

## BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis akan mengkaji data yang diteliti dengan menggunakan beberapa konsep estetika postmodern serta beberapa teori yang telah dijelaskan sebelumnya untuk memberikan gambaran perpaduan budaya tinggi dan budaya rendah yang tercermin dalam serial *anime* sepanjang 26 episode ini. Sebelumnya, penulis akan memaparkan sinopsis serial *anime* Samurai Champloo beserta tokoh-tokoh yang berperan di dalamnya.

### 3.1 Sinopsis

Adegan dalam serial *anime* Samurai Champloo diawali peristiwa seorang pelayan kedai makan bernama Fuu yang diintimidasi oleh anak gubernur prefektur dan penjaganya di dalam sebuah kedai makan. Mugen yang kebetulan berada di tempat makan tersebut melawan anak gubernur tersebut beserta penjaganya untuk membela Fuu dengan syarat mendapat makan gratis dari Fuu.

Di tengah-tengah perkelahian antara Mugen dengan anak gubernur prefektur, Jin memasuki kedai makan tersebut tanpa mengerti keadaan yang terjadi sehingga Jin ikut terlibat dalam perkelahian yang ada.

Dalam keadaan yang terpojok karena perlawanan Mugen dan Jin, anak gubernur beserta penjaganya membakar kedai makan tersebut dengan menumpahkan sake lalu menyulut api di atasnya. Kerusakan yang terjadi

membuat Jin dan Mugen dikenai hukuman gantung tetapi tanpa disadari oleh mereka berdua, Fuu membalas pertolongan mereka berdua dengan membuat ledakan di area tempat hukuman sehingga Jin dan Mugen dapat melarikan diri. Dalam pelarian diri itu Fuu meminta pada Jin dan Mugen untuk mendampinginya dalam pencarian seorang *Samurai* misterius yang menurut ingatan Fuu *samurai* tersebut beraroma bunga matahari.

Berkat petunjuk yang ada mereka melakukan perjalanan dari Edo menuju Nagasaki untuk menemukan *Samurai* misterius yang dicari oleh Fuu. Sepanjang perjalanan dalam pencarian *samurai* misterius tersebut banyak bahaya yang harus dihadapi oleh Fuu, Jin, dan Mugen. Situasi berbahaya timbul dari berbagai macam sebab; rencana anak gubernur prefektur yang ingin membalas dendam kepada Jin dan Mugen akibat perlawanan mereka sebelumnya, konsekuensi pencarian Fuu, Jin, dan Mugen atas informasi tentang *samurai* misterius yang beraroma bunga matahari, dan beberapa bahaya muncul disebabkan masa lalu kehidupan Jin dan Mugen.

Kisah masa lalu Jin dan Mugen dua orang yang tidak dikenal Fuu kemudian menjadi kawan seperjalanannya juga berkembang seiring dengan petualangan Fuu dalam pencarian *samurai* misterius. Jin merupakan murid *samurai* terkenal Mariya Enshirou dituduh membunuh gurunya sendiri untuk menguasai teknik Mujushin Kenjutsu. Sedangkan Mugen merupakan *samurai* mantan bajak laut yang kemudian melakukan perjalanan untuk merubah dirinya.

Dalam perjalanan Fuu, Jin, dan Mugen beberapa informasi tentang *samurai* misterius itupun perlahan terkuak. *Samurai* yang beraroma bunga

matahari tersebut tidak lain merupakan ayah Fuu sendiri yang bernama *Kasumi Seizō*, seorang *Samurai* yang menganut keyakinan Katolik. Agama yang baru masuk di Jepang dan dilarang oleh pemerintahan Shogun. Tanpa disadari oleh Fuu di saat yang sama pencarian terhadap *Kasumi Seizō* juga dilakukan oleh pemerintahan Shogun karena *Kasumi Seizō* dianggap berperan penting dalam pemberontakan Shimabara dimana *Kasumi Seizō* menjadi pemimpin para *Samurai* penganut agama Katolik yang memberontak.

Serial *anime* ini ditayangkan dengan 26 episode dengan masing-masing judul, '*Tempestuous Temperaments*', '*Redeye Reprisal*', '*Hellhounds for Hire*', '*Hellhounds for Hire*', '*Artistic Anarchy*', '*Stranger Searching*', '*A Risky Racket*', '*The Art of Altercation*', '*Beatbox Bandits*', '*Lethal Lunacy*', '*Gamblers and Gallantry*', '*The Disorder Diaries*', '*Misguided Miscreants 1-2*', '*Bogus Booty*', '*Lullabies of the Lost 1-2*', '*War of the Words*', '*Unholy Union*', '*Elegy of Entrapment 1-2*', '*Cosmic Collisions*', '*Baseball Blues*', dan yang terakhir berjudul '*Evanescent Encounter 1-3*'.

