

BAB II

KELUARGA ALTERNATIF DALAM ANIME

2.1 Sejarah Perkembangan Anime

Anime merupakan film animasi yang berasal dari Jepang dan pada awalnya juga ditujukan untuk masyarakat Jepang sendiri. Berdasarkan buku berjudul *The Anime Encyclopedia* karya Jonathan dan Helen (2006) hal itu karena apa yang ditampilkan dalam anime menggambarkan kebudayaan unik yang dimiliki Jepang pada saat itu. Namun, seiring dengan berjalannya waktu, anime telah menjadi bahasa umum yang telah diterima di hampir seluruh belahan dunia.

Anime dalam Bahasa Jepang ditulis “アニメ” yang merupakan kependekan dari kata animasi atau *animmeshon*. Dikutip dari cnnindonesia.com, pada tahun 1907 anime pertama kali tayang di Jepang yang berjudul *Katsudo Shashin* dengan durasi tiga detik yang menampilkan seorang anak mengangkat topi sebagai wujud tanda hormat. Tidak diketahui siapa pembuat anime tersebut sehingga sepuluh tahun berselang yaitu pada tahun 1917 Jepang kembali memproduksi film animasi dimana karya profesional secara publik dimunculkan. Salah satu anime tertua di Jepang adalah *Kouchi's Namakura Gatana* sebuah anime komedi yang menceritakan tentang seorang samurai dan pedangnya yang tidak berguna karena tidak mampu memotong apapun yang dia serang.

Perkembangan dari anime tersebut sempat terkendala pada 1 September 1923 dikarenakan gempa bumi dahsyat yang melanda Kanto sehingga meluluh lantakan wilayah Tokyo beserta industri-industri anime yang baru saja berdiri. Gempa bumi tersebut menurut pemerintahan Jepang memakan korban sebanyak 105.385 jiwa dan terjadi sebelum perang dunia kedua. Dengan peristiwa gempa ini, anime mengalami *lost film* dimana pada tahun 1923 berusaha untuk menemukan anime-anime yang tersisa terkhusus anime yang berkembang sebelum terjadinya gempa di tahun tersebut. Namun, perkembangan anime tidak berhenti di situ saja. Sekitar tahun 1930an pemerintah Jepang mulai mencanangkan program nasionalisme budaya yang mana hal ini juga menyangkut terkait sensor dan kontrol terhadap media yang diterbitkan. Menurut Gilles Poitras dalam bukunya yang berjudul *Anime Essential: Everything Fan Need to Know* menjelaskan bahwa masa-masa ini adalah fase perang dunia kedua dimana para animator sangat disensor dan sangat dibatasi untuk memproduksi suatu propaganda tertentu yang dapat mengancam para animator untuk tidak bekerja lagi (Poitras, 2001:16)

Akan tetapi, di mata para animator Jepang, anime sendiri merupakan suatu alat propaganda internal dengan tujuan memberikan dorongan untuk mengangkat semangat anak-anak Jepang pada masa itu. Salah satu anime yang muncul pada masa perang dunia kedua adalah *Momotaro no Umiwashi* (1943) yang merupakan di dalamnya termasuk armada kapal yang diwakili oleh hewan lucu yang terlibat dalam pertempuran laut dengan Amerika, khususnya pada peristiwa penyerangan Pearl Harbor. Karya ini

didanai oleh kementerian Angkatan laut. Walaupun terikat oleh beberapa pembatasan terkait konten, para animator tetap berhasil melakukan perbaikan dalam Teknik animasi yang terbukti berguna di masa yang akan datang. Selain itu, pada tahun 1945 juga dirilis anime berjudul *Momotaro Umi no Shinpei (Momotaro's Divine Sea Warriors)* yang ceritanya berfokus pada kependudukan Jepang di Asia. Sekitar tahun 1950an industri anime Jepang semakin berkembang, sutradara Jepang yaitu Kurosawa dan Ozu menjadi dikenal dunia dan hal ini juga memberi angin segar pada industri anime yang memudahkan dalam mengumpulkan dana dan sumber daya untuk industri tersebut.

