

**GAMBARAN *OIRAN* DALAM ANIME *GINTAMA*
(EPISODE 139-145)
KARYA SUTRADARA YOICHI FUJITA**

SKRIPSI

**OLEH :
GRATCIA F.A.M.R.K.
135110201111003**



**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
2019**

**GAMBARAN OIRAN DALAM ANIME GINTAMA (EPISODE 139-145)
KARYA SUTRADATRA YOICHI FUJITA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Brawijaya
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar *Sarjana Sastra***



OLEH:

GRATCIA F.A.M.R.K.

135110201111003

**PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG
JURUSAN BAHASA DAN SASTRA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
MALANG
2019**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya,

Nama : Gracia F.A.M.R.K.

NIM : 135110201111003

Program Studi : S1 Sastra Jepang

Menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah benar-benar karya saya, bukan merupakan jiplakan dari karya orang lain, dan belum pernah digunakan sebagai syarat mendapatkan gelar kesarjanaan dari perguruan tinggi manapun.
2. Jika kemudian hari ditemukan bahwa skripsi ini merupakan jiplakan, saya bersedia menanggung konsekuensi hukum yang akan diberikan.

Malang, 17 Juli 2019



Gracia F.A.M.R.K.
NIM 135110201111078

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi Sarjana atas nama Gracia F.A.M.R.K. telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Malang, 17 Juli 2019

Pembimbing



Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.
NIK. 2013097704302001



Dengan ini menyatakan bahwa skripsi atas nama Gracia F.A.M.R.K. telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Malang, 17 Juli 2019

Penguji



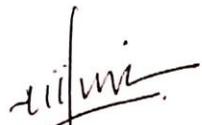
Agus Budi Cahyono, S.S., M.Lt.
NIK. 2010097208111000

Pembimbing



Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.
NIK. 2013097704302001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sastra Jepang



Efrizal, M.A.
NIP. 19700825 200012 1 001

Menyetujui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra



Sahiruddin, S.S., M.A., Ph.D.
NIP. 19790416 200912 1 001

KATA PENGANTAR

Terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya sehingga penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu, pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu mulai pengerjaan hingga penyelesaian skripsi ini. Ucapan terima kasih sebesar-besarnya saya ucapkan kepada:

1. Bapak Efrizal, M.A selaku Ketua Program Studi S1 Sastra Jepang yang telah memberikan pengarahan dan pengesahan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Agus Budi Cahyono, S.S., M.Lt selaku dosen penguji yang selalu memberi masukan agar skripsi ini menjadi lebih baik.
3. Ibu Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si selaku dosen pembimbing yang selalu ada dan membimbing dari pengajuan judul hingga sejauh ini.
4. Bapak, ibu, adik tercinta yang dukungan dan doanya terus mengalir tanpa henti.

Selain itu ucapan terimakasih juga saya ucapkan kepada teman-teman yang selalu mendukung dan memberi semangat segera lulus. Teman-teman yang selalu mendampingi, menemani disaat-saat putus asa dan lelah. Terimakasih setulusnya saya ucapkan atas waktu yang berharga selama ini.

Terimakasih yang telah membantu penyusunan dan penyelesaian skripsi ini, semoga Tuhan YME senantiasa melimpahkan rahmat-Nya untuk kita semua.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan selanjutnya. Semoga apa yang tertulis dalam skripsi ini dapat membantu dan memberi manfaat untuk para pembaca semua.

Malang, 18 Juli 2019

Penulis

ABSTRAK

K., Gracia F.A.M.R. 2019. **Gambaran Oiran Dalam Anime *Gintama* (Episode 139-144) Karya Sutradara Yoichi Fujita**. Indonesia: Jurusan Sastra Jepang Universitas Brawijaya.

Pembimbing: Retno Dewi Ambarastuti.

Kata Kunci: Sosiologi Sastra, Animasi, Oiran.

Sosiologi sastra memahami fenomena sastra yang berhubungan dengan aspek sosial. Sosiologi sastra merupakan pendekatan atau cara membaca dan memahami sastra yang bersifat interdisipliner. Animasi pada dasarnya melibatkan penyajian gambar dengan cara yang menciptakan ilusi gerak dalam pikiran penonton. *Encyclopaedia Britannica* mendefinisikan animasi sebagai ‘seni membuat benda mati tampak bergerak’. *Anime* ini memiliki latar belakang sejarah Yoshiwara pada zaman Edo di bawah pemerintahan Tokugawa. Dalam penulisan skripsi ini, penulis akan membahas mengenai fakta sejarah yang ada didalam anime *Gintama: Yoshiwara in Flames Arc*.

Penulis meneliti *anime Gintama: Yoshiwara in Flames Arc* menggunakan teori sosiologi milik Ian Watt dan teori *anime* milik Brenner. Hasil penelitian menunjukkan sebuah gambaran mengenai oiran yang ada di *anime Gintama: Yoshiwara in Flames Arc*. Meski di Yoshiwara banyak pelacur yang di jual oleh orang tua mereka, tetapi banyak juga yang dikirim karena perdagangan manusia. Bagi wanita yang berprofesi sebagai *oiran* selain rambut, pakaian dan aksesoris sangatlah penting untuk menjaga penampilan kaki mereka. Karena bagi pelanggan, kaki dapat menarik minat mereka karena kulit wanita yang putih sebagai nilai jual *oiran*, dan masih banyak lagi.

Untuk saran lebih baik penelitian selanjutnya dapat menggunakan sosiologi sastra pada beberapa cerita lain dalam *anime Gintama* atau penelitan pada *anime* lainnya untuk meneliti kehidupan pada zaman dahulu, serta dapat dilakukan dalam penelitian psikologi sastra, resepsi sastra, serta histori sastra untuk menambah wawasan pengetahuan.

要旨

K., グラッサ F. A. M. R. 2019. 藤田陽一の「銀魂」エピソード139から144までにおける花魁の描写。インドネシア：ブラウィジャヤ大学の日本文学部。

指導教官：レテウノ・デウィ・アンバルアステウティ。

キーワード：文学の社会学、アニメーション、花魁。

文学の社会学は社会的の側面に関連する文学的の現象を理解する事である。文学社会学は、学際的な文学を読み理解するための対処法また方法である。アニメーションは基本的に、視聴者の心に動きの錯覚を生み出すような方法で画像を提示することを含む。ブリタニカ百科事典は、アニメーションを「無生物を動かすように見せる芸術」と定義している。このアニメは徳川政権下の江戸時代の吉原の歴史的の背景を持っている。この論文を書くことで、筆者はアニメ「銀魂：炎の中の 原」の歴史的の事実について議論する。

筆者はイアン・ワットの社会学の理論とブレンナーのアニメの理論でアニメ「銀魂：炎の中の 原」を研究した。この研究の結果はアニメ「銀魂：炎の中の 原」の花魁の実例示していた。吉原では多くの売春婦が両親によって売られていたが、人間売買のためにも多くの売春婦を送られた。花魁として働く女性にとっては髪、服、アクセサリー、さらに足の外観を維持するために非常に重要である。顧客にとって白い肌の女性が花魁の売価だから、花魁の足は顧客の興味を引き付けることができる。その他もある。

より良い研究する助言のために、次の研究は、アニメ銀魂の他の記事についての文学の社会学を使用する、または他のアニメに古代の生活を研究するためである。そして知識を広げるために、次の研究は文学の心理学や文学受信や文学史などの研究で行うことができる。

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK BAHASA INDONESIA	vi
ABSTRAK BAHASA JEPANG	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TRANSLITERASI	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Teoretis	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.5 Definisi Istilah Kunci	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pendekatan Historis	8
2.2 Animasi	10
2.3 Kehidupan <i>Oiran</i> di Daerah Yoshiwara	19
2.3.1 Sejarah <i>Oiran</i>	19
2.3.1.1 Kata “ <i>Oiran</i> ”	19
2.3.1.2 Tentang Sejarah <i>Yuujo (Oiran)</i>	20
2.3.2 Proses Menjadi <i>Oiran</i>	21
2.3.2.1 Kelas <i>Oiran</i> Berubah Seiring Waktu	21
2.3.2.2 Ada Kelas Bahkan Setelah <i>Sanchajoro</i> Menjadi <i>Oiran</i>	23
2.3.3 Interaksi <i>Oiran</i> Dengan Para Tamu	24
2.3.3.1 Coba Keseriusanmu? Dengan Aturan Yoshiwara	24
2.3.3.2 Dapatkan Lebih Dari Ketiga Kalinya Kejujuran	25
2.3.3.2 Peran <i>Oiran</i> Yang Berperan Sebagai Pasangan	26
2.4 <i>Mise-en-Scene</i>	27
2.5 Penelitian Terdahulu	29

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	32
3.2 Sumber Data	33
3.3 Pengumpulan Data	34
3.4 Analisis Data	35



BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Sinopsis Gintama Episode 139-145	36
4.2 Gambaran Oiran	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN.....	62



DAFTAR TRANSLITERASI

あ(ア) a	い(イ) i	う(ウ) u	え(エ) e	お(オ) o
か(カ) ka	き(キ) ki	く(ク) ku	け(ケ) ke	こ(コ) ko
さ(サ) sa	し(シ) shi	す(ス) su	せ(セ) se	そ(ソ) so
た(タ) ta	ち(チ) chi	つ(ツ) tsu	て(テ) te	と(ト) to
な(ナ) na	に(ニ) ni	ぬ(ヌ) nu	ね(ネ) ne	の(ノ) no
は(ハ) ha	ひ(ヒ) hi	ふ(フ) fu	へ(ヘ) he	ほ(ホ) ho
ま(マ) ma	み(ミ) mi	む(ム) mu	め(メ) me	も(モ) mo
や(ヤ) ya	ゆ(ユ) yu	よ(ヨ) yo		
ら(ラ) ra	り(リ) ri	る(ル) ru	れ(レ) re	ろ(ロ) ro
わ(ワ) wa				
が(ガ) ga	ぎ(ギ) gi	ぐ(グ) gu	げ(ゲ) ge	ご(ゴ) go
ざ(ザ) za	じ(ジ) ji	ず(ズ) zu	ぜ(ゼ) ze	ぞ(ゾ) zo
だ(ダ) da	ぢ(ヂ) ji	づ(ヅ) zu	で(デ) de	ど(ド) do
ば(バ) ba	び(ビ) bi	ぶ(ブ) bu	べ(ベ) be	ぼ(ボ) bo
ぱ(パ) pa	ぴ(ピ) pi	ぷ(プ) pu	ぺ(ペ) pe	ぽ(ポ) po

きゃ(キヤ) kya	きゅ(キユ) kyu	きょ(キョ) kyo
しゃ(シャ) sha	しゅ(シュ) shu	しょ(シヨ) sho
ちゃ(チャ) cha	ちゅ(チュ) chu	ちょ(チヨ) cho
にゃ(ニヤ) nya	にゅ(ニユ) nyu	にょ(ニヨ) nyo
ひゃ(ヒヤ) hya	ひゅ(ヒユ) hyu	ひょ(ヒヨ) hyo
みゃ(ミヤ) mya	みゅ(ミユ) myu	みょ(ミヨ) myo
りゃ(リヤ) rya	りゅ(リュ) ryu	りょ(リヨ) ryo
ぎゃ(ギヤ) gya	ぎゅ(ギユ) gyu	ぎょ(ギョ) gyo
じゃ(ジャ) ja	じゅ(ジュ) ju	じょ(ジヨ) jo
ぢゃ(ヂヤ) ja	ぢゅ(ヂユ) ju	ぢょ(ヂヨ) jo
びゃ(ビヤ) bya	びゅ(ビユ) byu	びょ(ビヨ) byo
ぴゃ(ピヤ) pya	ぴゅ(ピユ) pyu	ぴょ(ピヨ) pyo
ん(ン) n, m, N.		