### 3.2 Profil *Anime* *Samurai Champloo*

*Anime* *Samurai Champloo* diproduksi oleh studio Manglobe ditayangkan di Fuji TV Jepang pada 20 Mei 2004. Ditayangkan pula di beberapa stasiun TV Amerika, Kanada, Australia, New Zealand, dan Malaysia. Berlatarkan zaman Edo versi fiksi yang dipenuhi anakronistik<sup>1</sup>, dan elemen hip-hop. Diisi oleh berbagai tokoh dengan berbagai peran, seperti yang terlihat pada tabel 3.1 berikut ini.

<sup>1</sup> Hal-hal yang tidak sesuai dengan hubungan kronologi dalam cerita.

**Tabel 3.1 Profil Tokoh Serial *Anime Samurai Champloo***

NO.	TOKOH	PERAN
1	Mugen	Teman seperjalanan Fuu
2	Jin	Teman seperjalanan Fuu
3	Fuu	Pelayan kedai makan yang melakukan perjalanan untuk mencari <i>samurai</i> misterius
4	Kasumi Seizou	Ayah Fuu
5	Mariya Enshirou	Guru Jin
6	Manzo	Inspektur kepolisian
7	Oshaberi Ichiemon	Pemain baseball Jepang
7	Sasaki Ryujiro	Pejabat piltu
8	Nagatomi Rikiei	Pemimpin Nagatomi Yakuza
9	Daigoro	Pemilik kedai makan
10	Osuzu	Anak Daigoro
11	Kawara Heitaro	Pemimpin Klan Kawara
12	Ishimatsu	Pendeta mantan yakuza berpengaruh
13	Zuiko	Pendeta Zen
14	Ukon	Pembunuh jalanan
15	Mukuro	Kapten bajak laut
16	Koza	Adik Mukuro
17	Shiren	Petugas kantor pemerinatahan Shogun
18	Jinpachi Yatsuha	Ninja perempuan
19	Okuru	Pejuang suku Ainu
20	Yukimaru	Murid Mariya Enshirou
21	Tobata	Daimyo

### 3.3 Postmodernisme dalam *Anime Samurai Champloo*

Karakteristik zaman postmodern yang menonjol adalah runtuhnya batasan-batasan yang diciptakan oleh modernitas seperti yang digambarkan oleh pemikir postmodern Baudrillard; “Pembedaan dan hierarki tradisional runtuh, keanekaragaman kebudayaan diakui’ *kitsch* (seni-seni murahan), yang populer dan yang berbeda dirayakan.” (Sarup, 2008:261).

Batasan-batasan yang terstruktur dalam modernitas dianggap terlalu bersemangat untuk menyeragamkan segala sesuatu sehingga hal-hal yang bersifat lokal dan kontekstual tidak dapat ditangkap dan diapresiasi. Keseragaman yang coba diciptakan oleh modernitas membuat masyarakat jengah karena keseragaman total tidak pernah dapat dicapai, hal ini menyebabkan masyarakat postmodern

menjadi masyarakat yang merindukan keberagaman, tidak statis, dan cenderung menyukai untuk keluar dari pakem yang ada.

Bagaimana kerinduan masyarakat postmodern ingin menciptakan hiburan baru berupa sesuatu yang beda dapat dilihat dari penjelasan sutradara Shinichiro Watanabe (CBC, Detroit, 2006) mengenai latar belakang pembuatan *anime*

Samurai Champloo dalam beberapa interview,

*When I make a new anime, it's no fun for me if I make something that I'm not interested in, so in the case of Samurai Champloo I took two things that I'm very interested in – hip-hop and old samurai shows, especially the sword fighting shows – and I combined them together.*

“Ketika saya membuat *anime* yang baru, tidak menyenangkan bagi saya bila saya membuat sesuatu dari yang tidak menarik bagi saya, maka pada kasus Samura Champloo saya mengambil dua hal yang saya sangat menarik bagi saya – hip-hop dan aksi *samurai* terdahulu, khususnya dalam aksi berduel dengan pedang – kemudian saya mengkombinasikan keduanya bersama

Shinichiro Watanabe (2012, para. 7),

*I would like to mix different things in my work: the word “Champloo” in ‘Samurai Champloo’ comes from an Okinawan term ‘chanpuru’ which means “something mixed”. Cooking is essentially mixing of different ingredients and that would be a mixture, right? So in Samurai Champloo, I combined two completely different elements, a traditional samurai story and trendy hip-hop music with the hope that it would be an exciting and interesting story together.*