Berlanjut ke tahun 1960an, dengan hadirnya televisi semakin memudahkan animator untuk mendistribusikan karya mereka. Perusahaan Otagi merupakan studio pertama yang menayangkan anime di TV dengan anime berjudul *Manga Calendar* yang tayang hingga Agustus 1964. Pada 1963 Osamu Tezuka yang dijuluki 'God of Manga' melalui Mushi Production menayangkan anime berjudul *Tetsuwan Atom* yang kemudian juga berhasil ditayangkan di Amerika Serikat yang disulih suara dengan Bahasa Inggris dan diubah judulnya menjadi *Astro Boy*. Selain itu, anime lain yaitu *Tetsujin 28* dan *8 Man* juga berhasil ditayangkan di Amerika Serikat. Hal ini menunjukkan bahwa Jepang semakin sukses dalam ranah publishing modern dan industri hiburan (Poitras, 2001:18). Pada 1960an juga gaya unik dari anime mulai terbentuk, di mana anime dikenal dengan karakter yang memiliki mata besar, bermulut lebar, serta berukuran kepala besar (Bastin, 2022:135-136).

Era 1970an, perkembangan anime masih terinspirasi dari tahun-tahun sebelumnya yang memberikan nuansa *mecha* atau robotik. Cerita mengenai pahlawan yang epik menonjol pada tahun 1970 an dimana beberapa anime didasarkan pada karya seorang penulis manga terkenal, Leiji Matsumoto. Beberapa anime tersebut adalah *Uchū Senkan Yamato (Space Battleship Yamato, 1974-1975)*, *Uchū Kaizoku Captain Harlock (Space Pirate Captain Harlock, 1978-1979)*, serta *Ginga Tetsudo 999 (Galaxy Express 999, 1979)*. Karya Leiji Matsumoto yang mengangkat kisah kepahlawanan, keberanian, kemanusiaan, serta penderitaan dengan latar belakang ruang angkasa yang luas dan dunia aneh terus memikat penonton (Poitras. 2001:21).

Era 1980an, menurut Bastin anime yang berkembang pada tahun-tahun ini mulai menyasar pada anak seumur SMA dan juga mahasiswa (Bastin, 2022:137). Hal ini terjadi karena manga sebagian besar sudah berorientasi dewasa dan audiens mulai berkembang menjadi lebih dewasa pula. *Urusai Yatsura* yang diadaptasi dari manga karya Rumiko Takahashi merupakan anime yang berkembang pada era ini yang mengandung unsur absurd-romantis di dalamnya. Sehingga hal ini juga menggambarkan bahwa pada tahun 1980an adalah era di mana cinta segitiga mulai muncul dalam cerita anime. Pada tahun-tahun ini, Hayao Miyazaki, seorang animator terkenal berhasil mendirikan studio Ghibli dan menciptakan anime *Kaze no Tani no Naussica* dan *Tenku no Shiro Laputa*. Hal ini membawa angin segar bagi industri anime Jepang karena standar anime sudah setara dengan animasi yang lainnya (Bastin, 2022:137).

Berlanjut pada tahun 1990an terdapat beberapa anime yang mendominasi yaitu *Evangelion*, *Gundam*, *Princess Mononoke* dan *The End of Decade*. Bahkan *Evangelion* juga berhasil menjadi salah satu anime ikonik sebelum memasuki era 2000an. Dekade ini akan memasuki era milenium di mana seperti anime yang sering dijumpai hingga saat ini. Pada 1990-an ini Jepang sedang mengalami krisis ekonomi sehingga masyarakat cenderung mencari media hiburan yang murah. Hal ini menjadikan anime sebagai salah satu penopang perekonomian Jepang karena terbukti menjadi media hiburan yang murah tetapi dapat menjadi penopang perekonomian negara. Anime juga menjadi lebih matang, menurut MacWilliams dalam Bastin (2022:138) pada tahun 1990 muncul banyak variasi judul karena seiring permintaan pasar yang kian kompleks serta target audiens yang semakin dewasa di mana menjangkau populasi pekerja juga.

