui di kalangan masyarakat Jepang di era Meiji. Unsur naratif yang telah dijelaskan di atas menunjukkan adanya refleksi terhadap industri prostitusi yang mengalami perkembangan pesat di Jepang bersamaan dengan westernisasi besar-besaran di era Meiji. Setelah terjadinya insiden Maria Luz pada tahun 1872, pemerintah

Jepang membuat serangkaian peraturan baru yang memberi kebebasan kepada golongan *burakumin*, pekerja seks dan budak kontrak di Jepang dimana untuk peraturan kebebasan bagi pekerja seks sendiri disebut sebagai *Geishōgi kaihō rei* (芸妓解放令). Pada tahun 1900 dibuat peraturan *Shōgi torishimari kisoku* (娼妓取締規則) oleh pemerintah Jepang yang membatasi kondisi kerja prostitusi, namun peraturan ini tidak mengurangi jumlah prostitusi maupun kebebasan kaum perempuan. Di bawah pemerintahan Meiji, kegiatan prostitusi justru semakin marak hingga Jepang disebut sebagai Negeri Pelacuran (売春王国, *baishun ōkoku*) pada masanya, ditambah lagi pemerintah dapat mengenai pajak terhadap industri prostitusi dimana bukannya memperbaiki hak asasi manusia ataupun hak perempuan, peraturan pemerintah lebih diperuntukkan menambah pendapatan pemerintahan hingga industri prostitusi berkontribusi dalam jumlah banyak dalam pendapatan pemerintah pada era Meiji.

Pengaruh bangsa barat yang lain adalah balap kuda di Jepang. Salah satu hiburan yang digemari masyarakat Jepang pada era Meiji adalah balap kuda dan bahkan sampai sekarang pun Jepang memiliki reputasi yang baik atas olahraga balap kudanya. Balap kuda sudah ada sejak lama di Jepang, namun format balap kuda Jepang yang dikenal sekarang berawal dari era Meiji dimana banyak arena balap kuda modern mulai banyak bermunculan di era ini, salah satunya adalah arena pacuan kuda Naganuma.



(Gambar 19: lintasan pacuan kuda Naganuma.)

Seperti yang telah disebutkan di hubungan naratif dengan ruang bagian Arena Pacuan Kuda Naganuma, dimana Shiraishi mengalami kecanduan judi pacuan kuda dengan bantuan dari Inkarmat di arena pacuan kuda Naganuma, menunjukkan kesukaan Shiraishi terhadap judi pacuan kuda yang banyak digemari masyarakat Jepang. Di samping itu, telah dijelaskan juga bahwa Kiroranke pernah memenangkan sebuah balapan kuda di arena ini hingga membuat dirinya dicari oleh komplotan *yakuza* yang mengalami kerugian atas tindakan Kiroranke tersebut. Hal ini mengindikasikan adanya refleksi terhadap perkembangan balap kuda Jepang. Format balap kuda Jepang yang dikenal sekarang berawal dari acara balap kuda yang diadakan di sebuah rawa yang telah mengering di luar pelabuhan Yokohama oleh pendatang dari Inggris pada awal era Meiji. Dari situ balap kuda mengalami kenaikan popularitas hingga dibangunnya arena balap kuda di berbagai tempat, salah satunya di Naganuma. pacuan kuda Naganuma yang dibangun pada tahun 1889. Sebuah arena balap kuda dibangun di Iwamizawa pada tahun 1889. Pembangunan arena balap ini diikuti dengan

dibangunnya arena balap tambahan lain yang bersifat sementara di Fukagawa, Kurisawa, Bibai, Mikasa dan Naganuma (長沼競馬場, *Naganuma keiba-jo*). Enam arena balap tersebut digabungkan menjadi empat arena saja di Iwamizawa, Kurisawa, Bibai dan Fukagawa pada tahun 1908 dan balap kuda berskala penuh diadakan di empat arena tersebut dari tahun 1923. Pada tahun 1927, regulasi balap kuda setempat membatasi jumlah arena balap hingga hanya tersisa arena Iwamizawa. Arena balap Iwamizawa direlokasi pada tahun 1965.

4.2.2 Keadaan Militer Jepang Di Era Meiji

4.2.2.1 Tentara Jepang Di Era Meiji

Demi mewujudkan ambisi imperialismenya, Jepang terus berusaha untuk memodernisasi militernya baik dari segi persenjataan maupun organisasinya. Modernisasi militer ini berlangsung dengan tingkat keberhasilan yang tinggi dimana Jepang berhasil mengungguli negara saingannya dalam dominasi atas daerah Asia timur. Salah satu hasil dari modernisasi militer tersebut yang ditampilkan dalam *anime Golden Kamuy* adalah Tentara Kekaisaran Jepang Divisi Tujuh.



(Gambar 20: Divisi Tujuh menodong Sugimoto)

Telah dijelaskan dalam struktur tiga babak tahap konfrontasi bahwa Divisi Tujuh merupakan salah satu pihak yang mengincar salinan tato tahanan yang kabur serta pihak yang menahan Sugimoto di markas Otaru. Telah disebutkan juga pada hubungan naratif dengan ruang dimana Divisi Tujuh mulai bersaing mendapatkan salinan tato dengan Sugimoto di hutan di gunung, menahan dan menginterogasi Sugimoto di markas Divisi Tujuh di Otaru dan mengejar Henmi Kazuo di area pemancingan ikan herring. Dalam *anime Golden Kamuy*, Divisi Tujuh diceritakan ikut berpartisipasi dalam pertempuran Rusia-Jepang, lebih tepatnya di bukit 203 seperti yang dikatakan oleh Tanigaki pada kutipan *episode 7* menit 15 detik 38.

谷垣：勝利はしたが、第七師団の将兵は203高地を陥落させた頃ま
でには半分以下になっていた。

(*Golden Kamuy*, 2018. *Episode 7*, 15:38)

Tanigaki: Kami memenangkan pertempurannya, tapi pendudukan bukit 203 memakan korban lebih dari separuh Divisi Tujuh.