つ・ッ mengandakan konsonan berikutnya, contoh: pp/tt/kk/ss.

penanda bunyi panjang: あ → a; い → i; う → u; お → o; え → e

Tanda pemanjangan vokal (ー) mengikuti vokal terakhir → aa; ii; uu; ee; oo

Partikel: は (ha) seringkali dibaca “wa”; を (wo) seringkali dibaca “o”

へ (he) seringkali dibaca “e”



DAFTAR GAMBAR

4.1	Cerita Tsukuyo mengenai wanita di Yoshiwara	37
4.2	Percakapan pertama kali Hosen dengan Hinowa kecil.....	39
4.3	Seita memberikan uang kepada perantara dan berbicara kepada Gintoki.....	41
4.4	Perlakuan Hosen kepada Hinowa.....	43
4.5	Beberapa wanita di harimise memanggil samurai	46
4.6	Gintoki ingin dihibur Hinowa	49
4.7	Tsukuyo mencuri dengar pembicaraan dua orang pria	51
4.8	Tsukuyo menyuapi Hinowa	53
4.9	Hinowa yang sudah naik pangkat	55
4.10	Kamui meminta dirinya dilayani Hinowa kepada Hosen	56



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Curriculum Vitae</i>	64
2. Berita acara bimbingan skripsi	65



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sosiologi sastra, yang memahami fenomena sastra dalam hubungannya dengan aspek sosial, merupakan pendekatan atau cara membaca dan memahami sastra yang bersifat interdisipliner. Menurut Soerjono Sukanto dalam buku yang berjudul *Sosiologi Sastra: Teori dan Kajian terhadap Sastra Indonesia* (Wiyatmi, 2013:6) mengemukakan bahwa sosiologi adalah ilmu yang memusatkan perhatian pada segi-segi kemasyarakatan yang bersifat umum dan berusaha untuk mendapatkan pola-pola umum kehidupan masyarakat. Demikian juga yang dikemukakan oleh Pitirim Sorokin (Wiyatmi, 2013:6-7) sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan dan pengaruh timbal balik antara aneka macam gejala sosial (misalnya gejala ekonomi, gejala keluarga, dan gejala moral), sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan dan pengaruh timbal balik antara gejala sosial dengan gejala nonsosial, dan yang terakhir, sosiologi adalah ilmu yang mempelajari ciri-ciri umum semua jenis gejala-gejala sosial lain.¹

Animasi pada dasarnya melibatkan penyajian gambar foto dengan cara yang menciptakan ilusi gerak dalam pikiran penonton. *Encyclopedia Britannica* mendefinisikan animasi sebagai ‘seni membuat benda mati tampak bergerak. Sejumlah perangkat teknis historis didasarkan pada sifat-sifat penting animasi - permulaan ilusi gerak dalam pikiran pemirsa. Namun demikian, ilusi gerak dalam

¹ Wiyatmi. 2013. *Sosiologi Sastra: Teori dan Kajian Terhadap Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.

pikiran manusia tidak dapat dijelaskan hanya dengan kekhasan fisiologis tertentu - itu adalah fenomena yang sangat kompleks yang melibatkan kerja sama rumit antara mata dan otak. Sulit untuk menentukan satu individu sebagai pembuat animasi pertama, karena bidang ini ditemukan secara bersamaan oleh sejumlah penggemar.^{1 2}

Anime termasuk dalam karya sastra karena di dalam ceritanya terdapat unsur intrinsik untuk membangun karya sastra itu sendiri seperti tokoh-penokohan, latar dan alur. *Anime* bisa diadaptasi dari manga, novel maupun game. Contoh adaptasi dari manga seperti Doraemon, Detective Conan, Naruto, dan lain-lain. Contoh adaptasi dari novel seperti SAO (Sword Art Online), Date A Live, No Game No Life, dan lain-lain. Adaptasi game contohnya Sengoku Basara, Pokemon, Persona 4 The Animation, dan lain-lain. *Anime* merupakan budaya Jepang yang paling populer. Pada 1970-an, Jepang sudah mengimpor serial *anime* ke Korea Selatan. Memasuki 1990-an, *anime* sudah tersiar di berbagai Negara, termasuk Indonesia.

Penelitian ini menggunakan pendekatan sosiologi sastra Ian Watt. Pendekatan Ian Watt menemukan tiga macam klarifikasi dalam sosiologi sastra yang berbeda. Pertama konteks sosial pengarang yang berhubungan dengan posisi sosial sastrawan dan pengaruh sosial sekitar penciptaan karya sastra. Kedua, sastra sebagai cermin masyarakat. Ketiga, fungsi sosial sastra. Dalam penelitian ini memfokuskan penelitian pada klarifikasi sastra sebagai cermin masyarakat. Yang perlu mendapat perhatian sastra sebagai cermin masyarakat ialah: (a) sejauh mana

² Pikkov, Ülo. 2010. *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Terjemahan oleh Eva Näripea. Estonia: Estonian Academy of Arts

sastra mencerminkan masyarakat pada waktu sastra itu ditulis, (b) sejauh mana sifat pribadi pengarang mempengaruhi gambaran masyarakat yang ingin disampaikan, dan (c) sejauh mana genre sastra yang digunakan pengarang dapat dianggap mewakili seluruh masyarakat.³

Objek penelitian ini menggunakan salah satu *anime* yang berjudul *Gintama* karya sutradara Yoichi Fujita. Merupakan *anime* populer produksi Sunrise hasil adaptasi dari *Manga* karya Hideaki Sorachi yang sudah terbit sejak tahun 2003. *Anime Gintama* tayang pertama kali pada tahun 2006. Mengambil *setting* Jepang pada zaman Edo. Pada situs jurnalotaku, *Gintama* masuk urutan kedua dari 20 besar *anime-anime* dengan budget pengisi suara paling ‘mewah’ menurut *charapedia* juga masuk urutan kesembilan dari 10 *anime* terbaik yang tidak akan bosan ditonton menurut *mynavi woman*.

Pada *anime Gintama* ini, dalam episode 139-141 dengan tema Yoshiwara in Flames Arc menceritakan bagaimana gambaran oiran di dalamnya. Diceritakan pertemuan pertama yang dimulai dengan dua tokoh yang bernama Gintoki dan Seita. Seita mencuri dompet milik orang yang berada di kota termasuk milik Gintoki. Tetapi keberuntungan Seita tidak memihaknya karena ketahuan oleh Gintoki. Seita memohon ampun pada Gintoki juga menjelaskan tujuannya mencuri. Gintoki menemani Seita ke Yoshiwara yang berada di bawah tanah. Di sana mereka berdua di sambut dengan beberapa wanita sambil menggandeng Gintoki dan Seita untuk

³ Hasbullah, Wiwiek Pratiwi.2018. *Gambaran Kemiskinan Dalam Novel Ma Yan Karya Sanie.B. Kuncoro (Tinjauan Sosiologi Sastra Ian Watt)*. Skripsi. Universitas negeri Makassar. Tidak diterbitkan.

menawarkan beberapa pelayanan yang dapat menyenangkan para pria yang berkunjung ke Yoshiwara.

Dalam cerita *anime* tersebut di jelaskan mengenai kota bawah tanah, Yoshiwara Shangri-La. Didukung resmi oleh pemerintah yang korup. Sebuah daerah yang diabaikan oleh pemerintah dan tak memiliki hukum. Oleh sebab itu Yoshiwara memiliki hukum sendiri. Di sana saat melihat pelacur termahal Seita mengatakan kepada Gintoki jika wanita yang bernama Hinowa itu sulit didapatkan. Sekalipun status seorang pria sebagai raja dan kaya jika Hinowa tidak menyukainya dia tidak akan mau melayani orang tersebut. Setelah itu Seita memberikan sebagian uang yang dia bawa ke perantara untuk membayar Hinowa pelacur termahal di Yoshiwara agar dapat bertemu dengannya.

Lalu ada beberapa para samurai yang berkunjung ke Yoshiwara, tetapi perlakuannya terhadap wanita yang berada di balik jeruji besi sangat tidak sopan dan menganggap rendah wanita. Salah satu wanita yang berada di balik jeruji tersebut berkata bahwa Hinowa takkan mau melayani samurai desa seperti pria tersebut. Oleh karena itu, para samurai tersebut dihukum langsung oleh Tsukuyo, ketua militer Yoshiwara yang disebut Hyakka. Hyakka adalah pasukan militer yang menghukum mereka yang melawan aturan Yoshiwara. Tsukuyo merupakan pasukan terkuat di Yoshiwara sehingga diberi julukan pelacur kematian.

Saat ketiga anggota yorozuya dan Seita bertemu dengan Tsukuyo, dia menjelaskan tentang keadaan Yoshiwara bahwa wanita yang telah sampai di sini dianggap satu kesatuan. Mereka dikurung di tempat ini dan digunakan sampai mereka tak berharga lagi. Mereka yang tak lagi berguna dibuang. Mereka yang

mencoba kabur dibunuh. Tsukuyo tahu hal itu begitu dijual ke Yoshiwara. Bagi mereka, cahaya harapan takkan datang. Hanya dapat hidup dalam keputus-asaan yang abadi dalam keabadian malam. Tetapi, dalam keputus-asaan ini, dari para wanita yang sudah kehilangan semangat hidup, ada seorang wanita yang memiliki perasaan berbeda dari lainnya, itulah Hinowa.

Terdapat dua orang pria sedang membicarakan perkelahian antar dua prostitusi di jalan. Perkelahian Hinowa dengan Kamekichi. Hinowa meminta pada Tsukuyo yang pada saat itu masih kecil untuk menyuapinya. Hinowa mengatakan sudah selayaknya Tsukuyo melayani pelacur seperti ini. Juga berkata mulai hari ini, aku akan jadi kakakmu. Dan setelah itu Tsukuyo melayani Hinowa dengan baik serta berjanji untuk melindunginya. Juga terlihat Hinowa naik pangkat menjadi *oiran* dan disenangi oleh para pelacur lainnya sehingga dia menjadi di hormati. Lalu Tsukuyo mengatakan meski di Yoshiwara banyak pelacur yang dijual oleh orang tua mereka, banyak juga yang dikirim ke Yoshiwara karena perdagangan manusia. Juga terlihat Hinowa melakukan *oiran douchuu* (花魁道中). Ada adegan dalam anime dimana Hinowa membawa kabur bayi dan terlihat seorang kakek yang sedang menggendong bayi yang di bawa Hinowa sebelumnya di bawah jembatan. Hinowa melindungi bayi tersebut agar tidak dibunuh oleh *Danna* sehingga dirinya rela memberikan kebebasan untuk bayi tersebut.

Kamui bertemu dengan *danna* ditemani oleh dua wanita yang akan menuangkan minuman juga ada yang bermain *shamisen*. Kamui meminta kepada *danna* agar dirinya dilayani Hinowa. Sebagai bayarannya dia memberikan *Seita* kepada *danna*. Kamui juga mengatakan Yoshiwara-Neraka para wanita, tapi surga bagi para pria.

Dalam pernyataan Kamui kepada Seitai ternyata Hinowa sudah menjadi milik *Danna* sang penguasa Yoshiwara sehingga tidak akan ada pria yang bisa dilayani oleh Hinowa. Tetapi wanita tersebut hanya dikurung dalam ruangan agar dirinya tidak bisa kabur lagi dari Yoshiwara dan hanya akan menjadi pusat objek pengunjung pria yang ada di Yoshiwara.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran oiran dalam anime Gintama?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui gambaran oiran dalam anime Gintama.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Memberikan gambaran mengenai teori sosiologi sastra dalam anime Gintama karya Yoichi Fujita.
- b. Memberikan pengetahuan lebih untuk pembaca mengenai teori sosiologi sastra.

1.4.2 Manfaat Praktis

- a. Menjadi bahan acuan maupun referensi untuk penelitian berikutnya.
- b. Pembaca mendapat informasi lebih mengenai teori sosiologi sastra.

1.5 Definisi Istilah Kata Kunci

- 1) Sosiologi Sastra: ilmu pengetahuan yang mampu menghubungkan antara hasil karya manusia dengan kehidupan yang ada di dalam masyarakat.
(Faruk)

- 2) Animasi: animasi bukan sekedar berbicara pembuatan film nyata, tentang karakter nyata, tetapi bagaimana para penonton percaya bahwa itu adalah nyata dengan membuat ilusi-ilusi dari anime tersebut. (Roy Disney)
- 3) Oiran: Seorang wanita penghibur, atau pelacur tingkat tinggi selama Periode Edo.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Sosiologi Sastra

Sosiologi sastra berasal dari kata sosiologi dan sastra. Sosiologi sendiri secara etimologis berasal dari kata sosio yang berarti ‘masyarakat’ dan logos yang berarti ‘ilmu’. Secara sederhana dapat diartikan sebagai ilmu yang mengkaji tentang kehidupan masyarakat. Sedangkan sastra berasal dari akar kata sas (Sansekerta) berarti mengarahkan, dan tra berarti alat atau sarana. Merujuk dari definisi tersebut, keduanya memiliki objek yang sama yaitu manusia dan masyarakat. Sosiologi sastra adalah pendekatan terhadap sastra yang mempertimbangkan segi-segi kemasyarakatan.

Pendekatan sosiologis merupakan pendekatan yang menganalisis manusia dan masyarakat, dengan proses pemahaman mulai dari masyarakat ke individu (Ratna, 2011:59). Pendekatan sosiologis sejatinya adalah hubungan yang hakiki antara karya sastra dengan masyarakat (Ratna, 2011:60). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pendekatan sosiologis menekankan kepada karya sastra yang diinspirasi dari keadaan masyarakat, seperti dikemukakan dalam (Ratna, 2011:60), hubungan-hubungan yang dimaksudkan disebabkan oleh:

- a. Karya sastra dihasilkan oleh pengarang
- b. Pengarang itu sendiri adalah anggota masyarakat
- c. Pengarang memanfaatkan kekayaan yang ada dalam masyarakat
- d. Hasil karya sastra itu dimanfaatkan kembali oleh masyarakat

Dalam kutipan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengarang merupakan anggota masyarakat, dan mereka cenderung menggunakan keadaan lingkungan masyarakatnya sebagai inspirasi untuk sebuah karya sastra.

Banyak hal yang menjadi dasar dalam menganalisis karya sastra dalam lingkup sosiologi sastra. Ian Watt dalam Faruk (1994:4) mengemukakan tiga aspek yang digunakan dalam pendekatan sosiologi sastra.

1. Konteks sosial pengarang
 - a. Bagaimana si pengarang mendapatkan mata pencaharian.
 - b. Sejauh mana pengarang menganggap pekerjaannya sebagai suatu profesi.
 - c. Masyarakat apa yang dituju oleh pengarang.
2. Sastra sebagai Cermin Masyarakat
 - a. Sastra mencerminkan masyarakat pada waktu sastra tersebut ditulis.
 - b. Sejauh mana karakter pengarang mempengaruhi gambaran masyarakat yang ingin disampaikan.
 - c. Sejauh mana genre sastra yang digunakan dapat mewakili seluruh elemen masyarakat.
3. Fungsi Sosial Sastra
 - a. Sejauh mana sastra dapat berfungsi sebagai perombak masyarakat.
 - b. Sejauh mana sastra hanya dapat berfungsi sebagai penghibur saja.
 - c. Sejauh mana terjadi sintesis antara kemungkinan (a) dengan (b).