Selanjutnya, pada era 2000an anime mulai mendapat banyak pengakuan secara internasional. Terdapat banyak anime yang ditayangkan di acara-acara sinematik dunia. Selain itu, popularitas anime juga semakin melejit berkat penghargaan Berlin Film Festival Golden Bear Award 2002 dan Piala Oscar untuk kategori *Best Animated Feature Film* 2003 yang dimenangkan oleh Anime *Spirited Away* karya Hayao Miyazaki. Selanjutnya pada era 2010, perkembangan animasi dalam dunia anime semakin berkembang secara masif dan beragam. Selain itu, penyebaran anime juga dipermudah dengan maraknya penggunaan internet. Pada era 2010-an. Layanan *streaming* seperti Netflix dan Amazon Prime juga memiliki andil dalam pembuatan anime dan lisensinya untuk pasar internasional. Di mana pada tahun 2015 merupakan

rekor penayangan tertinggi anime yang ditayangkan sebanyak 340 series anime. Dengan demikian, pada era tersebut anime sudah menggunakan CGI serta perkembangan komputer juga membantu dalam proses produksi anime (Bastin, 2022:140). Salah satu anime yang sukses mendapat banyak perhatian pada era 2010an adalah anime berjudul “*Your Name*” karya Makoto Shinkai yang hampir menyaingi popularitas anime karya Hayao Miyazaki.

Dikutip dari website economist.com pada era sekarang yaitu tahun 2020-an popularitas anime semakin melejit dikarenakan pandemi covid-19 yang dibarengi dengan peningkatan layanan streaming. Pada 2020 dimulai dari kesuksesan Anime berjudul *Demon Slayer: Mugen Train* yang menjadi film dengan pendapatan tertinggi di Jepang dan salah satu film terlaris karena hanya dengan kurun waktu 10 hari telah menghasilkan 10 miliar yen yang mana hal tersebut mengalahkan rekor dari anime *Spirited Away* yang perlu waktu 25 hari untuk mencapai angka tersebut. Pada tahun 2021 adaptasi dari anime *Jujutsu Kaisen*, *Demon Slayer*, dan *Tokyo Revenger* menjadi salah satu topik hangat yang diperbincangkan di berbagai media khususnya Twitter. Bahkan di tahun 2022, *Attack on Titan* menjadi serial non-bahasa inggris pertama yang mendapatkan penghargaan permintaan Tv Global karena menjadi Serial Tv yang paling banyak diminta pada tahun 2021. Lalu pada tahun 2023, dikutip dari tempo.co salah satu karya terbaik Makoto Shinkai yang berjudul “*Suzume*” juga telah mengalami kesuksesan sejak dirilis pada 8 Maret 2023 Makoto Shinkai berhasil meraih 700 ribu penonton di Indonesia.

Berdasarkan sejarah perkembangan anime tersebut menunjukkan bahwa anime menjadi suatu studi literatur yang cukup krusial karena perkembangannya dari waktu ke waktu hingga dapat diterima di seluruh kalangan dunia. Melalui anime juga dapat diketahui bagaimana pandangan negara Jepang dalam melihat dunia sehingga dapat memunculkan suatu pandangan atau perspektif baru mengenai suatu konsep tertentu yang coba disampaikan oleh alur cerita dari anime itu sendiri.