Tidak hanya pertempuran di bukit 203, dalam cerita, Divisi Tujuh yang dipimpin Letnan Tsurumi juga ikut berpartisipasi di Pertempuran Mukden sebagaimana yang diceritakan oleh Letnan Tsurumi pada kutipan *episode* 3 menit 19 detik 45 berikut.

鶴見中尉：ああ、失礼。奉天会戦での砲弾の破片が前頭部の頭蓋こそ吹き飛ばしまして、たまに漏れ出すのです。

(*Golden Kamuy*, 2018. *Episode* 3, 19:45)

Letnan Tsurumi: Ah, permisi. Serpihan meriam menghantam bagian depan tengkorakku di Pertempuran Mukden, dan terkadang bocor.

Rangkaian unsur naratif dan kutipan di atas menunjukkan salah satu partisipasi Divisi Tujuh dalam peperangan Kekaisaran Jepang, yaitu di perang Rusia-Jepang, serta mengindikasikan adanya refleksi terhadap Tentara Kekaisaran Jepang Divisi Tujuh (大日本帝国陸軍第七師団, *Dai-Nippon Teikoku Rikugun Dai-Shichi Shidan*) yang dibentuk di Sapporo, Hokkaido pada 12 Mei 1888. Divisi Tujuh awalnya merupakan divisi infanteri teritorial yang diberi tanggung jawab atas pertahanan daerah Hokkaido yang terbagi lagi menjadi empat wilayah operasional yaitu Sapporo, Hakodate, Asahikawa dan Kushiro. Namun pada 12 Mei 1896 Divisi Tujuh diubah menjadi divisi infanteri lapangan sebagai hasil dari perang Tiongkok-Jepang yang pertama. Divisi

Tujuh ikut berpartisipasi dalam perang Rusia-Jepang dan teater Pasifik perang dunia kedua, dan dibubarkan bersamaan dengan menyerahnya Jepang tanpa syarat terhadap sekutu.

4.2.2.2 Perang Di Era Meiji

Dengan keberhasilan Jepang dalam memodernisasi militernya, Jepang makin gencar dalam ambisi imperialismenya. Satu persatu kemenangan diraih Jepang atas pertempuran melawan negara di sekitarnya, dan dua di antara pertempuran tersebut yang ditampilkan dalam *anime Golden Kamuy* terdapat dalam perang Rusia-Jepang, yaitu pengepungan Port Arthur dan pertempuran Mukden. Hal ini telah disebutkan di struktur naratif tahap konfrontasi dimana Letnan Tsurumi memiliki ambisi untuk menolong keluarga prajurit yang gugur di Pengepungan Port Arthur. Dijelaskan juga pada hubungan naratif dengan ruang bahwa beberapa adegan penting dalam cerita mengambil latar tempat di Bukit 203 Semenanjung Liaodong yang merupakan salah satu medan pertempuran di Port Arthur seperti yang terlihat pada gambar berikut.



(Gambar 21: Tentara Jepang di Bukit 203 Meter.)

Pada hubungan naratif dengan waktu bagian urutan waktu telah dipaparkan bahwa peristiwa Pengepungan Port Arthur dalam *anime Golden Kamuy* terjadi di awal cerita (plot A). Selain itu, dalam *anime Golden Kamuy* diceritakan bahwa sang protagonis, Sugimoto merupakan veteran tentara kekaisaran Jepang divisi satu yang ikut berpartisipasi di pengepungan Port Arthur dan mendapatkan julukan “Sugimoto sang abadi” atas cara bertempurnya yang membuat namanya dikenal oleh Divisi Tujuh seperti pada kutipan berikut ini.

第七師団の兵隊：その顔、旅順の夜戦病院で見たことがある。第一師

団にいた杉本、不死身の杉本だ。

(*Golden Kamuy*, 2018. Episode 3, 08:04)

Tentara Divisi Tujuh: Aku pernah melihat wajah itu di rumah sakit lapangan Port Arthur. Sugimoto dari divisi satu, Sugimoto sang abadi.

Partisipasi Sugimoto di Pengepungan Port Arthur sebagai anggota divisi satu juga diakui Letnan Tsurumi melalui kutipan berikut ketika Sugimoto sedang diinterogasi di markas Divisi Tujuh di Otaru.

鶴見中尉：一度だけ不死身の杉本を旅順で見かけた。少し遠かったが、

鬼神のごとき壮烈な戦いぶりに目を奪われた。あの時見た

のはお前だ。

(*Golden Kamuy*, 2018. *Episode 4*, 15:14)

Letnan Tsurumi: Pernah sesekali aku melihat Sugimoto Sang Abadi di Port Arthur. Aku hanya melihat dari kejauhan, tapi cara bertarungnya yang bagaikan iblis membuatku terkagum. Kau lah yang kulihat waktu itu.

Divisi Tujuh juga ikut terlibat dalam pengepungan Port Arthur hingga kehilangan lebih dari setengah anggotanya yang diperkuat pada kutipan berikut oleh Tanigaki.

谷垣：勝利はしたが、第七師団の将兵は203高地を陥落させた頃ま

では半分以下になっていた。

(*Golden Kamuy*, 2018. *Episode 7*, 15:38)

Tanigaki: Kami memenangkan pertempurannya, tapi pendudukan bukit 203 memakan korban lebih dari separuh Divisi Tujuh.