Dari ketiga perspektif sosiologi sastra di atas, penulis menggunakan pendekatan sosiologi sastra dari Ian Watt, yaitu sastra sebagai cerminan masyarakat untuk

mengetahui gambaran *Oiran* di Jepang yang tercermin dalam *anime Gintama* karya sutradara Yoichi Fujita.⁴

2.2 Animasi

Dalam Kamus Bahasa Indonesia ke Inggris, kata animasi berasal dari kata dasar; “*to animate*”, yang berarti menghidupkan. Secara umum, animasi merupakan salah satu kegiatan menjalankan atau menggerakkan benda mati, dengan memberikan dorongan, kekuatan, gambaran-gambaran, semangat agar seakan-akan hidup.

Animasi merupakan karya yang paling kreatif dari 20 abad yang lalu sebagai salah satu seni dengan pendekatan estetika, aplikasi dan informasi dari berbagai aspek budaya. Paul Weslls mengatakan seperti berikut.

“Animation is arguably the most important creative form of the twenty first century. Animation as an art, an approach, an aesthetic and an application informs many aspects of visual culture, from television and web cartoons to display functions on a range of new communications technologies. In short, animation is everywhere.”

Roy Disney mengatakan bahwa animasi bukan sekedar berbicara pembuatan film nyata, tentang karakter nyata, tetapi bagaimana para penonton percaya bahwa itu adalah nyata dengan membuat ilusi-ilusi dari anime tersebut.

⁴ Early R. 2018. *Gambaran Gambaran Kyouiku Papa Yang Tercermin Pada Tokoh Ayah Dalam Drama Gekokujo Juken Karya Sutradara Ryosuke Fukuda*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Brawijaya: Malang.

“...Ultimately, all animation teaching is about learning ‘tricks.’ Over the years I have learned a few more tricks than the raw beginner is likely to know, hence my presenting them here. It must never be forgotten that animation is all about illusion too; it is not real filmmaking, about real characters, but the audience has to believe it is so. Consequently, the more tricks you know to create this illusion, ...”

Di Jepang animasi mulai berkembang di tahun 1913, yang dilakukan oleh Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro, dan di sini pula kata *anime* mulai disebutkan oleh penduduk non-Jepang. *Anime* (kartun Jepang) mempunyai ciri yang sedikit khas pada era 90-an, yaitu masih menerapkan *animation cel* yang berlandaskan dengan teknik tradisional, yaitu kertas dengan tintanya.

Sampai era ini, Jepang masih mempolopori animenya yang sangat baik dalam penceritaannya. Film-film *anime* Jepang yang masih kesohor hingga sekarang masih terlihat, seperti film Doraemon. Film tersebut masih menggugah selera penontonnya, baik anak-anak sampai dewasa.

Animation cel adalah animasi yang dibuat pada media cetak, khususnya pada kertas dengan penggambaran manual, atau boleh jadi dicetak dari media digital, walaupun pada akhirnya animasi tersebut ditampilkan pada media digital.

Nurgiantoro (2010:37) mengungkapkan pada dasarnya analisis struktural bertujuan untuk memaparkan secermat mungkin fungsi dan keterkaitan antarberbagai unsur karya sastra yang secara bersamaan menghasilkan sebuah kemenyeluruhan. Analisis struktural ini tidak hanya terbatas kepada menganalisis

unsur intrinsiknya saja, tetapi yang lebih penting yaitu mengaitkan hubungan antarunsur tersebut, dan makna keseluruhan yang ingin dicapai.

Analisis struktural karya sastra dapat dilakukan dengan mengidentifikasi, mengkaji, dan mendeskripsikan fungsi dan hubungan antarunsur intrinsik yang bersangkutan. Mula-mula diidentifikasi dan dideskripsikan, misalnya tema, plot, tokoh, latar, amanat, dan lain-lain (Nurgiantoro, 2002:37).

Dalam struktur narasi mempunyai beberapa poin yang menjadi pembentukannya, yaitu sebagai berikut.

1. Tokoh dan Penokohan

Kata “tokoh” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai kata benda yang didefinisikan orang yang menjalankan peran tertentu di suatu peristiwa. Dalam novel atau sastra, tokoh adalah sebagai pelaku yang mengemban peristiwa dalam cerita (Wahyudi, 2013:129). Menurut Abrams (dalam Nurgiantoro) dalam bukunya “Teori Kajian Fiksi” (1981:20), tokoh cerita adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif atau drama, yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu, seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan apa yang dilakukan melalui tindakan. Pengertian lain menurut Panuti Sudjiman (1988:16), tokoh merupakan individu rekaan yang mengalami peristiwa atau berlakuan dalam berbagai peristiwa dalam cerita. Tokoh pada umumnya berwujud manusia, tetapi dapat juga berwujud binatang atau benda yang diinsankan.

2. Alur

Adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tahapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin sebuah cerita yang dihadirkan oleh para pelaku dalam suatu cerita (Siswanto, Wahyudi, 2008 dalam *Pengantar Teori Sastra*). Pengertian lain dikemukakan oleh Sudjiman dalam bukunya *Kamus Istilah Sastra* (1984) bahwa plot adalah jalinan peristiwa di dalam karya sastra (termasuk naskah drama atau lakon) untuk mencapai efek-efek tertentu. Pautanya dapat diwujudkan oleh hubungan temporal (waktu) dan oleh hubungan kausal (sebab-akibat).

3. Sudut Pandang

Menurut Aminuddin (1984:105-107), sudut pandang diartikan sebagai cara pengarang menampilkan para pelaku dalam cerita yang dipaparkannya. Ia juga menambahkan bahwa sudut pandang meliputi (1) *narrator omniscient*, yaitu narrator atau pengisah yang juga berfungsi sebagai pelaku cerita, (2) *narrator observer*, yaitu pengisah hanya berfungsi sebagai pengamat terhadap pemunculan para pelaku dan hanya tahu dalam batas tertentu tentang perilaku batiniah para pelaku, (3) *narrator observer omniscient*, yaitu pengarang seperti orang dalang yang mengetahui ciri-ciri fisik dan psikologis secara menyeluruh, juga nasib akhir yang dialami para pelaku., (4) *narrator the third person omniscient*, yaitu pengisah sebagai pelaku ketiga yang tidak terlibat langsung dalam keseluruhan cerita, ia juga sebagai penutur yang mengetahui ciri fisik, psikologis, dan kadar nasib yang nantinya dialami para pelaku. Harry Shaw (dalam Sudjiman, 1988:76) menyatakan sudut pandang terdiri atas, (1) sudut pandang fisik, yaitu posisi

dalam waktu dan ruang yang digunakan pengarang dalam kedekatan materi cerita, (2) sudut pandang mental, yaitu perasaan dan sikap pengarang terhadap masalah cerita, (3) sudut pandang pribadi, yaitu hubungan yang dipilih pengarang dalam membawa cerita sebagai orang pertama, kedua, atau ketiga. Sudut pandang pribadi dibagi lagi menjadi beberapa bagian, yaitu pengarang menggunakan sudut pandang tokoh, pengarang menggunakan sudut pandang bawahan, dan pengarang menggunakan sudut pandang yang imperasional, yaitu tokoh yang berdiri di luar cerita.

4. Latar

Secara umum, latar diartikan sebagai tempat-tempat yang ditampilkan dalam cerita. Aminuddin (1984:62) menerjemahkan *setting* sebagai latar cerita dan memberi batasan *setting* sebagai latar peristiwa dalam karya fiksi, baik berupa tempat, waktu maupun peristiwa, serta memiliki fungsi fisikal dan fungsi psikologis. Abrams (1981:173) mengemukakan latar cerita sebagai tempat umum (*general locale*), waktu kesejarahan (*historical time*), dan kebiasaan masyarakat (*social circumtannses*) dalam episode atau bagian-bagian tempat. Kenney (dalam Sudjiman, 1988:44) mengungkapkan cakupan latar dalam cerita fiksi yang meliputi penggambaran lokasi geografis, pemandangan, perincian perlengkapan sebuah ruangan, pekerjaan atau kesibukan sehari-hari para tokoh, waktu berlakunya kejadian, masa sejarahnya, musim terjadinya sebuah tahun, lingkungan agama, moral, intelektual, sosial, dan emosional para tokoh. Hudson (dalam Sudjiman, 1988:44) membagi *setting* atas *setting* sosial dan *setting* fisik. *Setting* sosial

menggambarkan keadaan masyarakat, kelompok-kelompok sosial dan sikapnya, adat kebiasaan, cara hidup, bahasa, dan lain-lainnya yang melatari peristiwa. Latar fisik mengacu pada wujud fisik, yaitu bangunan, daerah, dan sebagainya. Wahyudi (2013:137) mengatakan, kegunaan latar bagi sastrawan adalah untuk mengembangkan cerita. Latar cerita dapat digunakan sebagai penjelas tentang tempat, waktu, dan suasana yang dialami tokoh.

Sastrawan juga bisa mengembangkan latar cerita sebagai simbol atau lambing bagi peristiwa yang telah, sedang, atau akan terjadi. Selain itu, penggunaan latar juga berfungsi untuk menggambarkan tokoh, suasana atau atmosfer, alur, atau tema ceritanya. Bagi pembaca, latar cerita dapat membantu untuk membayangkan tentang tempat, waktu, dan suasana yang dialami tokoh. Latar juga bisa membantu pembaca dalam memahami watak tokoh, suasana cerita, alur dalam rangka mewujudkan tema suatu cerita.

Story line dalam animasi biasanya ditampilkan dengan segmen-segmen tertentu dan dengan memakai penjelasan-penjelasanannya, sehingga sang ilustrator (penggambar cerita) dapat memahami seperti apa nantinya alur tersebut dapat digambarkan.⁵ Dalam teori *anime* Brenner (2007:29), menjelaskan bahwa アニメ atau *anime* merujuk pada film animasi yang diproduksi oleh Jepang. Istilah *anime* berlaku pada segala bentuk animasi seperti film, acara televisi, dan *Original Video Animation* (OVA) yang diproduksi untuk pasar hiburan. Dalam bukunya yang berjudul *Understanding Manga dan Anime*, Brenner memaparkan beberapa poin

⁵ Ruslan, Arief. 2016. *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia

yang dapat digunakan untuk mendalami anime atau katakarakteristik anime.

Karakteristik anime terdiri dari:

1. Karakteristik sebuah karakter anime dilihat dari desain visual

Dalam cerita atau budaya Jepang, emosi adalah poin penting dan mata adalah bagian yang terpenting untuk menunjukkan emosi dari karakter dalam anime ataupun manga. Misalnya, apabila karakter tersebut bermata bundar dan besar berarti karakter tersebut lugu, tak bersalah, dan masih muda. Mata berukuran sedang dan oval berarti karakter tersebut baik namun memiliki masa lalu yang mencurigakan. Mata kecil menyipit berarti karakter tersebut jahat, sadis, dan kejam. Iris mata yang besar menggambarkan karakter tersebut adalah pahlawan dalam cerita, sedangkan iris mata yang kecil menggambarkan karakter tersebut adalah penjahatnya.

Lalu simbolisme visual yang terdapat pada karakter dapat berupa misalnya, butiran keringat berarti gugup, urat nadi yang muncul di dahi berarti kemarahan, wajah kemerahan berarti tersipu malu, muncul telinga atau ekor anjing berarti sedang memohon, dan lain sebagainya. Simbolisme visual ini digunakan untuk menganalisis symbol yang terdapat dalam adegan, misalnya warna merah melambangkan kemarahan, sedangkan warna biru melambangkan ketenangan.

Hero atau pahlawan kuat dalam tubuh, murni hatinya, cepat tangguh, berani. Di shonen manga, dia biasanya seorang petualang dengan sedikit main-main. Di shojo manga, dia akan memberikan sebagian, mengagumkan, dan sebagian besar dari sepuluh sedikit tidak terjangkau. Mata lebar dari

kesucian dan kejujuran menandai pahlawan. Jenis tubuh mereka berkisar dari pemuda kurus sampai master seni bela diri yang terikat otot; seperti yang disebutkan sebelumnya, semakin ramping dan cantik masa mudanya, semakin besar kemungkinan Anda membaca manga shojo. Pahlawan cenderung menjadi jiwa yang baik, terhormat, dan pekerja keras, meskipun mereka mungkin menyukai humor parau atau kekanak-kanakan. Ciri khas pahlawan Jepang biasanya hadir, dalam mengaitkan kesetiaan dengan cita-cita dan keluarga atau kelompok, berpegang teguh pada pertarungan bahkan sampai mati, dan perilaku terhormat setiap saat baik dalam pekerjaan atau bermain (Drazen 2003).

Villain atau penjahat biasanya dikenal dengan kekejaman, keegoisan, tak pernah berhenti, dan terobsesi dengan kekuatan atau lawan mereka dan biasanya selalu menyampaikan pidato yang dramatis. Biasanya *villain* digambarkan sebagai penampilan yang menarik namun dengan sedikit perasaan dan nilai moral. *Villain* kemungkinan mempunyai masa lalu yang baik (atau adalah orang yang baik) sampai kemudian terjadi sebuah tragedi yang membuat mereka berbalik pada kejahatan.