2.2 Anime Jepang dan Normalisasi Budaya

Popularitas anime di mata dunia sudah tidak bisa dipertanyakan lagi, Jepang melalui anime telah banyak berkontribusi dalam dunia industri hiburan di dunia. Anime juga telah menjadi salah satu budaya populer dari Jepang di mana budaya tersebut mencakup aktivitas keseharian, seperti gaya berbusana, memasak, olahraga, dan gaya hidup sekalipun (Nugroho & Hendrastomo. 2017:3). Budaya populer sendiri merupakan suatu produk industrial yang di dalamnya terdapat kegiatan pemaknaan dan hasil kebudayaan yang ditampilkan secara intensif yang dibantu oleh teknologi dalam produksi, distribusi, dan penggandaan sehingga akan lebih mudah dijangkau oleh masyarakat (Heryanto dalam Nugroho & Hendrastomo, 2017:3).

Sebagai suatu budaya populer anime tentu memiliki daya tarik tersendiri di mana menurut Gilles Poitras anime memiliki perbedaan sejarah dengan film animasi barat di mana di Jepang terdapat banyak studio yang memproduksi anime dan tiap studio memiliki *artstyle* masing-masing yang membuatnya menjadi variatif. Selain itu kualitas cerita dari anime juga jauh berbeda dengan film animasi barat di mana di dalam

anime terdiri dari banyak episode dengan akhir cerita yang sulit ditebak. Ditambah lagi karakter utama dalam anime juga sangat mungkin untuk meninggal, kehilangan orang-orang terdekat, ataupun gagal dalam melakukan sesuatu sehingga hal tersebut menjadi nilai keunikan tersendiri dari kualitas cerita anime Jepang.

Anime Jepang juga terkadang juga menghadirkan isu-isu yang berada di luar batas normalitas masyarakat dan hal ini juga sudah berlangsung sejak lama. Salah satunya adalah anime berjudul *Cardcaptor Sakura* yang dirilis pada tahun 1998-2000 yang diadaptasi dari manga. *Cardcaptor Sakura* sukses mendapat penghargaan Seiun Award untuk kategori manga terbaik dan musim kedua anime ini juga mendapat penghargaan Animage Grand Prix di tahun 1999. CLAMP yang merupakan kelompok manga artist yang membawahi *Cardcaptor Sakura* terkenal dengan selalu mendorong suatu gagasan bahwa “cinta melebihi segalanya”. Cinta yang diangkat dalam beberapa karya dari CLAMP ini tidak ditentukan oleh jenis kelamin, kelas, maupun usia. CLAMP sendiri dilansir dari cbr.com mengklaim bahwa pada serial *Cardcaptor Sakura* tidak ada heteroseksual pada karakter yang dimunculkan, sehingga hal tersebut mengarahkan penonton untuk mau tidak mau membahas mengenai *gender fluid* atau pergeseran gender antara maskulin dan feminin. Nanase Ohkawa selaku sutradara dan penulis juga menyampaikan keheranannya bahwa hubungan karakter Syaoran dan Sakura dianggap sebagai hubungan normal karena mereka pasangan heteroseksual padahal menurut Nanase Ohkawa, karakter Sakura tidak memilih Syaoran karena dia adalah laki-laki seumuran. Jika Syaoran adalah perempuan sekalipun dan berumur jauh

darinya, Sakura tetap memilih Syaoran karena dia adalah Syaoran dan hal itu merupakan hal yang normal.

Tak hanya sebatas itu, pada *Cardcaptor Sakura* juga digambarkan berbagai kisah romansa antar tokoh yang tak biasa dan terkesan kontroversial di mana terdapat guru baik laki-laki maupun perempuan yang mempunyai hubungan romansa dengan murid yang masih di bawah umur. *Cardcaptor Sakura* memberikan normalisasi kepada penonton bahwa cinta tidak mengenal batas apapun terutama gender. Dengan demikian, melalui anime ini timbullah normalisasi terhadap gender dimana terdapat unsur *gender fluid* di dalamnya. Ini menjadi salah satu bukti bahwa sejak dari dulu anime sebagai suatu media hiburan mencoba memberikan suatu bentuk normalisasi terhadap seksualitas kepada masyarakat dengan menayangkan bentuk alternatif dari gender yang menjadi bentuk idealisme dan dinormalisasikan dalam anime tersebut.