Unsur naratif dan rangkaian kutipan di atas menunjukkan terjadinya peristiwa pengepungan Port Arthur di bukit 203 dalam *anime Golden Kamuy* baik melalui gambaran visual maupun melalui dialog tokoh, dan juga menunjukkan dampak dari pertempuran tersebut terhadap prajurit yang terlibat secara langsung maupun keluarga prajurit yang gugur di pengepungan Port Arthur. Hal ini mengindikasikan adanya refleksi terhadap peristiwa Pengepungan Port Arthur (旅順攻圍戰, *Ryojun Kōisen*) di semenanjung Liaodong yang merupakan pertempuran darat terlama dalam perang Rusia-Jepang yang berlangsung dari 1 Agustus 1904 hingga 2 Januari 1905. Port Arthur mulai dibombardir oleh pihak Jepang pada 7 Agustus dan di hari berikutnya Jepang melancarkan serangan frontal yang berhasil menduduki bukit Takushan pada 8 Agustus beserta bukit Hsiaokushan pada 9 Agustus 1904. Pada 19 Agustus 1904, serangan frontal berlanjut di bukit 174 meter dan berhasil diduduki di hari setelahnya, namun korban jiwa dan terluka yang berjatuhan di pihak Jepang sebanyak 1.800 prajurit dan untuk pihak Rusia sebanyak 1.000 prajurit. Jepang melancarkan serangan frontal berskala besar setelah mengetahui posisi strategis bukit 203 meter dimana serangan ini didukung tembakan artileri pada 28 November. Setelah pertempuran panjang, pada 5 Desember 1904 bukit 203 meter berhasil diduduki oleh Jepang. Pihak Rusia menyerah kepada Jepang pada tanggal 1 Januari 1905 dan Jepang menanda tangani pernyataan menyerah tersebut pada 5 Januari 1905.

Selain pengepungan Port Arthur, salah satu medan di perang Rusia-Jepang yang disebutkan dalam *anime Golden Kamuy* adalah pertempuran Mukden. Telah

disebutkan pada struktur tiga babak tahap konfrontasi bahwa Letnan Tsurumi pernah berpartisipasi dalam Pertempuran Mukden dan mendapat luka di wajahnya disana. Hal ini dijelaskan lebih lanjut melalui kutipan berikut.

鶴見中尉：ああ、失礼。奉天会戦での砲弾の破片が前頭部の頭蓋こそ
吹き飛ばしまして、たまに漏れ出すのです。

(*Golden Kamuy*, 2018. *Episode 3*, 19:45)

Letnan Tsurumi: Ah, permisi. Serpihan meriam menghantam bagian depan tengkorakku di Pertempuran Mukden, dan terkadang lukanya bocor.



(*Gambar 22: luka di wajah Letnan Tsurumi sebagai bukti partisipasinya di
Pertempuran Mukden*)

Unsur naratif serta kutipan di atas menunjukkan partisipasi Letnan Tsurumi dalam pertempuran Mukden dan juga dampak yang ia terima sebagai bukti kuat atas partisipasinya. Hal ini mengindikasikan adanya refleksi terhadap pertempuran

Mukden (奉天会戦, *Hōten kaisen*) yang terjadi di bagian selatan Mukden, Manchuria (sekarang Shenyang, ibukota provinsi Liaoning, Tiongkok) pada 20 Februari hingga 10 Maret 1905. Jepang membuka pertempuran di sisi kiri pasukan Rusia pada 20 Februari 1905 dan terus menembus pertahanan pasukan Rusia hingga akhirnya pada 10 Maret pasukan Rusia dipukul mundur ke arah utara. Pasukan Rusia yang masih terkepung di Mukden dihabisi oleh sebagian besar pasukan Jepang sedangkan sisanya pergi mengejar pasukan Rusia yang mundur, namun pengejaran pasukan Jepang terhenti karena baik dari pihak Jepang maupun pihak Rusia mengalami kelelahan yang diakibatkan oleh pertempuran berkepanjangan dari Port Arthur hingga Mukden. Pertempuran dimenangkan oleh Kekaisaran Jepang dan tentara Rusia dipukul mundur dari Manchuria bagian selatan.

4.2.2.3 Persenjataan Jepang Di Era Meiji

Berkat adanya westernisasi, Jepang mampu memodernisasi teknologi militernya. Meskipun masih menggunakan senjata barat di awal era Meiji, lambat laun Jepang mampu mendesain dan memproduksi persenjataannya sendiri dan makin menyokong industrialisasi Jepang di era Meiji. Beberapa dari senjata produksi asli Jepang tersebut di antaranya adalah adalah pistol tipe 26, senapan Murata dan senapan tipe 30.



(Gambar 23: pistol tipe 26 digunakan Sugimoto untuk menodong seorang tahanan bertato)

Telah dijelaskan pada struktur tiga babak tahap konfrontasi konflik antara Sugimoto dengan Divisi Tujuh dimulai ketika Ogata dari Divisi Tujuh menembak mati tahanan bertato yang telah ditangkap Sugimoto dan Asirpa dari jarak jauh. Di situ Asirpa berusaha membuat asap untuk menutupi keberadaan mereka, sedangkan Sugimoto melindungi Asirpa dengan menembakkan pistol tipe 26 secara membabi buta tanpa mengetahui posisi penembak musuh. Sebagai seorang penembak jitu, Ogata mengonfirmasi keberadaan pistol tersebut beserta jarak tembaknya melalui kutipan berikut.

尾形：二十六年式拳銃か。300メートル離れていて玉は届くまい。

(*Golden Kamuy*, 2018. *Episode 2*, 08:55)

Ogata: Pistol tipe 26 ya. Dari jarak 300 meter, pelurunya tidak akan mengenaiku.



(Gambar 24: Sugimoto menembakkan pistol tipe 26)

Kutipan di atas menunjukkan digunakannya senjata produksi Jepang dalam *anime Golden Kamuy*. Selain itu, pada tahap konfrontasi juga dijelaskan bahwa Letnan Tsurumi memiliki ambisi untuk mencari emas suku Ainu demi membangun pabrik senjata dan membuka lapangan pekerjaan untuk keluarga prajurit yang gugur di port Arthur. Hal ini memperlihatkan produksi senjata Jepang yang memiliki kontribusi besar dalam proses industrialisasi Jepang di era Meiji.