2. *Symbolism, layout, dan pacing*

Banyak simbol dengan isyarat emosional yang diberikan kepada pembaca. Simbol-simbol ini umumnya berasal dari mitologi dan budaya nasional dan sering digunakan untuk menunjukkan segala sesuatu mulai dari niat karakter hingga lokasi yang penting. Salah satu simbol yang paling kuat untuk orang Jepang adalah bunga dari pohon ceri, atau sakura. Sakura

mengacu pada keindahan yang indah, tetapi kecantikan diwarnai dengan pengetahuan bahwa (keindahan) itu cepat berlalu: karena bunga sakura hanya mekar untuk waktu yang singkat, sakura dianggap lebih berharga dan indah untuk penampilan singkatnya. Hal ini tentu sesuai dengan cita-cita umum Jepang bahwa romantisme lebih menyentuh jika diwarnai dengan tragedi.

Seniman Jepang menggunakan lebih banyak layout atau panel daripada seniman Barat, yang mana membutuhkan lebih karya untuk menyatukan cerita, dan tata letaknya menggunakan lebih banyak gabungan “aspek ke aspek” antar panel, memecah-mecah adegan menjadi bagian-bagian keseluruhan daripada menggunakan panel terutama untuk tempat, orang, atau tindakan yang berbeda-beda.

Anime Jepang pada umumnya memiliki *pacing* atau tempo yang lebih lambat daripada kartun Barat. Dalam *anime* Jepang akan terdapat beberapa adegan dengan *pacing* tertentu untuk menonjolkan suasana dan emosi dari karakter animasi tersebut sehingga penonton dapat ikut merasakan apa yang sedang terjadi. Dalam kebanyakan cerita yang diceritakan dalam *manga* atau *anime* Jepang, semuanya membutuhkan waktu lebih banyak. Orang Jepang berfokus pada emosi, yang mempengaruhi segala sesuatu dari gaya seni mereka ke genre mereka, juga berarti bahwa mereka menghabiskan sebagian besar dari cerita mereka untuk membangun karakter dan membangun latar cerita.⁶

⁶ Brenner, Robin E. 2007. Understanding manga and anime. London: Libraries Unlimited

2.3 Kehidupan *Oiran* di Daerah Yoshiwara

2.3.1 Sejarah *Oiran*

2.3.1.1 Kata “*Oiran*”

Ada banyak orang yang mengatakan bahwa *Oiran* adalah satu-satunya orang di zaman Edo yang merupakan pelacur. Bagi orang asing, perbedaan antara *Maiko* (舞妓) dan *Oiran* mungkin tidak dipahami dengan baik, dan mungkin berpikir bahwa orang yang mencolok adalah *Oiran* dan bahwa *Maiko* itu masih ada. Tidak ada keraguan bahwa *Oiran* bertemu dengan seorang pelacur/ *yuujo* (遊女) kelas tinggi di masa lalu, tetapi kata “*Oiran* (花魁)” hanya digunakan sejak pertengahan abad kedelapan belas. Awalnya seorang gadis yang bekerja di pelacuran pada periode Edo, tentang gadis yang dipanggil “*Tayuu* (太夫)”, dikatakan gadis yang biasa mengikuti magang disebut *oiranchi no oneesan* “おいらんちのお姉さん (kakak yang baik)” adalah asal mula dari “*Oiran*”. Pada waktu itu, pelacur dengan peringkat tertinggi di Kyoto dan Osaka disebut “*Tayuu*”, tetapi seperti biasa menyebut pelacur kelas atas sebagai “*Oiran*” di Yoshiwara. “*Tayuu*” itu berubah menjadi “*Oiran*”. Ngomong-ngomong, nama sebelum “*Tayuu*” yang merupakan asal “*Oiran*” disebut “*Keisei* (傾城)”, yang berarti “seorang pelacur kelas

atas yang membutuhkan uang cukup untuk kastil (城が傾くほどお金がかかる高級遊女)". Namun, selanjutnya jika mengikuti "Keisei" lebih jauh akan datang dari empat keindahan besar yang tersisa dalam sejarah Tiongkok, dalam hal "wanita cantik sebagai tuan kastil condong ke warna tuan kastil (城の主が色に溺れて城が傾くほど入れあげる美人)" tiga keindahan kecantikan besar di dunia juga termasuk di dalamnya. Karena *Oiran* adalah pelacur kelas atas, tidak hanya cantik, menari (舞踊) hingga berusia sekitar 15 tahun, *waka* (和歌), teh (お茶) dan bunga (お花), *koto* (琴) dan *shamisen* (三味線) dan lain-lain akan dikenakan biaya. Hanya segelintir pelacur yang bisa memenuhi budaya (教養) dan wajah yang cantik (美貌) seperti itu yang bisa menjadi *Oiran*.

2.3.1.2 Tentang Sejarah Yuujo (Oiran)

Selama periode Edo, ada beberapa toko pelacur (*Yuujo*) yang disebut toko kastil (*Keisei*) dimana-mana, takut akan kekacauan moral publik (風紀) atau ketertiban umum (治安), Keshogunan Tokugawa menyetujui para pelacur dan menyatukannya dalam satu paket. Pada saat ini, lokasi yang disediakan oleh Keshogunan Tokugawa dikatakan sebagai asal "Yoshiwara (葎原)" karena itu adalah daerah yang disebut "Ashiya-chou (葎屋町)" di daerah sekitar Ningyochou, dimana daerah itu sekarang penuh dengan lumut. Ini adalah Yoshiwara (葎原) pertama di Edo, dibangun pada tahun 1617 tetapi dihancurkan oleh api besar *Meireki* (明暦の大火), pindah ke daerah Asakusa, sebagai Yoshiwara

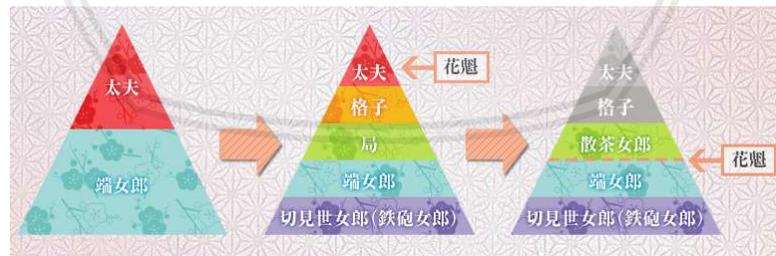
Yuukaku (吉原遊郭), Shimabara *Yuukaku* di Kyoto, berbaris dengan Shinmachi *Yuukaku* di Osaka, berkembang sebagai tiga kelompok markas bermain (*yuukaku*) utama. Di antara mereka Yoshiwara dikatakan sebagai daerah kota prostitusi (花町) terbaik di Jepang, lahan 20.000 unit pengukuran tanah, dikatakan bahwa ada ribuan pelacur. Seperti Yoshiwara *Yuukaku* juga, berkurang secara bertahap setelah periode Meiji, dengan diberlakukannya Undang-undang Anti Prostitusi pada tanggal 1 April 1957 (Showa 32) menutup tirai penjualan selama 340 tahun. “*Oiran*” dari pelacur kelas tinggi yang datang untuk dipanggil pada pertengahan abad ke-18 tampaknya *oiran douchuu* selama tahun 1950 adalah *oiran douchuu* terakhir.

2.3.2 Proses Menjadi Oiran

2.3.2.1 Kelas Oiran Berubah Seiring Waktu

Sudah ada sejak pertengahan abad kedelapan belas sehingga disebut “*Oiran*”, dan ketika *Yuukaku* disetujui hanya ada dua kelas “*Tayuu* (太夫)” dan “*Hashijorou* (端女郎)”. Setelah itu, pendapatan (稼ぎ) dan wajah yang cantik (美貌), tergantung pada budaya ada kelas yang disebut *Tayuu* [太夫], *Koushi* [格子] (di Osaka [*Tenjin* (天神)]), *Tsubone* [局], *Hashijorou* [端女郎], *Kirimisejorou* [切見世女郎], hanya “*Tayuu*” yang disebutkan di sini yang akan disebut *Oiran*. Di bagian bawah “*Kirimisejorou* (切見世女郎)” juga disebut sebagai “*Teppoujorou* (鉄砲女郎)”, karena harganya murah dan memiliki

banyak pelanggan, mudah dipengaruhi oleh epidemi yang lazim pada saat itu, sehingga jatuh sakit dan mati. Sampai saat ini, *yuukaku* yang merupakan tempat bermain untuk beberapa orang kaya, tetapi dengan munculnya “*sanchajorou* (散茶女郎)” secara bertahap akan menjadi lebih populer. Tidak seperti *sancha* teh bubuk yang merupakan *hikicha* teh hijau bubuk (dikukus dan dikeringkan sebelum ditumbuk), *sencha* teh non-bubuk (sebagai lawan *matcha*) dimasukkan ke dalam kantong dan dituangkan saat mendidih, saat minum teh tanpa mengaduk, tidak seperti *Tayuu* atau *Koushi* yang terkadang membuai pelanggan, disebut “*Sanchajorou*” karena tidak membuai pelanggan. Peringkat “*Sanchajorou*” berada di bawah “*Koushi*”, terletak di atas “*Hashijorou*”, karena mahal “*Tayuu*” dan “*Koushi*” yang mungkin terguncang di tempat bermain yang dipopulerkan *Yuukaku* secara bertahap menghilang, “*Sanchajorou*” ditingkatkan ke peringkat tertinggi, kemudian disebut *Oiran*.



Gambar 2.1 Perubahan kelas *Oiran*

2.3.2.2 Ada Kelas Bahkan Setelah Sanchajoro Menjadi *Oiran*

Sanchajorou kemudian disebut *Oiran*, tetapi sebuah kelas diciptakan di *Oiran*. Kelas ini secara kasar dibagi menjadi tiga, dan itu adalah pelacur yang disebut *Yobidashi* (呼出し), *Chuusan* (昼三), *Tsukemawashi* (付廻し). Di bawah ini ada kelas-kelas seperti *Zashikimochi* (座敷持ち), *Heyamochi* (部屋持ち), dan *Kyoku* (局), *Oiran* merujuk pada pelacur hingga “*Tsukemawashi*”. “*Yobidashi*” juga disebut “*Shinzoutsuki Yobidashi* (新造付き呼出し)”, dan itu adalah pelacur kelas tinggi dengan pelacur magang yang disebut “*furisodeshinzo* (振袖新造)”, tidak bisa bertemu untuk melakukan *Harimise* (張見世), kecuali memanggil melalui *Ageya* (揚屋). Disebut *Oiran*, oleh karena itu *Shinzou* (新造) dan *Kamuro* (禿) disebut gadis magang, berjalan ke *Ageya* dan *Jorouya* (女郎屋) di sepanjang *Oiran Douchuu* (花魁道中). (*Harimise*, para pelacur duduk di etalase berkisi dan menunjukkan diri kepada para tamu yang lewat, menunggu pelanggan). Dikatakan bahwa ada berbagai jenis, *Chuusan* part ketiga dari nilai tertinggi *Agedai* (揚大), juga dikatakan bahwa “*Tsukemawashi*” *agedai* dua menit dan dua hari. Ini adalah kelas di Yoshiwara yang merupakan kota warna nomor satu di Jepang sejak akhir zaman Edo, tetapi klarifikasi dan penunjukan kelas berbeda menurut wilayah dan waktu seperti di Kyoto, Osaka, dan Nagasaki.



Gambar 2.2 Kelas *Sanchajoro* (*Oiran*)

2.3.3 Interaksi *Oiran* Dengan Para Tamu

2.3.3.1 Coba Keseriusanmu? Dengan Aturan Yoshiwara

Pada periode Edo *Yoshiwara Yuukaku*, cara bermain juga wajib bergaya, sampai zaman modern seperti zaman Meiji, berbagai aturan dan regulasi dipatuhi dengan ketat. Orang-orang dari peringkat yang berbeda, bisa bermain dalam penampilan yang sesuai dengan panjang tubuh masing-masing, bagi mereka yang berperilaku buruk tanpa mengetahui aturannya, diketahui bahkan dengan sanksi tegas, pelanggan manapun diberhentikan dipaksa keluar dari seluruh *Yoshiwara*. Secara khusus, ketika mencoba untuk menjadi akrab dengan *Oiran* bintang top *Yuukaku*, sambil mengikuti banyak aturan, perlu menyiapkan banyak tip. Untuk berkomunikasi dengan *Oiran* favorit di *Yoshiwara*, pertama-tama perlu dianggap sebagai pelanggan tetap dari rumah pelacuran. Perlu untuk pergi setidaknya tiga kali sebelum menjadi akrab dengan *Oiran* yang sangat terkenal. Sangat penting untuk pergi ke rumah pelacuran setidaknya tiga kali, biaya pertarungan minum dan tip setiap waktu,

karena harus membayar tip kepada karyawan, hanya anggota dari samurai dan pedagang kaya kelas daimyou (tuan feodal Jepang), aktor kabuki dan lain-lain, yang bisa menjadi pelanggan yang akrab.