Saya ingin mencampur hal-hal yang berbeda pada karya saya: kata “Champloo” pada ‘Samurai Champloo’ berawal dari istilah ‘chanpuru’ yang bermakna “sesuatu yang tercampur”. Aktivitas masak secara esensial adalah mencampurkan bahan-bahan yang berbeda kemudian menghasilkan sebuah campuran bukan? Jadi di dalam Samurai Champloo, saya mengkombinasikan dua elemen yang berbeda secara keseluruhan, sebuah cerita *samurai* tradisional dan musik *hip-hop* yang trendi dengan harapan campuran kedua hal itu bersama-sama akan menghasilkan cerita yang menarik dan menyenangkan.

Di dalam serial *anime* sepanjang 26 episode ini budaya *samurai* dan hip-hop yang sama sekali tidak mempunyai hubungan baik secara historis maupun

geografis dihadirkan berdampingan, hal tersebut menggambarkan terjadinya fragmentasi waktu dalam pemikiran masyarakat Postmodern yang biasa disebut juga sebagai skizofrenia. Keberadaan budaya samurai dan hip-hop dalam *anime* Samurai Champloo tidak sekedar ditempatkan dalam posisi terpisah tetapi dicampuradukkan. Elemen budaya yang ada dimodifikasi, dilepaskan dan digabungkan satu dengan lainnya. Hal ini kerap memunculkan banyak hal aneh dan tidak lazim untuk ditemukan pada sebuah karya sastra tetapi tentu saja keanehan yang muncul bukan untuk menunjukkan terjadinya kegagalan dalam konstruksi cerita, justru keanehan yang ada menjadi sensasi yang dijual sekaligus dinikmati sebagai kekuatan dan daya tarik *anime* Samurai Champloo.

Adapun perpaduan budaya tinggi dan rendah dalam *anime* Samurai Champloo merupakan bentuk *kitsch* (pemasaan) terhadap budaya tinggi *samurai* pada zaman Edo. Untuk dapat memahami lebih lanjut proses perpaduan budaya tinggi dan rendah serta bentuk perpaduannya penulis akan membahasnya dalam 2 sub pembahasan; apresiasi serta pengambilan elemen masa lampau pada *anime* Samurai Champloo, dan pemasaan budaya tinggi pada *anime* Samurai Champloo.

### 3.3.1 Apresiasi serta Pengambilan Elemen Masa Lampau pada *Anime* Samurai Champloo

Seperti yang telah disinggung pada bab sebelumnya, budaya *samurai* yang terdapat di dalam *anime* Samurai Champloo merupakan representasi budaya tinggi. Selain karena menjadi kaum aristokrat pada zamannya, *samurai* merupakan sebuah produk kombinasi pengaruh dari beberapa filosofi pada zaman

tersebut seperti Buddhisme, Zen, Shintoisme, dan Konfusianisme yang menjadikan budaya tersebut kompleks dan otentik serta tidak dapat diimitasi dengan instan dan mudah. Budaya samurai di dalam *anime* Samurai Champloo dihadirkan sebagai latar belakang utama tempat dan waktu. *Anime* Samurai Champloo sendiri mulai ditayangkan pada tanggal 20 Mei 2004 di stasiun televisi FUJI TV, sedangkan *setting* yang digunakan dalam *anime* Samurai Champloo merupakan zaman Jepang pada 4 abad sebelum *anime* ini sendiri lahir, yaitu zaman Edo (1603-1867).

Ketertarikan pada masa lampau serta mengambil elemen-elemennya untuk digunakan dalam produksi sebuah karya masa kini biasa disebut di dalam konsep estetika postmodern sebagai *pastiche*. Istilah *Pastiche* dalam konsep estetika postmodern digunakan untuk menggambarkan peniruan elemen-elemen masa lampau pada karya masa kini seperti yang dijelaskan di dalam Oxford Dictionaries mengenai *pastiche*, “*an artistic work in a style that imitates that of another work, artist, or period*”. Pengambilan *setting* lingkungan zaman Edo dapat dilihat dari beberapa cuplikan adegan dan dialog berikut:

### Cuplikan Adegan 1



(Episode 8)

Gambar 3.1 Percakapan tentang zaman Edo

(Menit 00.02.31-00.02.43)

無限風人 : 飢えた。(Ueta.)  
 : お風呂入りたいよ。(Ofuro hairitai yo.)  
 : 江戸ではぬじゅくは犯罪だ。(Edo de wa nujuku wa hanzai da)