Rangkaian unsur naratif serta kutipan di atas mengindikasikan adanya refleksi terhadap pistol *revolver* tipe 26 atau model 26. Pistol tipe 26 (二十六年式拳銃, *Nijuuroku-nen-shiki kenjuu*) merupakan pistol *revolver* asli buatan Jepang yang pertama, diberi nama sesuai dengan tahun pembuatannya yaitu 26 Meiji atau 1893. Meskipun dibuat pada 1893, pistol tipe 26 baru secara resmi digunakan pada 29 Maret 1894 untuk menggantikan pistol Smith & Wesson New Model No. 3 yang sudah ketinggalan zaman. Pistol tipe 26 telah diproduksi sebanyak kurang lebih 59.000 unit

utuh dan 900 unit yang baru mencapai tahap praproduksi. Produksi dihentikan setelah gudang senjata Koishikawa hancur akibat dilanda gempa besar Kanto pada tahun 1923.

Selain pistol tipe 26, senjata buatan Jepang yang lain adalah senapan Murata. Penggunaan senapan Murata dalam anime *Golden Kamuy* telah dibahas pada hubungan naratif dengan ruang dimana senapan Murata merupakan senjata pilihan Nihei Tetsuzou dalam berburu di hutan di gunung pada episode 5, 6 dan 7. Karakteristik senapan Murata yang hanya bisa memuat satu peluru juga disebutkan oleh Tanigaki pada dialog berikut ini.

谷垣：その村田銃、一発ずつしか入らん、不便な銃だ。そういうのは

拘りじゃねえ、時代遅れってもんだ。

(*Golden Kamuy*, 2018. *Episode 5*, 20:27)

Tanigaki: Senapan Murata itu, hanya bisa diisi satu peluru, sangat tidak praktis.

Itu bukan preferensi namanya, tapi ketinggalan zaman.



(Gambar 25: Senapan Murata milik Nihei Tetsuzou)

Dialog di atas menunjukkan mekanisme senapan Murata yang dianggap sudah ketinggalan zaman hingga kemudian berakhir digantikan oleh senapan tipe 30. Pada hubungan naratif dengan ruang juga telah dijelaskan bahwa Tanigaki mendapatkan senapan Murata milik Nihei Tetsuzou dari Osoma di desa suku Ainu dan menggunakan senapan tersebut untuk melawan balik Ogata di hutan di gunung seperti yang terlihat pada gambar berikut.



(Gambar 26: Tanigaki menggunakan senapan Murata milik Nihei Tetsuzou)

Rangkaian unsur naratif, dialog serta gambar di atas mengindikasikan adanya refleksi terhadap senapan Murata yang merupakan senapan buatan asli Jepang yang pertama yang dibuat untuk digunakan oleh pasukan infanteri. Senapan Murata memiliki nama lain yaitu senapan Murata tipe 13, yang merujuk pada tahun pengadopsian senapan ini oleh militer Jepang, yaitu pada tahun 13 Meiji atau 1880. Senapan ini didesain oleh seorang petinggi militer Jepang bernama Murata Tsuneyoshi

yang selamat dari perang Boshin dan kemudian berkelana ke Eropa. Senapan Murata banyak digunakan pada perang Tiongkok-Jepang yang pertama dan di Pemberontakan Petinju, namun kemudian digantikan oleh senapan tipe 30 yang lebih modern. Namun karena tentara Jepang kekurangan senapan tipe 30 pada akhir perang Rusia-Jepang, tentara Jepang banyak menggunakan senapan Murata lagi sebagai penggantinya.

Akibat dari mekanisme senapan Murata yang dinilai ketinggalan zaman, senapan Murata berakhir tergantikan oleh senapan tipe 30 yang menjadi standar bagi pasukan infanteri Jepang. Hal ini disebutkan dalam hubungan naratif dengan ruang dimana Ogata menggunakan senapan tipe 30 untuk menembak Tanigaki dari jarak jauh di desa suku Ainu. Kemampuan tembak senapan ini juga disebutkan secara rinci oleh Ogata sebagai seorang penembak jitu pada monolog berikut ini.

尾形：この三十年式歩兵銃、優秀な銃だが、並みの兵士では100メートル先となると、相手に致命傷を与えるのは難しい。

(Golden Kamuy, 2018. *Episode 9*, 17:25)

Ogata: Senapan tipe 30 ini senapan yang hebat, tapi di tangan prajurit biasa akan sulit untuk menimbulkan luka fatal dari jarak 100 meter lebih.



(Gambar 27: Ogata mengokang senapan tipe 30 miliknya)

Dari unsur naratif, monolog dan gambar yang telah dijelaskan, terindikasikan adanya refleksi terhadap senapan tipe 30 yang merupakan senapan standar bagi pasukan infanteri tentara kekaisaran Jepang. Didesain pada tahun 1897, senapan ini juga dikenal sebagai senapan tipe 30 Arisaka karena didesain oleh kolonel Arisaka Nariakira dan angka 30 merujuk pada tahun didesainnya senapan ini, yaitu tahun 30 Meiji atau 1897. Senapan tipe 30 dibuat untuk menggantikan senapan Murata yang dinilai ketinggalan zaman dan telah digunakan sejak 1880. Senapan tipe 30 juga banyak digunakan oleh negara-negara lain pada perang dunia pertama dan setelahnya, salah satu di antaranya adalah Rusia yang merupakan negara yang paling banyak menggunakan senapan tipe ini, memasok hingga 600.000 unit.

4.2.2.4 Penjara Jepang Di Era Meiji

Modernisasi militer Jepang terlihat memberikan Jepang kesuksesan besar dalam mewujudkan ambisinya. Namun modernisasi militer Jepang tidak hanya membantu Jepang dalam melakukan ekspansi wilayah, melainkan ikut memperkuat sistem keamanan Jepang dalam penjara-penjaranya. Salah satu penjara tersebut yang terdapat dalam cerita *anime Golden Kamuy* adalah penjara Abashiri yang juga dikenal sebagai penjara yang paling ditakuti di Jepang.