2.3.3.2 Dapatkan Lebih Dari Ketiga Kalinya Kejujuran

Aturan bermain di Yoshiwara, tergantung pada peringkat pelacur, pergi ke tempat melihat pelacur melalui *Hikitejaya* (kedai teh yang memperkenalkan klien ke pelacur), pola seperti itu biasa terjadi. Peringkat tinggi, ketika ingin menominasikan *Oiran* peringkat tinggi, setelah tiga tahap 初会 (hari pertama untuk kejadian tempat pertemuan), 裏 (hari kedua untuk kejadian tempat pertemuan) dan 馴染み (hari ketiga untuk kejadian tempat pertemuan), akhirnya diberitahu bahwa bisa menjadi pelanggan yang akrab. “Pertemuan pertama”, memiliki suasana yang mirip dengan perjodohan dengan orang pertama di dunia modern, dan berakhir dengan ketegasan karena tidak memerhatikan para tamu dan tidak bertukar kata dengan para pelanggan. “Pertemuan kedua”, bertemu dengan *Oiran* yang sama untuk kedua kalinya. Juga disebut “*ura wo kaesu* (裏を返す)”, dianggap sebagai kata yang berasal dari tempat di mana kartu nama pelacur diserahkan oleh nominasi pelanggan. “*Ura no kaesanu wa Edo-kko no haji* (裏を返さぬは江戸っ子の恥)” adalah, main-main dengan pelacur yang sama dengan uang, ini adalah manifestasi dari kebanggaan orang yang lahir dan besar di Edo bahwa itu seni. Namun, sekalipun sudah kembali, *Oiran* tidak

memanggil pelanggan dengan nama, dan berakhir dengan suasana yang sama seperti sebelumnya.



Gambar 2.3 Tahapan Pertemuan *Oiran* dengan Pelanggan

2.3.3.3 Peran *Oiran* Yang Berperan sebagai Pasangan Menikah

Dengan kunjungan ketiga, akhirnya bisa membiasakan diri dengannya. Pada saat ini, selain perayaan nominal keintiman berharga pengunjung, perlu untuk menyiapkan upacara khusus yang disebut “*yuka hana* (床花)” untuk *Oiran*. Ketika menjadi akrab, perlakuan berubah sekaligus, seperti dikirim ke kamar *Oiran* dan memiliki sumpit (箸) dan tempat sumpit (箸箱) dengan lambing khusus untuk pelanggan. Dari sini akhirnya bisa berbagi tempat tidur dan menikmati percakapan. Untuk diakui keakraban, karena dianggap hubungan antara *Oiran* dan “pasangan yang disimulasikan (疑似夫婦)”, akan dapat menerima keramahan yang sangat sopan, termasuk bertemu dan berkencan. Namun terkadang, meskipun membayar lebih, sering merasa tidak puas dengan *Oiran* dan terguncang. di desa warna mimpi di Yoshiwara,

tampaknya *Oiran* harus selalu berada di puncak sebagai bunga tumbuh tinggi yang sulit dijangkau.⁷

2.4 *Mise-en-scene*

Adalah sebuah teknik untuk menganalisis suatu film yang berasal dari bahasa Perancis yang berarti meletakkan dalam *scene* (nova, para 3).⁸ Teknik *mise-en-scene* merupakan teknik yang digunakan untuk menganalisis serta memahami maksud atau pesan apa yang ingin disampaikan pemain melalui aktingnya terhadap penonton. Teknik menganalisisnya pun dilihat dari perspektif yang berkaitan dengan teknik dalam sebuah film, maksudnya disini adalah bagaimana tata letak kamera saat adegan diambil. Tata letak kamera, atau perspektif ini pun bermacam-macam, diantaranya pengambilan gambar dengan teknik *zoom* kepada pemain atau kejadian yang tengah berlangsung, shot dari jarak jauh maupun dekat, dan dilihat juga dari lensa kamera diambil dengan cara *wide*, *tele*, atau *zoom*. Beberapa teknik pengambilan gambar yang terdapat dalam *mise-en-scene* adalah:

1. *Extreme Long Shots*

Pengambilan gambar diambil dari jauh dan terkesan lebar.

2. *Long Shots*

Pengambilan gambar diambil utuh dari rambut sampai kaki.

3. *Medium Long Shots*

Pengambilan gambar terkesan lebih padat.

⁷スタジオ七色. 2018. 知れば知るほど奥が深い“花魁”の世界. <http://nana-iro.tokyo/column/theme01.html>. (1 Juli 2019)

⁸ Tabita C.S. 2017. *Gambaran Perilaku Amae Tokoh Shinonnome Kakase Terhadap Shinonome Nano Dalam Anime Nichijou Karya Sutradara Ishihara Tatsuya*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Brawijaya: Malang.

4. *Medium Shots*

Pengambilan gambar diambil dari kepala sampai tangan.

5. *Middle Close Up*

Pengambilan gambar dari kepala sampai perut.

6. *Close Up*

Pengambilan gambar diambil dari kepala sampai leher.

7. *Extreme Close Up*

Pengambilan gambar diambil sangat dekat dan berfokus hanya kepada satu objek.

Selain dari hal tersebut, teknik *mise-en-scene* juga menganalisis dari hal-hal yang berkaitan dengan pemainnya, di antaranya adalah:

1. *Setting*

Merupakan salah satu komponen dalam sebuah karya yang di dalamnya terdapat latar tempat, dimana kejadian terjadi, latar waktu, kapan kejadian terjadi, latar suasana, bagaimana keadaan batin dan sekitar pemain pada saat kejadian itu terjadi.

2. *Make up*

Merupakan salah satu komponen yang juga terdapat dalam sebuah karya sastra, dimana mampu menunjukkan karakter dari pemainnya secara sepintas.

3. Ekspresi dan gerakan

Komponen karya sastra yang dapat dilihat dengan jelas bagaimana perasaan pemain di dalam film selain dilihat dari percakapannya dengan lawan bicara.

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan ketiganya dalam melakukan analisis data, karena ketiga hal tersebut saling berkaitan satu sama lain sehingga tidak dapat terpisahkan terlebih dalam menganalisis suatu karya sastra yang dalam hal ini adalah *anime Gintama* karya sutradara Yoichi Fujita.

2.5 Penelitian Terdahulu

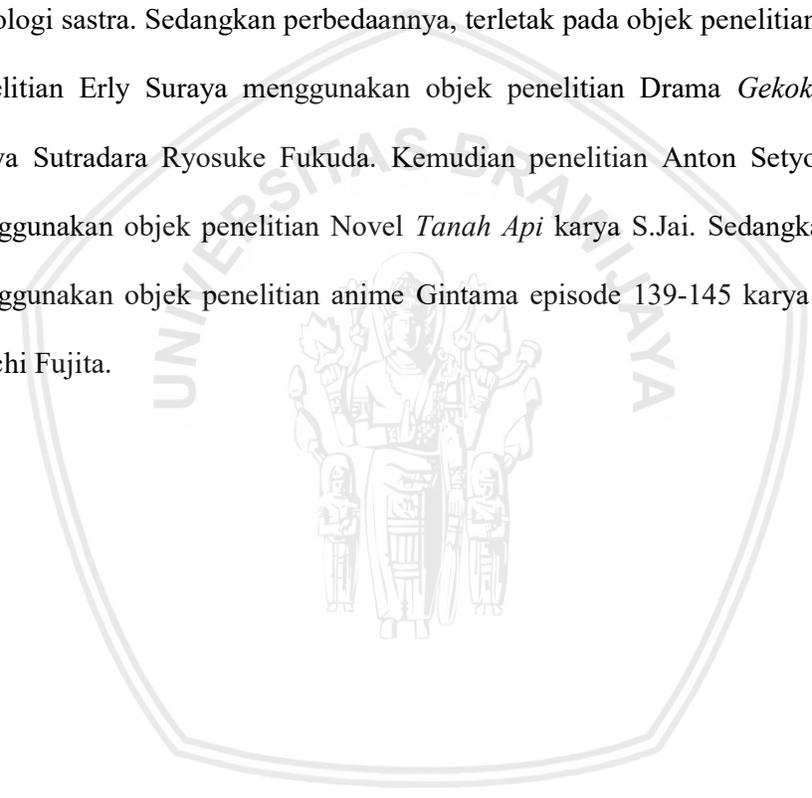
Terdapat dua penelitian terdahulu yang membahas dengan menggunakan pendekatan sosiologi sastra. Pertama adalah milik Erly Suraya pada tahun 2018 dengan judul “Gambaran *Kyouiku Papa* Yang Tercermin Pada Tokoh Ayah Dalam Drama *Gekokujo Juken* Karya Sutradara Ryosuke Fukuda”. Kedua Anton Seto Wibowo pada tahun 2010 dengan judul “Konflik Sosial Dan Politik Dalam Novel *Tanah Api* karya S.Jai”.

Erly Suraya menunjukkan enam hal yang terkait dengan tindakan ayah dalam konsep *kyouiku papa* yang terdapat pada tokoh-tokoh tersebut. Gambaran tindakan *kyouiku papa* yang tercermin pada tokoh ayah dalam drama *Gekokujo Juken* yaitu ketertarikan ayah dalam proses belajar anak, harapan ayah pada anak agar berprestasi, menerapkan metode belajar, menyerahkan segala keputusan pada anak, partisipasi ayah dalam kegiatan sekolah anak.

Anton Setyo Wibowo menunjukkan beberapa temuan dalam penelitiannya. Konflik yang ditampilkan dalam novel *Tanah Api* merupakan konflik antara kaum elit politik dan pemerintahan yang cenderung memanfaatkan kekuasaan yang

dimiliki untuk mementingkan kedudukannya sendiri dengan kekuasaan yang otoriter. Kemudian, Faktor yang menyebabkan konflik konflik pada novel *Tanah Api* adalah kekuasaan atau struktur pemerintahan yang memusatkan kekuasaan di tangan segelintir elit saja.

Kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu membahas sebuah penelitian dengan menggunakan teori sosiologi sastra. Sedangkan perbedaannya, terletak pada objek penelitiannya. Pada penelitian Erly Suraya menggunakan objek penelitian Drama *Gekokujo Juken* Karya Sutradara Ryosuke Fukuda. Kemudian penelitian Anton Setyo Wibowo menggunakan objek penelitian Novel *Tanah Api* karya S.Jai. Sedangkan penulis menggunakan objek penelitian anime *Gintama* episode 139-145 karya Sutradara Yoichi Fujita.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penulis menggunakan data penelitian jenis deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menganalisis data dalam penelitian ini karena tidak menggunakan angka, tetapi dengan kata-kata. Sebagai bagian perkembangan ilmu sosial, kualitas penafsiran dalam metode kualitatif dengan demikian dibatasi oleh hakikat fakta sosial. Dalam artian, fakta sosial adalah fakta-fakta sebagaimana ditafsirkan oleh subjek.

Metode kualitatif memberikan perhatian terhadap data alamiah, data dalam hubungan dengan konteks keberadaannya. Cara ini yang mendorong metode kualitatif dianggap sebagai multimetode sebab penelitian pada gilirannya melibatkan sejumlah besar gejala sosial yang relevan.

Menurut Denzin dan Lincoln (2008:8), metode kualitatif memberikan intensitas pada realitas yang terbangun secara sosial, hubungan signifikan antara objek penelitian dengan subjek peneliti, sebagai proses dan makna, dan dengan sendirinya sarat nilai.

Secara historis menurut Vidich dan Lyman (2000:40) cara-cara sebagaimana dilakukan dalam metode kualitatif, sebagai *ethnos* (menunjuk pada manusia, ras, dan kelompok kebudayaan), sudah ada sejak Zaman Yunani. Pemahaman mengenai orang, ras, dan kelompok lain menimbulkan asumsi adanya pemahaman

terhadap diri sendiri, sebagai *'the self'* demikian juga kelompok budaya lain, sebagai *'the other'*.

Secara etimologis kualitatif (*qualitative*) berasal dari kualitas (*quality*) berarti nilai. Penelitian kualitatif tidak semata-mata mendeskripsikan, tetapi yang lebih penting adalah menemukan makna yang terkandung di baliknya, sebagai makna tersembunyi, atau dengan sengaja disembunyikan, seperti mengapa kesadaran itu kurang, cukup, dan sebagainya. Nyoman Kutha Ratna dalam bukunya yang berjudul Metode Penelitian Kajian Budaya Dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya (2016:94) menurut Bogdan dan Taylor, kualitatif adalah metode yang pada gilirannya menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan.

Metode kualitatif juga disebut naturalistik, alamiah, dengan pertimbangan melakukan penelitian dalam latar yang sesungguhnya sehingga objek tidak berubah, baik sebelum maupun sesudah diadakan suatu penelitian.

Peneliti kualitatif pada gilirannya bekerja di antara dan di dalam kompetisi perspektif dan paradigm. Di samping itu ia sadar akan bahwa penelitian adalah proses interaktif yang dibentuk oleh sejarah personal, biografi, gender, kelas sosial, ras, etnis, dan sebagainya,

3.2 Sumber Data

Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini yaitu anime Gintama episode 139-145 yang dirilis pada tahun 2009 di Jepang oleh Yoichi Fujita. Sementara itu, data yang diambil dalam penelitian ini adalah dialog antar tokoh

untuk mendukung apa yang sedang diteliti. Sumber data sekunder dalam penelitian ini didapat melalui berbagai sumber yaitu buku dan situs internet yang berhubungan dengan permasalahan yang menjadi objek penelitian.