**Terjemahan**

Mugen : Aku Lapar.  
 Fuu : Aku ingin mandi  
 Jin : Di Edo tidur di luar merupakan kejahatan

**Cuplikan Adegan 2****Gambar 3.2 Percakapan tentang zaman Edo**

(Episode 9 Menit 00.03.10-00.03.18)

無限風人 : えがた? 何だそれ?(Egata? Nanda sore?)  
 風人 : 本当に知らないの?(Hontou ni shiranaino?)  
 風人 : それでよく江戸に生えれたものだ。(Sore de yoku edo ni haereta mono da.)  
 無限風人 : えがたがない境そはとらないの。(Egata ga nai sakai so wa toranai no?)

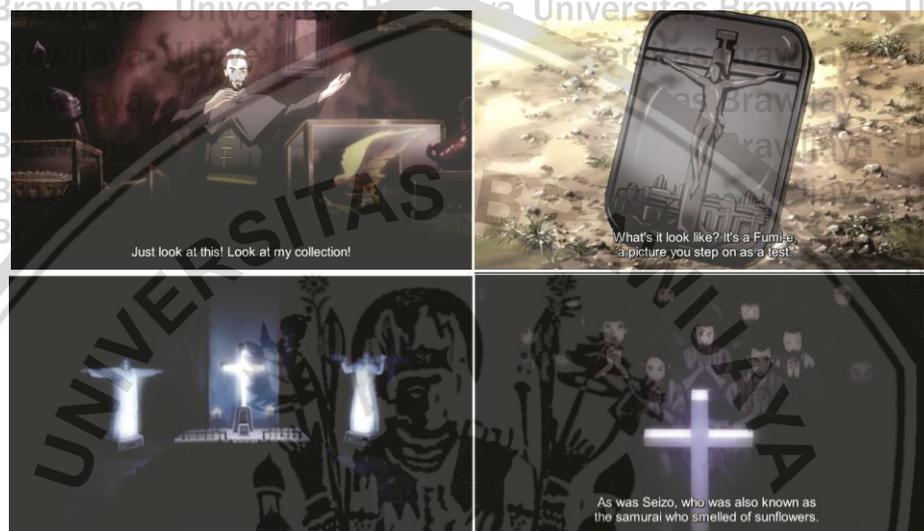
**Terjemahan**

Mugen : Surat izin melintas? Apa itu?  
 Fuu : Apa kamu benar-benar tidak tahu.  
 Jin : Aaku sungguh terkejut kamu tidak mengerti hal seperti itu pada zaman Edo.  
 Fuu : Bila kamu tidak mempunyai surat izin melintas, para penjaga tidak akan memperbolehkan kamu melewati pos perbatasan.

Dari percakapan ketiga tokoh di atas dapat dikenali bahwa ada pembaharuan aturan yang merupakan bagian dari zaman Edo seperti dilarang tidur di luar ruangan dan harus memiliki surat izin melintas untuk melewati perbatasan. Untuk semakin memperkuat setting zaman Edo, anime Samurai Champloo juga

mengambil latar peristiwa perkembangan awal agama Katolik di Jepang yang dibawa oleh Fransiscus Xaverius pada abad ke-16, seperti dilihat dari cuplikan berikut:

### Cuplikan Adegan 3



**Gambar 3.3 Perkembangan Agama Katolik di Jepang**

(Episode 19 menit ke 00:03:21-00:11:51)

### Analisa

Pada zaman Postmodernisme otentisitas dan keunikan pribadi memudar dalam artian luas. Akibatnya adalah masyarakat postmodern seringkali merindukan orisinalitas budaya yang seringkali terdapat pada masa lampau, sehingga masyarakat postmodern sering kali mengambil elemen-elemen tersebut untuk digunakan kembali di dalam karya-karyanya. Film-film nostalgia, desain *retro*, film *re-make*, *dance cover*, jaket *hoodie* batik, dan kaos bola batik adalah contoh yang baik untuk menggambarkan produk *pastiche* yang terjadi pada masa kini. Sedangkan, dalam *anime* Samurai Champloo, apresiasi terhadap nuansa

Jepang klasik tentang kehidupan zaman Edo adalah konsep *pastiche* yang diaplikasikan oleh sutradara Shinichiro Watanabe.