(Gambar 28: tampak luar Penjara Abashiri.)

Penjara Abashiri telah dibahas dalam hubungan naratif dengan ruang, dimana penjara Abashiri merupakan salah satu latar tempat dalam *anime Golden Kamuy* dimana terjadi sejumlah peristiwa penting di dalamnya. Pada hubungan naratif dengan waktu bagian urutan waktu dijabarkan bahwa di akhir cerita Sugimoto dan rekan-rekannya memutuskan untuk pergi menuju penjara Abashiri (plot D), dan di bagian frekuensi waktu disebutkan bahwa di penjara Abashiri Shiraishi mendengarkan cerita Henmi Kazuo tentang adiknya yang tewas diserang babi hutan. Selain itu, reputasi penjara Abashiri sebagai penjara paling ketat juga dikonfirmasi oleh Shiraishi pada

struktur tiga babak tahap resolusi, atau lebih lengkapnya bisa dilihat pada kutipan berikut.

白石：甘いぜ、甘いぜ。俺は日本中の監獄を脱獄してきたが、網走監獄は中でも飛び切り嚴重だ。本人に会うなんてまず不可能だろうぜ、俺の協力なしではな。

(*Golden Kamuy*, 2018. *Episode 10*, 17:34)

Shiraishi: Naif, naif. Aku telah melarikan dari seluruh penjara di Jepang, dan penjara Abashiri adalah yang paling ketat. Mustahil untuk bertemu langsung dengannya, bila tanpa bantuanku.

Unsur naratif dan kutipan dialog di atas menunjukkan penjara Abashiri memiliki peran penting dalam cerita *Golden Kamuy*, serta mengonfirmasi reputasinya sebagai penjara paling ketat dan ditakuti di Jepang. Hal ini mengindikasikan adanya refleksi terhadap penjara Abashiri (網走監獄, *Abashiri kangoku*) yang terletak di kota Abashiri, prefektur Hokkaido dan dibuka pada tahun 1890. Beberapa bagian penjara terbakar pada tahun 1909, namun dibangun kembali pada tahun 1912 hingga akhirnya bangunan penjara dipindahkan ke kaki gunung Tonto pada 1983 untuk beroperasi sebagai Museum Penjara Abashiri, menjadi satu-satunya museum penjara yang ada di Jepang.

BAB 5

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan terhadap *anime Golden Kamuy* karya sutradara Hitoshi Nanba yang telah dipaparkan di pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Anime Golden Kamuy memiliki unsur naratif yang terdiri dari hubungan naratif dengan ruang, hubungan naratif dengan waktu, batasan informasi cerita dan struktur tiga babak. Keempat unsur tersebut saling berhubungan satu sama lain sehingga terbentuk satu kesatuan cerita yang utuh. Hubungan naratif dengan ruang digunakan untuk menganalisis latar tempat cerita, hubungan naratif dengan waktu digunakan untuk menganalisis urutan, frekuensi dan durasi waktu cerita, batasan informasi cerita digunakan untuk menganalisis batasan informasi yang dapat diakses oleh penonton, dan struktur tiga babak digunakan untuk menganalisis tahapan perkembangan cerita.

Dari hasil analisis hubungan naratif dengan ruang, ditemukan bahwa *anime Golden Kamuy* mengambil latar tempat di bukit 203 meter, hutan di gunung, penjara Abashiri, Otaru, desa suku Ainu, rumah bordil, kediaman komplotan Hijikata, area pemancingan ikan herring, Hotel Dunia Sapporo dan arena pacuan kuda Naganuma. Untuk hubungan naratif dengan waktu, ditemukan bahwa *anime Golden Kamuy* menggunakan pola urutan waktu linier, lima adegan kilas balik yang tidak menginterupsi jalannya cerita, durasi cerita tidak lebih dari tiga bulan dan durasi total

anime adalah 4 jam 8 menit 17 detik. Batasan informasi cerita pada *anime* ini menggunakan penceritaan tak terbatas (*omniscient narration*).

Hasil analisis struktur tiga babak menunjukkan bahwa dalam tahap persiapan diperkenalkan Sugimoto sebagai tokoh utama yang menghadapi masalah dimana ia harus membiayai pengobatan istri temannya. Di tahap ini dijelaskan bahwa *anime* ini mengambil latar waktu dan tempat di Hokkaido pada musim dingin di era Meiji. Di tahap konfrontasi, Sugimoto berebut salinan tato demi menyelesaikan masalah di tahap persiapan. Di tahap resolusi, terjadi klimaks cerita dimana Sugimoto dan rekan-rekannya berhadapan dengan Ienaga Kano. Konflik cerita tidak langsung terselesaikan namun penulis memprediksi Sugimoto dan rekan-rekannya berhasil menyusup ke penjara Abashiri dan menemui Nopperabou dengan bantuan Shiraishi, dan mengakhiri konflik Sugimoto dengan Divisi Tujuh. Prediksi ini terbukti benar dalam *anime Golden Kamuy season 2*.

Selain itu digunakan perspektif pertama dari teori refleksi zaman Alan Swingewood yang berfokus pada karya sastra sebagai dokumen sosiobudaya pada masa tertentu untuk menganalisis refleksi historis yang terdapat dalam *anime Golden Kamuy*. Berikut merupakan hasil analisis yang berkaitan dengan sejarah masyarakat Jepang di era Meiji yang terefleksikan dalam *anime Golden Kamuy* yang terdiri dari gaya berpakaian dan pengaruh barat di era Meiji.