3.3 Pengumpulan Data

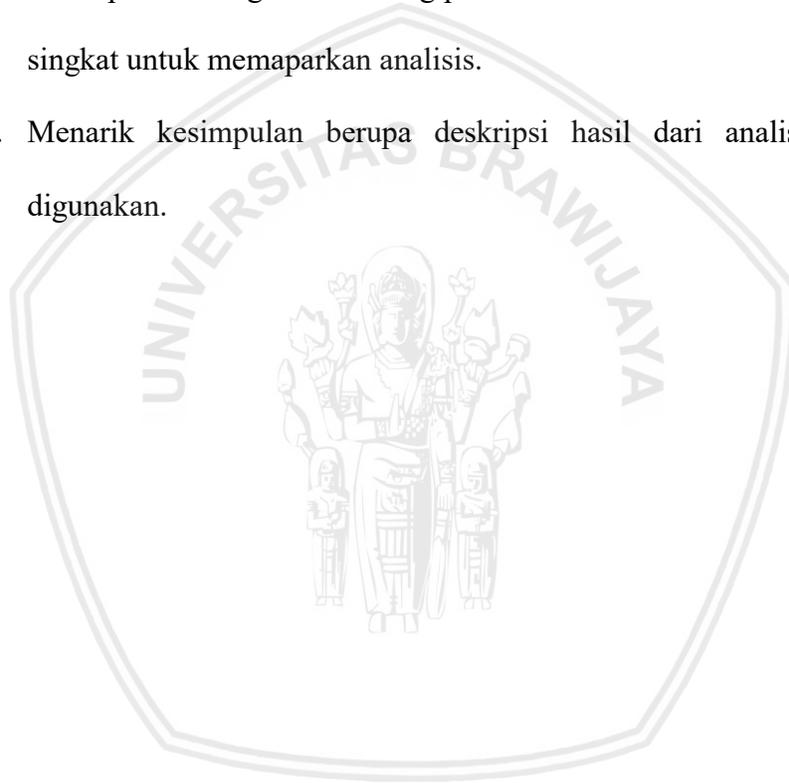
Penelitian ini menggunakan metode observasi tidak langsung sebagai langkah dalam mengumpulkan data dengan anime *Gintama*. Tahapan pengumpulan data pada penulisan ini dilakukan dengan cara:

1. Menonton film *Gintama* karya suradara Yoichi Fujita.
2. Mencatat hal-hal yang berkaitan dengan gambaran oiran di Yoshiwara pada zaman Edo yang digambarkan pada anime tersebut.
3. Mencari gambaran mengenai peristiwa yang terdapat dalam anime *Gintama* melalui buku sejarah, jurnal, dan penelitian yang berkaitan dengan peristiwa sejarah oiran di Yoshiwara yang terjadi pada masa era Keshogunan Tokugawa di zaman Edo.
4. Menonton kembali anime untuk memastikan kebenaran mengenai gambaran oiran di Yoshiwara pada zaman Edo.
5. Pengaplikasikan metode deskriptif kualitatif dalam menganalisis data yang penulis dapatkan pada penelitian ini.
6. Mencocokkan peristiwa pada anime *Gintama* dengan menggunakan pendekatan sosiologi.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data dari anime *Gintama* adalah sebagai berikut:

1. Memilah data berupa adegan dan dialog pada anime *Gintama* sesuai dengan yang dibutuhkan.
2. Memaparkan adegan dan dialog pada anime *Gintama* dan membuat uraian singkat untuk memaparkan analisis.
3. Menarik kesimpulan berupa deskripsi hasil dari analisis data yang digunakan.



月詠: 吉原の遊女たちは親に売られた者も多いが、その多くは不当な人身売買によって、吉原へ流れつuita者。

Tsukuyo: Yoshiwara no yūjo-tachi wa oya ni ura reta mono mo ōiga, sono ōku wa futōna jinshin baibai ni yotte, Yoshiwara e nagare tsuita mono.

Tsukuyo: Meski di Yoshiwara banyak pelacur yang dijual oleh orang tua mereka, banyak juga yang dikirim ke Yoshiwara karena perdagangan manusia.

Scene tersebut menceritakan setelah perkelahian antara Tsukuyo bersama ketiga anggota yorozuya melawan Kamui bersama kedua rekannya yang merupakan bangsa Yato menyebabkan Kagura terluka oleh serangan kakaknya sendiri juga Seita yang berhasil dibawa pergi oleh musuhnya lalu pembicaraan Shinpachi dengan Tsukuyo mengenai siapa musuh mereka, Tsukuyo lalu mengatakan bahwa wanita-wanita yang berada di Yoshiwara itu selain karena dijual oleh orang tua mereka juga karena adanya perdagangan manusia yang membuat mereka berada di Yoshiwara.

Adegan tersebut terjadi di pipa besar yang bisa membawa ketiga anggota Yorozyua beserta Seita keluar Yoshiwara dengan selamat tanpa ketahuan banyak orang di pintu gerbang oleh Tsukuyo namun digagalkan oleh musuh mereka. Dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *extreme close up* yang menunjukkan ekspresi wajah Tsukuyo yang tampak serius, dibuktikan dengan pandangan lurus ke depan sambil berbicara. Pada *scene* lain,

menggunakan teknik pengambilan gambar *medium shot* yang menunjukkan penampilan *Oiran* yang berada di Yoshiwara.

Seperti yang sudah di jelaskan di bab sebelumnya, dalam *Oiran* di Yoshiwara, Tsukuyo sebagai contoh wanita yang kecilnya dulu dijual oleh orang tuanya ke Yoshiwara. Tsukuyo menceritakan keadaan wanita yang bisa berada di Yoshiwara kepada Gintoki, Shinpachi, dan Kagura. Tsukuyo mengatakan dalam *scene* tersebut sebagai gambaran *Oiran* dan sesuai dengan penjelasan dari Ian Watt bahwa sosiologi sastra merupakan cerminan dari masyarakat yang terdapat dalam karya sastra.

Data 2 Episode 145 (00:16:33-00:16:44)



Gambar 4.2 Percakapan pertama Kali Housen dengan Hinowa Kecil

鳳仙: 己を家族から引き裂き売り物にした男に媚びが売れるとは…。それが客にできるようになれば末は太夫も夢じゃなかろうて。

Hōsen: Onore o kazoku kara hikisaki urimono ni shita otoko ni kobi ga ureru to wa.... Sore ga kyaku ni dekiru yō ni nareba sue wa tayū mo yume janakaroute.

Housen: Bersikap baiklah pada pria yang membawamu dari orang tua yang menjualmu. Jika kau melakukannya dengan pelanggan, kau akan memiliki masa depan disini.

Scene tersebut menceritakan sebuah pertemuan antara Housen dengan Hinowa yang pada saat itu masih anak-anak. Sebelumnya mereka sudah bertemu dua kali sebelum pada *scene* tersebut. Pertemuan pertama dan kedua yang diawali dengan Hinowa yang menyapa Housen terlebih dahulu dengan bertanya mengapa tidak menyukai matahari tetapi karena pertanyaannya dianggap tidak sopan oleh orang lain sehingga membuat kepalanya di jitek oleh orang dan membawanya pergi jauh dari Housen yang hanya diam melihat dirinya. Lalu pada pertemuan ketiga ini terlihat Hinowa di hukum oleh seorang pria. Housen datang dan menyuruh pria itu menunjukkan apa yang di sembunyikan di balik badan pria tersebut. Setelah tahu penyebabnya, Housen merobek kertas yang bergambar matahari dan mengatakan bahwa Housen menjadi *danna* bagi Tsukuyo dan ingin Hinowa di masa depan menjadi *tayuu* lalu bekerja melayani pelanggan dengan baik.

Adegan tersebut terjadi di dalam ruangan dengan diperlihatkannya Hinowa kecil digantung dengan keadaan badannya dibalut dengan selimut yang sudah terikat dengan tali. Dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *medium shot* yang menunjukkan ekspresi senyum Housen sambil menatap Hinowa yang berada di belakangnya. Pada *scene* lain, menggunakan teknik pengambilan gambar *long shot* yang menunjukkan Housen masih berbicara

kepada Hinowa yang berada di belakangnya kemudian pergi meninggalkan Hinowa bersama pria yang berada bersamanya sebelumnya.

Seperti yang sudah di jelaskan di bab sebelumnya, dalam *Oiran* di Yoshiwara, Housen sebagai contoh seorang yang menjadi *danna* Hinowa kecil dan mengatakan padanya untuk bersikap baik serta menginginkan Hinowa menjadi tayuu di masa depannya. Menandakan bahwa Hinowa sudah dibeli oleh Housen sehingga dirinya mengatakan kepada Hinowa untuk bersikap kepada seorang pria. Yang dikatakan Housen dalam *scene* tersebut merupakan gambaran *Oiran* dan sesuai dengan penjelasan dari Ian Watt bahwa sosiologi sastra merupakan cerminan dari masyarakat yang terdapat dalam karya sastra.

Data 3, Episode 139 (00:05:45-00:06:08)



Gambar 4.3 Seita Memberikan uang kepada perantara dan berbicara kepada Gintoki

晴太: ヲッサ 今日も持ってきたぜ! ちゃんと帳簿につけとけよ! 日輪太夫に会うためにオ行は 金が必要なんだ。

Seita: Ossan kyō mo motte kita ze! Chanto chōbo ni tsuke toke yo! Hinowadayū ni au tame ni oira wa kane ga hitsuyōnanda.

Seita: Pak bos, aku bawa lebih dari biasanya. Jangan lupa masukkan buka kas ya. Aku perlu banyak uang untuk bertemu Hinowa.

Seita memberikan uang yang dia bayar untuk dapat bertemu Hinowa pelacur termahal ke perantara yang merupakan ibunya sendiri.

Scene tersebut menceritakan seorang anak kecil yang ingin menemui ibunya yang merupakan pelacur terkenal di Yoshiwara dengan ditemani oleh Gintoki. Pada *scene* sebelumnya, Seita mencuri uang orang-orang termasuk milik Gintoki tetapi hasilnya dia mendapatkan dompet Gintoki yang dalam keadaan kosong juga sadar dompet dia menghilang yang ternyata diambil balik oleh Gintoki. Karena sudah ketahuan akhirnya Seita mengakui bahwa dirinya sangat membutuhkan uang. Sesampainya di Yoshiwara, Seita bertemu dengan *ossan* dan memberikan uang yang dia gunakan untuk membayar seorang pelacur yang ingin dia temuin.

Adegan tersebut terjadi di Yoshiwara. Dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *long shot* yang menunjukkan Seita berbicara kepada *ossan* dengan mengatakan bahwa dirinya membawa sejumlah uang lebih dari biasanya. Pada *scene* kedua, menggunakan teknik pengambilan gambar

extreme close up yang menunjukkan Seita memberikan uang yang dia bawa kepada *ossan*. Pada *scene* ketiga, menggunakan teknik pengambilan gambar *extreme long shot* yang menunjukkan keadaan sekitar Yoshiwara.

Seperti yang sudah di jelaskan di bab sebelumnya, dalam *Oiran* di Yoshiwara, Seita sebagai contoh seorang yang menunjukkan bahwa membayar seorang pelacur untuk dapat bertemu tidaklah murah sehingga membutuhkan uang banyak. Yang dikatakan Seita dalam *scene* tersebut merupakan gambaran *Oiran* dan sesuai dengan penjelasan dari Ian Watt bahwa sosiologi sastra merupakan cerminan dari masyarakat yang terdapat dalam karya sastra.

Data 4, Episode 144 (00:05:12-00:05:31)



4.4 Perlakuan Hosen kepada Hinowa

鳳仙: 吉原の女は... 日輪はワシのものだと! どこにも 逃げられはせぬと!

Hōsen: Yoshiwara no onna wa... Hinowa wa washi no monodato! Dokoni mo nigerare wa senu to!

Wanita dari Yoshiwara... Hinowa, adalah milikku. Dia tidak akan bisa pergi kemanapun.

Scene tersebut menceritakan seorang anak kecil yang ingin menemui ibunya yang merupakan pelacur terkenal di Yoshiwara dengan ditemani oleh Gintoki. Pada *scene* sebelumnya, Gintoki melawan Housen mati-matian karena musuh yang dia hadapi sangatlah kuat sampai akhirnya Gintoki pingsan setelah tubuhnya di tendang keras ke dinding oleh Housen. Seita sangat sedih kemudian Kamui menyuruhnya untuk melakukan apa yang sudah di suruh oleh Gintoki untuk menolong dan membawa pergi ibunya tetapi Hinowa malah menolak ajakan Seita untuk kabur dari tempat itu dan menyuruhnya pergi sendiri. Awalnya Seita bingung kenapa Hinowa mengatakan tidak bisa ikut kabur bersama dan minta maaf sampai akhirnya Seita menyadari sesuatu ada yang aneh lalu menggeser kimono yang menutupi kaki Hinowa. Seita terkejut dengan keadaan kaki Hinowa kemudian Housen menjawab keterkejutan Seita bahwa dialah yang membuat kakinya Hinowa seperti itu agar tidak dapat kabur dari Housen.

Adegan tersebut terjadi di rumah Housen. Dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *middle close up* yang menunjukkan Housen yang masih dalam posisinya berdiri di depan Gintoki yang sedang tidak sadarkan diri sambil mengatakan bahwa Hinowa itu adalah miliknya dan kaki yang digambarkan sebagai sayap oleh Housen sudah lama dirusak agar tidak bisa terbang. Dengan sikap seperti itu menunjukkan bahwa Housen sebagai *danna* memiliki kuasa terhadap Hinowa sesuai dengan kehendaknya. Pada *scene* lainnya, menggunakan teknik pengambilan gambar *extreme close up* yang

menunjukkan keadaan kaki Hinowa yang sudah dirusak oleh Housen agar tidak dapat kabur dari tempat yang merupakan penjara bagi Hinowa. Padahal bagi seorang pelacur dalam pekerjaannya, kaki merupakan anggota tubuh yang sangat penting karena dianggap sebagai bagian keindahan yang dapat menarik perhatian pelanggan.