2.3 Pemaknaan Alternatif Keluarga dalam Anime

Dinamika mengenai pemaknaan keluarga dalam anime juga mengalami perkembangan. Keluarga pada umumnya dapat diartikan sebagai suatu ikatan perkawinan dan hubungan darah yang di mana setiap anggota keluarga tinggal bersama dan memiliki peran masing-masing yang terikat atas keterikatan emosional (Suprayitno, 2003:2). Konsep keluarga yang cenderung tradisional tersebut coba ditentang oleh Jepang melalui beberapa anime yang mengisahkan mengenai dinamika kehidupan keluarga di masyarakat. Pemaknaan keluarga yang ditampilkan secara lain atau alternatif tersebut pada dasarnya juga diperlukan, karena menurut Emrah Dogan

penggambaran keluarga alternatif yang berada di luar konsep keluarga secara heteronormatif merupakan suatu yang penting untuk mengubah prasangka satu arah masyarakat.

Studio Ghibli sebagai salah satu studio anime yang terkenal juga telah mendapat banyak penghargaan di kancah internasional salah satunya adalah anime *Spirited Away* yang memenangkan sebanyak 34 penghargaan di tahun 2001-2003 termasuk penghargaan *Academy Award 2003* untuk kategori *Animated Feature*. Studio Ghibli yang berdiri sejak 1985 dan dipimpin oleh Hayao Miyazaki dalam menggarap anime sangat kental dengan unsur fantasi dan spiritual yang dijadikan tema dalam beberapa anime karya Studio Ghibli. Memang dalam beberapa anime karya Hayao Miyazaki tidak secara gamblang menceritakan mengenai suatu keluarga, akan tetapi terdapat unsur keluarga yang terkandung di dalamnya. Contohnya seperti pada anime *My Neighbor Totoro* (1988) dan *Spirited Away* (2001). Walaupun fokus utama kedua cerita tersebut bukan pada penggambaran keluarga, tetapi keluarga dalam anime tersebut digambarkan sebagai keluarga heteronormatif atau keluarga tradisional yang terdiri dari ikatan pernikahan sah dari ayah dan ibu yang dikaruniai seorang anak. Hal ini menjadi bukti bahwa pada tahun 1990-an dan awal 2000-an dalam menggambarkan keluarga, anime masih memaknai keluarga secara tradisional.

Seiring dengan perkembangan zaman, keluarga juga hadir dengan berbagai bentuk. Terdapat pula beberapa anime yang mengangkat sebuah kisah dari keluarga yang di luar heteronormatif. Salah satunya adalah anime berjudul *Gokufushudou* (*The*

Way of the Househusband). Anime produksi studio J.C Staff yang diadaptasi dari manga dengan judul yang sama dan terdiri dari 15 episode dan dirilis pada 21 Oktober 2021 tersebut menceritakan tentang seorang pensiunan yakuza (mafia Jepang) yang memilih untuk fokus untuk menghabiskan harinya bersama sang istri. Anime menggambarkan kesetaraan peran di dalam keluarga di mana tokoh ayah yang pada umumnya menjadi kepala keluarga dan bekerja menafkahi keluarga dalam anime ini digambarkan bahwa tokoh ayah juga mampu mengurus kegiatan rumah tangga seperti memasak, mencuci, membereskan rumah, hingga berbelanja. Istilah *Househusband* atau '*bapak rumah tangga*' juga diperkenalkan dalam anime ini sebagai wujud bahwa laki-laki tidak hanya menjadi pencari nafkah dan kepala rumah tangga, melainkan laki-laki juga dapat berperan mengurus aktivitas rumah tangga layaknya pekerjaan rumah yang umumnya dilakukan oleh perempuan. Tatsu sebagai tokoh ayah di anime ini juga digambarkan telah mengubah sikapnya dari yang awalnya mendominasi menjadi lebih peduli. Hal tersebut dibuktikan dengan menunjukkan kepeduliannya. Ketika menyambut istrinya yaitu Miku yang pulang kerja dengan memberinya pijatan supaya menghilangkan perasaan letih istrinya tersebut. Anime *The Way of the Househusband* menggambarkan bahwa terdapat pergeseran hegemoni maskulinitas yang menunjukkan bahwa peran gender dapat disesuaikan dengan perkembangan zaman (Putri, Noviana, 2022:106). Anime tersebut sekaligus juga menggambarkan suatu bentuk keluarga alternatif karena terdapat perubahan dan pergeseran peran yang ditampilkan dalam adegan di anime tersebut.