(1) Gaya berpakaian era Meiji. Gaya berpakaian masyarakat Jepang di era Meiji dapat dibagi menjadi tiga era, yaitu *bunmeikaika*, *rokumeikan* dan era kebangkitan

nativisme yang tidak diberi nama. Pengaruh barat di era Meiji. (2) Pengaruh bangsa barat pada era Meiji yang tercermin dalam *anime Golden Kamuy* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu gaya arsitektur barat yang dibawa oleh arsitek Thomas Waters, berkembangnya prostitusi yang didorong oleh pengenaan pajak dari pemerintah Meiji, dan balap kuda yang berawal di sebuah rawa yang telah mengering di dekat pelabuhan Yokohama.

Selain gambaran masyarakat Jepang secara umum, terdapat pula sejarah militer Jepang di era Meiji yang tercermin dalam *anime Golden Kamuy*, yaitu tentara Kekaisaran Jepang Divisi Tujuh, perang Rusia-Jepang, persenjataan militer Jepang dan penjara Abashiri. (1) Tentara Kekaisaran Jepang Divisi Tujuh. Dibentuk pada 12 Mei 1888 di Sapporo, Hokkaido, Divisi Tujuh ikut berpartisipasi dalam perang Rusia-Jepang dan teater Pasifik perang dunia kedua dan dibubarkan bersamaan dengan menyerahnya Jepang tanpa syarat terhadap sekutu pada tanggal 14 Agustus 1945. (2) Perang Rusia-Jepang. Perang Rusia-Jepang di era Meiji yang tercermin dalam *anime Golden Kamuy* dapat dibagi lagi menjadi dua medan pertempuran, yaitu pengepungan Port Arthur (1 Agustus 1904 – 2 Januari 1905) dan pertempuran Mukden (20 Februari – 10 Maret). (3) Persenjataan militer Jepang. Persenjataan Jepang dapat dibagi menjadi tiga, yaitu pistol tipe 26 yang didesain pada tahun 1893, senapan Murata yang didesain pada 1880 oleh Murata Tsuneyoshi, dan senapan tipe 30 yang didesain pada 1897 oleh Arisaka Nariakira. (4) Penjara Abashiri. Dibuka pada tahun 1890 di Abashiri,

Hokkaido, bangunan penjara dipindahkan ke kaki gunung Tonto pada 1983 dan beroperasi sebagai satu-satunya museum penjara yang ada di Jepang.

Simpulan terakhir yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah sejarah Jepang pada era Meiji terefleksikan pada *anime Golden Kamuy* karya sutradara Hitoshi Nanba melalui gambaran visual dan dialog tokoh dalam unsur naratifnya. Secara singkat, sejarah yang terefleksikan dalam *anime Golden Kamuy* dapat dibagi menjadi dua, yaitu dua refleksi terhadap kehidupan masyarakat Jepang (gaya berpakaian dan pengaruh barat) dan empat refleksi terhadap keadaan militer Jepang di era Meiji (Divisi Tujuh, perang Rusia-Jepang, persenjataan dan penjara Abashiri). Objek material penelitian ini merupakan karya fiksi, oleh karena itu tidak dapat dipungkiri bahwa dalam *anime Golden Kamuy* terdapat unsur cerita yang bersifat fiktif dan tidak selaras dengan sejarah sehingga tidak dapat dibilang sebagai refleksi yang akurat, seperti perburuan serigala Ezo dalam cerita dimana menurut sejarah, serigala Ezo sudah punah sejak tahun 1889, sementara dari refleksi historis yang tergambarkan dalam *anime Golden Kamuy* mengindikasikan bahwa diperkirakan anime ini mengambil latar setelah tahun 1905. Dalam *anime* ini diperlihatkan juga bagaimana Sugimoto dan Asirpa, dua individu yang memiliki latar belakang yang berbeda, bekerja sama demi mencapai satu tujuan yang sama meskipun masing-masing memiliki alasan pribadinya sendiri untuk mencapai tujuan tersebut. Kedua individu tersebut saling bertukar kebudayaan dan pemikiran dalam perjalanan mencapai tujuan mereka, mulai dari Asirpa yang mengenalkan cara berburu, memasak serta kepercayaan suku Ainu kepada Sugimoto,

hingga Sugimoto yang selalu melakukan pekerjaan berbahaya dan memiliki pola pikir seperti tentara karena Sugimoto memiliki pengalaman dan pengetahuan yang didapat ketika ia berada di militer Kekaisaran Jepang. Perbedaan latar belakang yang kontras ini digambarkan dalam *anime Golden Kamuy* dalam Asirpa, seorang pemburu dari suku Ainu Hokkaido dengan Sugimoto, seorang veteran dari daerah Kanto, dua individu yang berasal dari satu negara yang sama, bekerja sama dengan menyatukan pengalaman dan pengetahuan mereka untuk mencapai tujuan yang sama, yaitu mendapatkan harta emas suku Ainu. Selain itu, melalui berbagai aspek, arus westernisasi berperan besar dalam mengarahkan dan membentuk Jepang menuju modernisasi dimana Jepang yang merupakan negara industri besar yang kita lihat sekarang berawal dari masuknya pengaruh bangsa barat pada Restorasi Meiji.

DAFTAR PUSTAKA

- Allan, Francis C., Doss H. White dan Dr. Stanley Zielinski. 2006. *The Early Arisakas*. Hayden: BANZAI.
- Budianto. 2015. *Tinjauan Buku: Anime, Cool, Japan, dan Globalisasi Budaya Populer Jepang*. Jakarta: Lipi.
- Connaughton, Richard. 2003. *Rising Sun and Tumbling Bear: Russia's War with Japan*. London: Cassell.
- Dalby, Liza Crihfield. 2001. *Kimono: Fashioning Culture*. Washington: University of Washington Press.
- Damono, Sapardi Djoko. 2014. *Alih Wahana*. Jakarta: Editum.
- Danesi, Marcel. 2010. *Pengantar Memahami Semiotika Media*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Derby, Harry L. dan James D. Brown. 2003. *Japanese Military Cartridge Handguns 1893- 1945*. Chester: Schiffer Publishing.
- Dewan Balap Kuda Hokkaido. 1975. *北海道市営競馬組合設立記念誌：ばんえい No. 19*. Buletin. Asahikawa: Dewan Balap Kuda Hokkaido.
- Downer, Leslie. 2001. *Women of the Pleasure Quarters: The Secret History of the Geisha*. New York: Broadway Books.
- Drea, Edward J. 2003. *In the Service of the Emperor: Essays on the Imperial Japanese Army (Studies in War, Society, and the Military)*. Lincoln: Nebraska University Press.