Seperti yang sudah di jelaskan di bab sebelumnya, dalam *Oiran* di Yoshiwara, pertama Housen sebagai contoh seorang yang menunjukkan bahwa dirinya sebagai *danna* memiliki kuasa untuk membiarkan atau menahan Hinowa, kedua juga kaki Hinowa sebagai contoh bahwa sebagai seorang pelacur terkenal sangatlah penting untuk merawat tubuh dan menjaga penampilan agar tetap terlihat menarik. Yang ditunjukkan Housen dan Hinowa dalam *scene* tersebut merupakan gambaran Oiran dan sesuai dengan penjelasan dari Ian Watt bahwa sosiologi sastra merupakan cerminan dari masyarakat yang terdapat dalam karya sastra.

Data 5, Episode 139 (00:11:18-00:11:26)



Gambar 4.5 Beberapa wanita di *harimise* memanggil samurai

遊女: お侍さん方 どうだい? 寄ってかないかい? サービスするよ!

侍: 触るなゲスが! 柁らのような そんじょそこらの女どもに用はない。

遊女: フン... 日輪様が アンタらみたいな田舎侍 相手にするかい! 帰るなゲスが!

侍: 柁 武士を愚弄するか! 手討ちにしてくれる! そこになおれ!

遊女: アンタら この街で こんなヲしてヲ^だですむと思ってるのかい! ここは吉原上とは まったくの別世界。女の国だよ。

Yuujo: O samurai-san kata dō dai? Yotte kanai kai? Sābisu suru yo!

Samurai: Sawaruna gesu ga! Kisama-ra no yōna sonjosokora no on'na-domo ni yō wanai.

Yūjo: Fun... nichirinsama ga anta-ra mitaina inakazamurai aitenisuru kai! Kaerina gesu ga!

Samurai: Kisama bushi o gurō suru ka! Teuchi ni shite kureru! Soko ni naore!

Yūjo: Anta-ra konomachide kon'na mane shite tada de sumu to omotteru no kai!

Koko wa Yoshiwara-jō to wa mattaku no bessekai. On'na no kunida yo.

Yuujo: Bagaimana, tuan samurai? Mau mampir dulu? Aku akan beri pelayanan ekstra.

Samurai: Jangan sentuh aku, gelandangan. Aku tak datang ke sini untuk wanita murahan sepertimu.

Yuujo: Putri Hinowa takkan mau melayani samurai desa sepertimu. Pulanglah, dasar tak tahu sopan santun!

Samurai: Apa kau mau macam-macam dengan samurai?! Aku akan menebasmu, sekarang juga!

Yuujo: Apa kau pikir bisa pergi seenaknya dari kota ini?! Ini Yoshiwara. Dunia yang berbeda dari yang di atas sana. Ini wilayah para wanita.

Scene tersebut menceritakan seorang pelacur yang berada di balik jeruji besi memanggil samurai dan menawarkan sebuah pelayanan, tetapi ditolak oleh samurai karena menginginkan dirinya dilayani oleh Hinowa. Lalu salah satu pelacur mengatakan bahwa Hinowa tidak akan mau melayani seorang samurai desa. Karena tidak terima dengan perkataan pelacur tersebut samurai kemudian marah dan menarik kimono wanita itu. Kemudian si wanita mengatakan kepada samurai bahwa dirinya tidak akan bisa pergi seenaknya dari Yoshiwara dan mengatakan bahwa wilayah itu merupakan wilayah para wanita. Gak lama setelah itu muncullah Tsukuyo sedang bersandar. Samurai menoleh dan menanyakan bayaran untuk meminta sebuah pelayanan tetapi gak lama setelah itu samurai mendapat hukuman langsung oleh Tsukuyo yang merupakan ketua keamanan Yoshiwara.

Adegan tersebut terjadi di Yoshiwara depan Harimise tempat wanita yang sedang duduk menunggu seorang pelanggan datang. *Scene* pertama dan kedua, menggunakan teknik pengambilan gambar *medium shot* yang menunjukkan seorang pelacur memanggil samurai yang lewat di depan mereka dan menawarkan pelayanan untuk pelanggan sambil berekspresi senyum. Pada *scene* ketiga, menggunakan teknik pengambilan gambar *long shot* yang

menunjukkan sikap tidak sopan samurai sebagai pelanggan kepada pelacur karena tidak terima dengan perkaan yang telah menyinggungnya. Pada scene keempat, menggunakan pengambilan gambar *extreme long shot* yang memperlihatkan Tsukuyo menghukum empat samurai yang sudah tidak sopan terhadap wanita termasuk dirinya.

Seperti yang sudah di jelaskan di bab sebelumnya, dalam *Oiran* di Yoshiwara, pertama pelacur sebagai contoh seorang yang menunjukkan bahwa dirinya sebagai seorang wanita yang bekerja di tempat itu memberikan penawaran sebuah pelayanan untuk pelanggan yang datang ke tempat itu. Kedua samurai sebagai contoh seorang pelanggan yang menunjukkan sikap ketidaksopanannya di wilayah wanita. Serta yang ketiga Tsukuyo yang memiliki kewajiban untuk menghukum orang yang tidak mematuhi peraturan di Yoshiwara. Yang ditunjukkan pelacur, samurai dan Tsukuyo dalam *scene* tersebut merupakan gambaran *Oiran* dan sesuai dengan penjelasan dari Ian Watt bahwa sosiologi sastra merupakan cerminan dari masyarakat yang terdapat dalam karya sastra.

Data 6, Episode 139 (00:05:24-00:05:37)



Gambar 4.6 Gintoki Ingin Dihibur Hinowa

晴太: 気に入わなきやどんだけ金つまれようが殿さまだろうが相手にしねえ。高嶺の花だよ...

Seita: Ki ni kuwanakya don dake kin tsuma reyouga tonosamadarouga aite ni shinē. Takane no hanada yo...

Seita: Kalau dia tak menyukaimu, dia takkan memperdulikanmu. Tak peduli sekaya apapun dirimu atau bahkan kau raja sekalipun. Dia benar-benar takkan bisa kau sentuh.

Scene tersebut menceritakan Seita sedang memberitahu Gintoki bahwa Hinowa sangat susah didekati mau seberapa kaya dan tinggi jabatan tidak akan membuat wanita itu mau melayani pelanggannya. Seita mengatakan seperti itu kepada Gintoki karena dia menceritakan dirinya yang walaupun sudah berkali-kali datang ke sana dan memanggil Hinowa agar melihatnya tapi tidak di perdulikan oleh Hinowa pada *scene* sebelumnya, Gintoki mengatakan jika ingin dilayani oleh wanita yang ada di Yoshiwara sebisa mungkin mendapatkan pelacur termahal agar dapat dilayani olehnya dan yang di maksud oleh Gintoki adalah Hinowa itu sendiri karena merupakan pelacur termahal di tempat itu.

Adegan tersebut terjadi di Yoshiwara. Dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *medium shot* menunjukkan ekspresi Hinowa yang tampak begitu datar tanpa ekspresi dan menatap lurus ke depan tidak memperdulikan keadaan sekitarr. Pada *scene* ketiga, menggunakan teknik pengambilan gambar *middle close up* yang menunjukkan Gintoki dan Seita menengadahkan

kepalanya menatap Hinowa yang berada di atas tempat itu sambil membicarakannya.

Seperti yang sudah di jelaskan di bab sebelumnya, dalam *Oiran* di Yoshiwara, Hinowa sebagai contoh seorang tayuu yang menyangang status tinggi dan yang paling diinginkan pelanggannya untuk dilayani olehnya. Juga menunjukkan bahwa dalam statusnya itu Hinowa berhak menerima atau menolak pelanggannya. Yang ditunjukkan pelacur, samurai dan Tsukuyo dalam *scene* tersebut merupakan gambaran *Oiran* dan sesuai dengan penjelasan dari Ian Watt bahwa sosiologi sastra merupakan cerminan dari masyarakat yang terdapat dalam karya sastra.

Data 7, Episode 140 (00:13:03-00:13:10)



Gambar 4.7 Tsukuyo mencuri dengar pembicaraan dua orang pria

おっさん: 遊女同士が通りで殴り合いの大ケンカだってよ。日輪が 亀吉にケンカ売ったってホコホコだぜ。

Ossan: Yūjo dōshi ga tōri de naguriai no dai genka datte yo. Hinowa ga Kamekichi ni kenka uttatte bokobokoda ze.

Ossan: Ada perkelahian antar dua prostitusi di jalan! Hinowa berkelahi dengan Kamekichi. Dia benar-benar dihajar!

Scene tersebut menceritakan dua orang pria yang sedang membicarakan sebuah kejadian mengejutkan antara Hinowa dengan pelacur lain yang sedang berseteru. Pria itu mengatakan pada temannya bahwa Hinowa dihajar oleh pelacur yang bernama Kamekichi yang menyebabkan Hinowa di hukum. Dalam hubungan antar sesama pelacur di Yoshiwara terkadang tidak baik dan saling menjatuhkan karena adanya sebuah persaingan untuk dapat menaikkan statusnya lebih tinggi.

Adegan tersebut terjadi di dalam rumah. Dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *long shot* menunjukkan dua orang pria yang sedang berbincang-bincang membahas perkelahian Hinowa dengan Kamekichi. Pada *scene* lainnya, menggunakan teknik pengambilan gambar *medium shot* menunjukkan ekspresi datar Tsukuyo dengan sikap sembunyi-sembunyi untuk mendengarkan percakapan dua orang pria mengenai Hinowa.

Seperti yang sudah di jelaskan di bab sebelumnya, dalam *Oiran* di Yoshiwara, Hinowa sebagai contoh seorang pelacur yang memiliki sebuah konflik dengan pelacur lainnya. Yang ditunjukkan pelacur, samurai dan Tsukuyo dalam *scene* tersebut merupakan gambaran *Oiran* dan sesuai dengan penjelasan dari Ian Watt bahwa sosiologi sastra merupakan cerminan dari masyarakat yang terdapat dalam karya sastra.

Data 8, Episode 140 (00:13:54-00:14:10)



Gambar 4.8 Tsukuyo menyuapi Hinowa

日輪: ちょっとこっちに来て食べさせてくれないかい? 手が使えないんだ。禿は 姉さまの世話をするのが仕事だ。今日から 私がアツの姉さまだ。

Hinowa: *Choi to kocchi ni kite tabe sasete kurenai kai? Te ga tsukaenai nda. Hage wa ane-sama no sewa o suru no ga shigotoda. Kyō kara watashi ga anta no ane-samada.*

Hinowa: Bisakah kau ke sini dan menyuapiku? Aku tak bisa memakai tanganku. Sudah selayakya kau melayani pelacur seperti ini. Mulai hari ini, aku akan jadi kakakmu.

Scene tersebut menceritakan keadaan Hinowa yang tubuhnya dalam keadaan terikat dengan tali dan terbaring di lantai. Kemudian Tsukuyo datang membawakan makanan untuk Hinowa. Tetapi karena Hinowa tidak bisa makan menggunakan tangannya, dia meminta tolong kepada Tsukuyo untuk menyuapi dirinya. Awalnya Tsukuyo ragu akan tindakan itu tetapi Hinowa meyakinkan Tsukuyo bahwa itu tidaklah apa-apa untuk dilakukan karena sudah sepiantasnya

sebagai *kamuro* melayani seorang pelacur seperti Hinowa. Kemudian Hinowa mengatakan bahwa dirinya akan menjadi *onee-sama* untuk Tsukuyo.

Adegan tersebut terjadi di depan kamar. Dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *medium shot* menunjukkan ekspresi diam Tsukuyo dengan sikap ragunya sambil duduk di balik pintu kamar. Pada *scene* lainnya, menggunakan teknik pengambilan gambar *long shot* menunjukkan sikap Tsukuyo yang sedang menyuapi Hinowa.

Seperti yang sudah di jelaskan di bab sebelumnya, dalam *Oiran* di Yoshiwara, Hinowa sebagai contoh seorang pelacur yang mendidik Tsukuyo sebagai *kamuro* agar dapat melayani one-samanya dengan baik karena merupakan bagian dari tugasnya. Yang ditunjukkan Tsukuyo dalam *scene* tersebut merupakan gambaran *Oiran* dan sesuai dengan penjelasan dari Ian Watt bahwa sosiologi sastra merupakan cerminan dari masyarakat yang terdapat dalam karya sastra.

Data 9, Episode 140 (00:14:28-00:14:33)



Gambar 4.9 Hinowa yang sudah naik pangkat.

月詠: やがてその小さな太陽はこの吉原を照らす大きな光となった。

Tsukuyo: Yagate sono chīsana taiyō wa kono Yoshiwara o terasu ōkina hikari to natta.

Tsukuyo: Tak lama kemudian, mentari kecil itu tumbuh dan menerangi seluruh Yoshiwara.

Scene tersebut menceritakan Hinowa yang sudah menjadi pelacur terkenal di Yoshiwara. Kata mentari kecil sebagai gambaran dalam diri Hinowa sebagai wanita yang baik dan mampu membuat wanita termasuk Tsukuyo tidak menyerah akan kehidupannya di Yoshiwara sehingga Tsukuyo mengabdikan hidupnya melindungi Hinowa dengan membuang statusnya sebagai seorang wanita.