Di samping itu, hadir juga anime berjudul *Buddy Daddies* yang dirilis pada awal Januari hingga April tahun 2023 juga menyajikan konsep keluarga yang tidak biasa. Anime karya Yoshiyuki Asai yang diproduksi oleh studio P.A. Works ini terdiri dari 12 episode yang menceritakan kehidupan dua orang pria dengan pekerjaan sebagai pembunuh bayaran terpaksa untuk merawat seorang anak perempuan karena pada suatu misi mereka diminta untuk membunuh ayah dari anak perempuan tersebut. Anime ini secara tidak langsung menceritakan tentang keluarga yang terbentuk secara non-tradisional yang dikenal dengan istilah *platonic co-parenting* yang dilakukan oleh sesama jenis. *Platonic co-parenting* menurut Stowe Family Law adalah pengasuhan anak bersama yang dilakukan oleh dua orang tua yang tidak menjalin hubungan romantis. *Platonic co-parenting* juga dilatarbelakangi oleh berbagai alasan yang disepakati oleh kedua belah pihak. Tidak adanya hubungan asmara di antara kedua belah pihak inilah yang bertolak belakang dengan konsep keluarga nuklir.

Rei dan Kazuki sebagai tokoh yang menjadi orang tua dari Miri (anak perempuan yang diasuh) berkomitmen untuk membesarkan Miri serta memberikan dia kasih sayang karena sebelumnya Miri tidak mendapatkan hal tersebut dari orang tuanya dulu. Asai sebagai sutradara juga menyampaikan melalui wawancara yang dilansir dari [tumblr.com](https://www.tumblr.com) bahwa

“.... Mereka berdua berperan sebagai ibu dan ayah – dan seiring berjalannya cerita hubungan mereka lebih dari sekadar duo. Saya pikir itulah yang menarik dari mereka...”

Konsep mengenai hal di luar keluarga tradisional tergambar jelas dari hubungan antara kedua tokoh tersebut sehingga menjadi bukti bahwa melalui anime juga dapat memperkenalkan atau menggambarkan hubungan keluarga tak biasa yang pada dasarnya juga hal itu memang terjadi di dunia nyata.

2.4 Anime *Spy x Family*

Anime *Spy x Family* merupakan anime yang diangkat dari serial komik atau manga Jepang dengan judul yang sama dan ditulis serta divisualisasikan oleh Tatsuya Endou selaku author dari serial *Spy x Family*. Anime ini diproduksi oleh dua studio besar yaitu WIT studio dan juga Cloverworks. Dikutip dari themarysue.com WIT studio memproduksi anime *Spy x Family* untuk episode ganjil dan Cloverwoks memproduksi episode genap.

WIT Studio berdiri pada tahun 2012 dan telah menjadi studio ternama di Jepang semenjak berhasil menggarap salah satu anime populer yaitu *Attack on Titan*. WIT Studio terkenal telah berhasil menggarap anime dengan genre aksi dengan baik seperti *Seraph of The End*, *Kabanaeri of the Iron Fortress*, *Vinland Saga*, *The Great Pretender*, *Ousama Ranking*, dan yang terbaru adalah *Spy x Family*. Bagi WIT Studio anime *Spy x Family* merupakan anime pertama mereka yang kental dengan unsur keluarga di dalamnya. Di samping itu, Studio Cloverworks merupakan studio yang baru berdiri sejak 2018 lalu. Cloverworks dikenal sebagai salah satu studio yang menyajikan kualitas visual yang bersih dan mulus. Sepak terjang Cloverworks sempat mengalami kendala saat tengah memproduksi anime *The Promise Neverland Season 2*

karena dinilai gagal oleh para fansya dalam mengadaptasi cerita serta kualitas dari animasinya yang cenderung turun.