- E., Patricia Tsurumi. 1992. *Factory Girls: Women in the Thread Mills of Meiji Japan*. New Jersey: Princeton University Press.
- Golden Kamuy*. Nanba, Hitoshi. Geno Studio: 2018.
- Hacker, Barton C. 1977. *The Weapons of the West: Military Technology and Modernization in 19th-Century China and Japan*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Harries, Meirion dan Susie Harries. 1994. *Soldiers of the Sun: The Rise and Fall of the Imperial Japanese Army*. New York: Random House.
- Honeycutt, Fred L., Jr. dan Patt F. Anthony. *Military Rifles of Japan*. Edisi Kelima. Palm Beach Gardens: Julin Books.
- Irwan. 2022. *Nilai-Nilai Kearifan Lokal Masyarakat Ainu pada Anime 'Golden Kamuy'*. Jurnal Local Wisdom, Social, and Arts, Vol.5 / No.2. <https://talentaconfseries.usu.ac.id/lwsa/article/view/1360>. Diunduh 24 September 2022.
- Jaundrill, D. Colin. 2016. *Samurai to Soldier: Remaking Military Service in Nineteenth-Century Japan*. New York: Cornell University Press.
- Kim, Samuel S. 2006. *The Two Koreas and the Great Powers*. Cambridgeshire: University of Cambridge Press.
- Kowner, Rotem. 2006. *Historical Dictionary of the Russo Japanese War*. Lanham: Scarecrow Press.

- Light, Richard L. 2010. *Routledge Companion to Sports History*. Oxfordshire: Routledge.
- Madej, W. Victor. 1981. *Japanese Armed Forces Order of Battle, 1937-1945*. Allentown: Game Marketing Co.
- Molony, Barbara. 2007. *Gender, Citizenship, and Dress in Modernizing Japan*. London: Sussex Academic Press.
- Noor, Redyanto. 2010. *Pengantar Pengkajian Sastra*. Semarang: Fasindo Universitas Diponegoro.
- Paine, S. C. M. 2003. *The Sino-Japanese War of 1894-1895*. Cambridgeshire: University of Cambridge Press.
- Pratista, Himawan. 2017. *Memahami Film Edisi 2*. Sleman: Montase Press.
- Putra, Candra Rahma Wijaya. 2018. *Cerminan Zaman Dalam Puisi (Tanpa Judul) Karya Wiji Thukul: Kajian Sosiologi Sastra*. Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, Vol.4 / No.1. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara/article/view/5873>. Diunduh 20 September 2022.
- Semi, M. Atar. 1988. *Anatomi Sastra*. Padang: Angkasa Raya.
- Skenneron, Ian. 2008. *Japanese Service Pistols*. Queensland: Arms and Militaria Press.
- Stanley, Amy. 2012. *Selling Women: Prostitution, Markets, and the Household in Early Modern Japan*. Berkeley: University of California Press.

- Stewart, David B. 2002. *The Making of a Modern Japanese Architecture, From the Founders to Shinohara and Isozaki*. Tokyo: Kodansha International.
- Sumardjo, Jakob dan Saini. 1997. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Surajaya, Ketut. 1997. *Pengantar Sejarah Jepang I*. Depok: UI Press.
- Teeuwen, Mark dan John Breen. 2010. *A New History of Shinto*. New Jersey: Wiley-Blackwell.
- Tucker, Spencer. 2009. *A Global Chronology of Conflict: From the Ancient World to the Modern Middle East*. Santa Barbara: ABC-CLIO.
- Utomo, Fajar Pambudi. 2019. *Wujud Kebudayaan Jepang Pada masa Restorasi Meiji Yang Tergambar Pada Film Rurouni Kenshin Karya Keishi Otomo*. Skripsi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Wahyudi, Tri. 2013. *Sosiologi Sastra Alan Swingewood: Sebuah Teori*. Pascasarjana Ilmu Sastra Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gajah Mada. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Wahyuningtyas, Sri dan Wijaya Heru Santosa. 2011. *Sastra: Teori dan Implementasinya*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Wiyatmi. 2013. *Sosiologi Sastra*. Jakarta: Kanwa Publisher.
- <https://www.japantimes.co.jp/life/2013/03/24/travel/abashiri-astounds-with-its-ice-and-convict-connections/#.WqBy3XxG3IU>. Diakses pada tanggal 19 September 2022.

<https://mainichi.jp/articles/20160612/ddl/k01/040/222000c?ck=1>. Diakses pada tanggal 19 September 2022.