Adegan tersebut terjadi di Yoshiwara. *Scene* pertama menggunakan teknik pengambilan gambar *medium long shot* dan *scene* kedua menggunakan teknik pengambilan gambar *middle close up* menunjukkan Hinowa yang sedang melakukan *oiran douchuu* untuk menunjukkan statusnya kepada orang-orang di Yoshiwara sebagai pelacur termahal dengan di temani kamuro, shinzou, dan seorang pria yang memegang payung disebut sebagai *Kasa Mochi no Otoko shu* (傘持の男衆).

Seperti yang sudah di jelaskan di bab sebelumnya, dalam *Oiran* di Yoshiwara, Hinowa sebagai contoh seorang pelacur dengan statusnya yang tinggi sehingga dapat melakukan *oiran douchuu* untuk mengenalkan dirinya

dengan berkeliling Yoshiwara. Yang ditunjukkan Tsukuyo dalam *scene* tersebut merupakan gambaran *Oiran* dan sesuai dengan penjelasan dari Ian Watt bahwa sosiologi sastra merupakan cerminan dari masyarakat yang terdapat dalam karya sastra.

Data 10, Episode 141 (00:02:52-00:03:12)



Gambar 4.10 Kamui meminta dirinya dilayani Hinowa kepada Hosen

鳳仙: ほう…。しばらく会わぬうちに飯以外の味も覚えたか ぐ…。酒か女か? 言え。

神威: じゃあ 日輪とひと晩。手土産も このとおり用意してあるんです。きっと喜んでサービスしてくれるでしょ?

*Hōsen: Hō.... Shibaraku awanu uchi ni meshi igai no aji mo oboeta ka kuku....
Sake ka on'na ka? Ie.*

*Kamui: Jā Hinowa to hitoban. Temiyage mo ko no tōri yōi shite aru ndesu.
Kitto yorokonde sabisu shite kurerudesho?*

Hōsen: Oh? Jadi kau telah mengerti hal selain makanan sejak terakhir aku melihatmu? Kau masu sake? Atau wanita? Bilang saja.

Kamui: Kalau begitu, semalam dengan Hinowa. Seperti yang anda lihat, aku datang membawa hadiah. Dia pasti akan senang melayaniku, kan?

Scene tersebut menceritakan kedatangan Kamui dengan kedua rekannya dan membawa Seita menemui Housen. Dalam percakapan tersebut, Housen memberi tawaran kepada Kamui ingin minuman atau wanita dan dijawab oleh Kamui bahwa dirinya ingin dilayani oleh Hinowa. Housen langsung terdiam begitu mendengar apa yang dikatakan Kamui kepadanya mengenai keinginannya. Lalu Kamui mengatakan sebagai bayarannya, ia memberikan Seita yang selama ini di cari Housen sebagai bayarannya agar bisa dilayani Tsukuyo.

Adegan tersebut terjadi di dalam ruang bertemunya Kamui dengan Housen. Dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *middle close up* menunjukkan Kamui sedang berbincang-bincang dengan Housen ditemani dua pelacur. Di sisi kiri Housen pelacur menuangkan minuman untuk Housen dan yang di sisi kanannya sedang bermain shamisen. Pada *scene* lainnya menggunakan teknik pengambilan gambar *close up* menunjukkan ekspresi senyum Kaumi yang dibuat-buat sambil mengangkat jari telunjuknya.

Seperti yang sudah di jelaskan di bab sebelumnya, dalam *Oiran* di Yoshiwara, Kamui sebagai contoh seorang pelanggan yang memiliki jabatan tinggi datang ke Housen yang merupakan *danna* di Yoshiwara juga sebagai mantan atasan Kamui dalam pekerjaannya dulu. Dalam situasinya menggambarkan Kamui datang ke ageya bertemu danna dan meminta Hinowa

untuk melayaninya dan menggunakan Seita sebagai bayarannya. Yang ditunjukkan Kamui dan Housen dalam *scene* tersebut merupakan gambaran *Oiran* dan sesuai dengan penjelasan dari Ian Watt bahwa sosiologi sastra merupakan cerminan dari masyarakat yang terdapat dalam karya sastra.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Anime Gintama karya Yoichi Fujita merupakan *anime* yang menceritakan keadaan pada zaman Edo dan merupakan adaptasi dari manga dengan judul yang sama karya Hideaki Sorachi. Berdasarkan analisis, *anime Gintama* episode 139-145 memiliki beberapa gambaran Oiran di Yoshiwara. Terdapat sepuluh temuan gambaran Oiran yang ada dalam *anime Gintama*. Hasil penelitiannya menunjukkan wanita yang masuk dan menjadi bagian Yoshiwara karena selain di jual kepada orang tuanya juga karena perdagangan manusia. Sebagai contohnya terdapat pada tokoh Hinowa dan Tsukuyo yang pada saat masih kecil sudah dijual oleh orang tuanya. Terdapat *oiran douchuu* seperti yang dilakukan oleh Hinowa yang sudah menyandang status sebagai pelacur tertinggi di Yoshiwara.

Lalu pelacur yang berada di balik jeruji besi memanggil samurai dengan sebuah tawaran untuk melayani pelanggan tetapi ditolak dan melakukan sikap melanggar aturan Yoshiwara sehingga langsung dihukum. Seorang pelacur berstatus tinggi memiliki hak untuk memilih pelanggannya seperti Hinowa yang tidak akan memperdulikan pelanggannya jika ia benar-benar tidak mau. Dalam hubungan sosial di Yoshiwara bisa terjadi konflik antar pelacur karena adanya sebuah persaingan untuk mendapatkan setatus tinggi sehingga terkadang seorang placur bisa saling kejam. Sebagai Kamuro seperti Tsukuyo yang saat itu masih kecil memiliki kewajiban

melayani pelacur seperti Hinowa. Seorang pelanggan seperti Kamui yang memiliki jabatan tinggi datang ke ageya dan bertemu danna untuk meminta pelayanan dari seorang pelacur seperti Hinowa.

Dalam anime ini, lebih condong ke Hinowa karena dirinya digambarkan sebagai matahari yang dapat menerangi seluruh Yoshiwara. Karena Hinowa merupakan wanita yang cantik dan tangguh dalam menghadapi cobaan yang didapat dari Housen. Sebagai bukti, dirinya di senangi dan dihormati oleh pelacur-pelacur lain serta membuat wanita di Yoshiwara termasuk Tsukuyo dapat bertahan hidup dengan baik di Yoshiwara walaupun dirinya mendapat perlakuan tidak baik oleh Housen tetapi dia berusaha tidak menunjukkan sisi lemahnya.

5.2 Saran

Setelah menjadikan *anime Gintama* episode 139-145 sebagai penelitian dengan metode sosiologi sastra harapan semoga bermanfaat untuk pembaca. Penelitian mendatang dapat dilakukan pada *anime Gintama* di episode lainnya atau menggunakan sumber data lainnya seperti anime lain, manga, novel ataupun film yang menceritakan mengenai Oiran. Bisa juga mengambil penelitian lain mengenai *Geisha* sehingga mampu memberikan wawasan dan pengetahuan baru.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Brenner, Robin E. 2007. *Understanding manga and anime*. London: Libraries Unlimited
- Bungin, M. Burhan. 2017. *Penelitian Kualitatif*. (Edisi 2. Cetakan ke-9) Jakarta: Kencana.
- Pikkov, Ülo. 2010. *Animasophy: Theoretical Writings on the Animated Film*. Terjemahan oleh Eva Näripea. Estonia: Estonian Academy of Arts
- Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2015. *Teori, Metode, Dan Teknik Penelitian Sastra*. (Cetakan ke-13) Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna, Nyoman Kutha. 2016. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya Dan Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. (Cetakan ke-2) Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ruslan, Arief. 2016. *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Teeuw, A. 2017. *Sastra Dan Ilmu Sastra*. (Cetakan ke-6) Bandung: PT Dunia Pustaka Jaya.
- Wellek, Rene dan Austin Warren. 2016. *Teori Kesusastraan*. Terjemahan oleh Meliani Budianta. (Cetakan ke-6) Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wiyatmi. 2013. *Sosiologi Sastra: Teori dan Kajian Terhadap Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Kanwa Publisher.

Skripsi

- Early R. 2018. *Gambaran Kyouiku Papa Yang Tercermin Pada Tokoh Ayah Dalam Drama Gekokujo Juken Karya Sutradara Ryosuke Fukuda*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Brawijaya: Malang.
- Hasbullah, Wiwiek Pratiwi. 2018. *Gambaran Kemiskinan Dalam Novel Ma Yan Karya Sanie.B. Kuncoro (Tinjauan Sosiologi Sastra Ian Watt)*. Skripsi. Universitas negeri Makassar. Tidak diterbitkan.

Tabita C.S. 2017. *Gambaran Perilaku Amae Tokoh Shinonome Kakase Terhadap Shinonome Nano Dalam Anime Nichijou Karya Sutradara Ishihara Tatsuya*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Budaya. Universitas Brawijaya: Malang.

Internet

Nippon, Ikidane. 2018. *Siapakah oiran itu? Kenapa oiran dochu sangat populer?*. <https://press.ikidane-nippon.com/id/a00130.html>. (21 Juni 2019)

Purnomo, Dwi. 2015. *Gintama*. <https://www.kompasiana.com/dwinomo/5630523487afbd7c07ca9e95/gintama.html>. (6 Desember 2018)

Signum. 2014. *Inilah 20 Besar Anime-anime Dengan Budget Pengisi Suara Paling 'Mewah' Menurut Charapedia*. <http://jurnalotaku.com/2014/10/25/inilah-20-besar-anime-anime-dengan-budget-pengisi-suara-paling-mewah-menurut-charapedia.html>. (21 Juni 2019)

Signum. 2014. *10 Anime Terbaik Yang Tidak Akan Bosan Ditonton Menurut MyNavi Woman*. <http://jurnalotaku.com/2014/08/05/10-anime-terbaik-yang-tidak-akan-bosan-ditonton-menurut-mynavi-woman.html>. (21 Juni 2019)

Yum, Sakowako. 2015. *20 Facts You Did Not Know About Oiran*. <http://www.tsunagujapan.com/20-facts-you-did-not-know-about-oiran.html>. (23 Mei 2019)

スタジオ七色. 2018. *知れば知るほど奥が深い“花魁”の世界*. <http://nana-iro.tokyo/column/theme01.html>. (1 Juli 2019)



*Lampiran 1: Curriculum Vitae***CURRICULUM VITAE****IDENTITAS PERSONAL**

Nama : Gracia F.A.M.R.K.
Nim : 135110201111003
Program Studi : Sastra Jepang
Tempat/Tanggal Lahir : Bontang, 06 Desember 1994
Alamat Asal : Jalan Nilam PC VI A No.67B Bontang Selatan,
Bontang, Kalimantan Timur
No.HP : 082264438848
E-mail : jpnanime32@gmail.com
Riwayat Pendidikan : SD YPVDP (2001-2007)
SMP YPVDP (2007-2010)
SMA YPVDP (2010-2013)

PENGALAMAN ORGANISASI

- Tahun 2014 Mengikuti Lomba Tari Yosakoi Surabaya
- Tahun 2015 Mengikuti Ujian N3

Lampiran 2:



KEMENTERIAN RISET DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS ILMU BUDAYA
 Jalan Veteran, Malang 65145 Indonesia

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Gratcia F.A.M.R.K.
2. NIM : 135110201111003
3. Program Studi : Sastra Jepang
4. Bidang Kajian : Sastra
5. Judul Skripsi : Gambaran *Oiran* Dalam *Anime Gintama* (Episode 139-145) Karya Sutradara Yoichi Fujita
6. Tanggal Mengajukan : 10 Oktober 2018
7. Tanggal Selesai : 16 Juli 2019
8. Nama Pembimbing : Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.
9. Keterangan Konsultasi:

No	Tanggal	Materi	Pembimbing	Paraf
1	10/10/2018	Konsultasi Judul, Latar Belakang, Rumusan Masalah	Retno Dewi Ambarastuti, S.S.,M.Si.	
2	17/05/2019	Bab I, Bab II, Acc Seminar Proposal	Retno Dewi Ambarastuti, S.S.,M.Si.	
3	14/05/2019	Revisi Bab I, Bab II, Bab III	Retno Dewi Ambarastuti, S.S.,M.Si.	
4	21/05/2019	Revisi Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV	Retno Dewi Ambarastuti, S.S.,M.Si.	
5	25/05/2019	Revisi Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV	Retno Dewi Ambarastuti, S.S.,M.Si.	

6	08/06/2019	Revisi Bab I, Bab II, Bab III, Bab IV, Bab V	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	/
7	14/06/2019	Revisi Bab III, Bab IV, Bab V, Acc Seminar Hasil	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	/
8	25/06/2019	Revisi Bab III, Bab IV, Bab V	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	/
9	05/07/2019	Revisi Bab I, Bab II, Bab IV, Bab V, Acc Ujian Skripsi	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	/
10	09/07/2019	Revisi Bab I, Bab II, Bab IV, Bab V	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	/
11	13/07/2019	Revisi Bab I, Bab II, Bab IV, Bab V, Abstrak	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	/
12	17/07/2019	Revisi Bab I, Bab V, Abstrak, Artikel Ilmiah	Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.	/

10. Telah Dievaluasi dan Diuji dengan Nilai:

B

Mengetahui,
Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra



Sahrudin, S.S., M.A., Ph.D
NIP.19790116 200912 1 001

Malang, 23 Juli 2019
Dosen Pembimbing

Retno Dewi Ambarastuti, S.S., M.Si.
NIK. 20130977 0430 2 001