Namun, studio Cloverworks pernah memproduksi anime bergenre *slice of life* yang berjudul *Akebi's Sailor Uniform* yang dirilis pada tahun 2022 di mana terdapat unsur keluarga yang muncul. Anime tersebut menceritakan tentang bagaimana tokoh utama bernama Akebi yang sangat terkesan akan seragam baru yang ia dapatkan karena berhasil masuk Akademi Roubai. Walaupun secara garis besar anime tersebut menceritakan tentang kehidupan sekolah Akebi, tetapi terdapat unsur keluarga heteronormatif di dalamnya. Keluarga akebi merupakan keluarga yang terdiri dari ayah sebagai pekerja, ibu mengurus kegiatan rumah, dan anaknya yang memiliki tugas untuk belajar dan membantu orang tua. Penggambaran keluarga dalam anime tersebut sesuai dengan definisi dari keluarga secara heteronormatif.

Anime *Spy x Family* yang digarap oleh kedua studio tersebut pada dasarnya merupakan anime pertama yang menceritakan keluarga yang berada di luar aturan keluarga secara heteronormatif karena keluarga dalam anime *Spy x Family* merupakan keluarga yang terbentuk atas kepentingan masing-masing anggota dan dapat diceritakan sebagai keluarga palsu yang mencoba menjalin hubungan layaknya keluarga pada umumnya. Hal ini menjadi suatu pengalaman baru bagi kedua studio tersebut karena baru pertama kali mengadaptasi cerita yang kental dengan unsur keluarga tetapi dinilai berbeda dengan konsep keluarga dominan pada umumnya.

Berdasarkan hasil interview yang dilansir dari spyxfamilyfandom.com editor dari Tatsuya Endou yang bernama Shihei Lin mengatakan bahwa,

“Tatsuya Endou adalah seorang author yang memiliki banyak preferensi Itu tidak berubah sejak saya pertama kali bertemu dengannya. Untuk meningkatkan kualitas karyanya, ia banyak membaca manga, novel, dan buku-buku baru. Dia bersemangat belajar. Dia adalah tipe yang benar-benar memikirkan setiap detail plot, jadi ketika saya mengusulkan sesuatu yang gila dalam rapat, dia akan dengan cepat menunjukkan kontradiksi....”

Berdasarkan hal tersebut, Tatsuya Endo dalam menulis cerita selalu disertai dengan rangkaian detail dan plot yang jelas serta juga terdapat sisi kontradiksi yang coba ia sisipkan dalam karyanya.

Anime *Spy x Family* juga merupakan salah satu puncak kesuksesan bagi Tatsuya Endou karena anime tersebut berhasil mendapat beberapa penghargaan salah satunya yaitu penghargaan dari Yahoo! Japan Search Awards yang menobatkan bahwa anime *Spy x Family* adalah anime yang paling sering dicari di sepanjang tahun 2022 yaitu pada periode Januari – November 2022. Popularitas anime ini juga dibuktikan dengan jumlah penonton yang banyak dimana pada Bstation anime ini telah ditonton lebih dari 188 juta kali pada bulan Mei 2023. Popularnya anime tersebut juga dalam menciptakan karyanya menurut Shihei Lin, Tatsuya Endou memiliki pasar yang luas tanpa memandang gender dan usia, baik anak-anak maupun orang dewasa bisa

menikmati dengan cara pandangnya masing-masing sehingga hal itulah yang membuat daya tarik tersendiri bagi penonton.