要旨

この研究の題名は「日登志難波という監督が作った『ゴールデンカムイ』というアニメでの明治時代の歴史的反省の、社会学上からのアプローチによる分」である。歴史的反省のテーマを選んだ理由は、歴史的要素がゴールデンカムイのアニメに多く含まれていることと、筆者は日本歴史に興味があるからである。ゴールデンカムイのアニメにある歴史反省は、日露戦争や明治時代の西洋化の影響など、日本歴史の重要な出来事を取り上げ、興味深い内容になっている。

本研究の目的は、ゴールデンカムイのアニメにあるナラティブ要素と明治末期の歴史反省を調べるためである。研究の分析した対象は2018年4月から放送開始されたジェノスタジオ制作の全12エピソードからなる日登志難波監督によるゴールデンカムイのアニメである。本研究の形式的な対象としては、ゴールデンカムイのアニメに反省された歴史である。本研究では、社会の相互作用の結果である歴史を議論するため、文学的社会学方法を使用した。

ナラティブ要素を説明するために、筆者は Himawan Pratista が書かれた「Memahami Film」という本にある Struktur Naratifという理論を使用した。ナラティブ要素は4つあり、それは（1）空間との物語関係、（2）時間との物語関係、（3）「Batasan informasi cerita」である。「Batasan informasi cerita」というのは観客に見られる情報の物語視点である。そして（4）「Struktur tiga babak」である。「Struktur tiga babak」というのはストーリー展開の段階である。歴史反省を説明するために、筆者は Alan Swingewood による時代反省理論を使用した。Alan Swingewood によると、文学作品はある時代の社会の現象を見るための社会文化的な資料であり、それを時代の反映を意味する文学的ドキュメントと呼ぶという。

本研究の分析した結果は2つあり、それはゴールデンカムイのアニメにあるナラティブ要素と歴史的反省である。ナラティブ要素は4つあり、それは空間との物語関係、時間との物語関係、「Batasan informasi cerita」、そして「Struktur tiga babak」である。ゴールデンカムイのアニメの「Struktur tiga babak」は3つの段階に分かれている。それは（1）主人公の杉元の紹介、

杉元の最初目的、誘因となる出来事と、転換点のきっかけとなる出来事を語る「Tahap persiapan」という準備段階、（２）杉本と第七師団、土方一味との葛藤、杉本の最低のポイントと第二の転換点を語る「Tahap konfrontasi」という葛藤段階、そして（３）杉元と第七師団、土方一味の葛藤の解決を語る「Tahap resolusi」という解決段階である。空間との物語関係では、北海道での10場所があり、それは「203高地」、「山での森」、「網走監獄」、「小樽」、「アイヌの村」、「売春屋」、「土方一味の家」、「ニシン漁場」、「札幌世界ホテル」、そして「長沼競馬所」である。時間との物語関係では、ゴールデンカムイのアニメは進歩的なプロットを使用している。進歩的なプロットというのは時間が出来事の順番によって大幅な中断されずに進むプロットである。フラッシュバックシーンが5回あっても、そのプロットに大幅な中断にならないので、まだ進歩的なプロットと言われている。物語の長さは3ヶ月以内、アニメのデュレーションは4時間7分18秒で、12話に分かれている。「Batasan informasi cerita」について、ゴールデンカムイのアニメでは、「Penceritaan tak terbatas」という視点を使用している

ことが分かった。「Penceritaan tak terbatas」というのは観客が物語にある全ての情報や登場人物の態度と考え方が見られたり分かったり語りの視点である。

次はゴールデンカムイのアニメにある歴史的反省の説明である。筆者はゴールデンカムイのアニメで描かれた、明治時代の日本人の生活様式と明治時代の日本軍からなる6つの歴史的反省を発見した。明治時代の日本人の生活様式は2つあり、それは 1. 明治時代の服飾様式。明治時代の服飾様式は3つの時代があり、それは文明開化、鹿鳴館、民族主義台頭である。2. 西洋の影響。西洋の影響は3つあり、それは西洋建築の影響、売春の普及と日本の競馬である。西洋建築は1868年に大阪造幣局の建物を設計した Thomas Waters という建築家が最初に日本に持ち出された建築様式である。売春の普及について、売春の普及は日本の売春業が明治政府に課税対象されたため、日本の売春業が普及された出来事である。そのため、日本の売春業が明治政府の歳入の大部を占めることになった。日本の競馬について、現在

の日本競馬は明治初期にイギリス人入植者が横浜港の近くの干上がった沼で開催した競馬が始まりとされている。

次は明治時代の日本軍の歴史的反省の説明である。明治時代の日本軍の歴史的反省は4つある。1. 大日本帝国陸軍第七師団。第七師団は日露戦争に参加した一つの陸軍師団である。2. 日露戦争。日露戦争は2つあり、それは旅順攻囲戦と奉天会戦である。旅順攻囲戦は遼東半島で1904年8月1日から1905年1月2日まで行われた戦闘である。奉天回線について、奉天会戦は満州の奉天で1905年2月20日から3月10日まで行われた戦闘である。3. 日本軍の兵器である。日本軍の兵器は3つあり、それは二十六年式拳銃、村田銃と三十年式歩兵銃である。二十六年式拳銃は明治26年（1893年）に生産開始され、1894年3月29日に制式採用された拳銃。村田銃について、村田銃は明治13年（1880年）に村田経芳によって設計された銃である。三十年式歩兵銃について、三十年式歩兵銃は明治30年（1897年）に有坂成章によって設計された歩兵銃である。4. 網走

監獄。網走監獄は1890年に開所され、そして1983年に天都山の麓に移動された監獄である。

本研究の結果、日登志難波監督が作ったゴールデンカムイのアニメにある6つの歴史的反省があることを証明した。本研究をした後、筆者は西洋化が日本人全体に大きな影響を与えたことを分かった。服装、習慣、娯楽といった単純なものだけでなく、西洋化は日本を東アジアで大きな影響を持つ国にした軍事的近代化にも影響を与えることになった。

BIODATA**Data Pribadi**

Nama : Bimo Enggar Dewantoro

NIM : 13020218140109

Tempat, tanggal lahir : Yogyakarta, 12 Juli 2000

Alamat : Jl. Andong Kencono RT 20/02 Pulodarat, Jepara

Email : birohesoyam.bz@gmail.com

No. telp : 085326382889

Riwayat Pendidikan

2006 SDN 3 Pecangaan Wetan

2011 SDN 1 Pecangaan

2012 SMPN 1 Pecangaan

2015 SMAN 1 Jepara

2018 Universitas Diponegoro