Apresiasi terhadap zaman Edo besar sekali ditunjukkan oleh *anime* Samurai Champloo dengan menempatkan banyak elemen-elemen zaman Edo di dalam karya tahun 2004. Hal tersebut menandakan hilangnya kemajuan sejarah dari perkembangan penciptaan karya dalam masyarakat Postmodernisme, sehingga yang muncul ialah pengulangan. Menurut Jameson (1991: 67-97), hilangnya rasa sejarah ini menyebabkan kanibalisasi budaya dan peniruan acak terhadap gaya masa lalu. Pemahaman ini membawa pada salah satu kunci konsep Postmodernisme, yaitu *Pastiche*. *Pastiche* sendiri merupakan bentuk eksploitasi pencitraan masa lampau, dan menurut Jameson (1991: 21), *pastiche* adalah fenomena gejala runtuhnya kebersejarahan, suatu keterputusan dengan sejarah, dan sekaligus menunjukkan ketidakmampuan masyarakat Postmodernisme merepresentasikan pengalaman kekinian pada zaman Postmodernime itu sendiri.

### 3.3.2 Pemasaan Budaya Tinggi pada *Anime* Samurai Champloo

Agar budaya tinggi dalam *anime* Samurai Champloo mudah dan cepat dikonsumsi massa, budaya tinggi pada *anime* Samurai Champloo dimassakan.

Produk-produk budaya tinggi yang dimassakan sering disebut dengan istilah *kitsch* dalam idiom estetika postmodern. Di dalam dunia seni, *kitsch* digunakan untuk menggambarkan penurunan derajat seni tinggi menjadi seni murahan atau seni massa. Karakter khas produk *kitsch* adalah kemudahannya untuk dicerna karena tidak dibutuhkan upaya yang banyak untuk menikmatinya. Hal tersebut

diungkapkan oleh Walter Benjamin (2009:39) mengenai *kitsch*, “it offers instantaneous emotional gratification without intellectual effort, without the requirement of distance, without sublimation” bahwa *kitsch* hanya menawarkan kenikmatan emosi instan tanpa usaha intelektual, tanpa membutuhkan jarak pemahaman, tanpa menghantarkan substansi.

Dalam *anime* ini sendiri terdapat penekanan sutradara Shinichiro Watanabe bahwa karyanya hanyalah hiburan untuk dinikmati tanpa perlu pemikiran mendalam disampaikan secara verbal dan vulgar kepada penonton. Hal ini terlihat pada cuplikan berikut:

#### Cuplikan Adegan 4



Gambar 3.4 Opening Disclaimer

*This work of fiction is not an accurate historical portrayal. Like we care. Now shut up and enjoy the show.*

(Menit ke 00:01:31-00:01:36)

Terjemahan:

Karya fiksi ini bukan gambaran historis yang akurat. Tidak perlu diperdulikan. Sekarang diam dan nikmati pertunjukannya.

#### Analisa

Pesan sutradara Shinichiro Watanabe pada cuplikan di atas mengandung semangat *kitsch* yang eksplisit. *Kitsch* secara populer dikenal juga sebagai budaya pop dikarenakan *kitsch* menjual kenikmatan instan pada sebuah karya sehingga

seperti yang telah disinggung sebelumnya lazim bila karya *kitsch* diupayakan untuk dapat dinikmati tanpa membutuhkan banyak usaha intelektual agar karya tersebut dapat lebih mudah dan cepat dikonsumsi oleh massa.

Masih dalam cuplikan tersebut dapat dilihat jenis *font* yang digunakan bertema *graffiti*, dan bahasa Inggris pada cuplikan kedua menggunakan gaya bahasa Inggris khas hip-hop yang ceplas-ceplos dan informal. *Anime* dengan *setting* budaya tinggi *samurai* dengan *opening credit* bergaya budaya rendah hip-hop menjadi pertanda awal yang jelas bagaimana budaya tinggi dan rendah disandingkan dalam *anime* ini sekaligus menunjukkan karakteristik zaman Postmodernisme, dimana karya-karya pop diapresiasi dan dirayakan.

Pemasaan yang terjadi dalam *anime* *Samurai Champloo* dilakukan dengan cara memadukan budaya tinggi *samurai* abad ke-16 dengan budaya rendah hip-hop yang populer dan digemari banyak orang sejak pertengahan abad ke-19 dan terus berkembang hingga abad ke-20. Dengan cara tersebut, budaya *samurai* yang telah dimodifikasi dalam *anime* *Samurai Champloo* dapat dirasakan lebih akrab dan mudah diterima karena memiliki elemen-elemen hip-hop yang telah dikenal sebelumnya walaupun tentu saja budaya *samurai* yang dikonsumsi massa tersebut bukanlah budaya *samurai* yang otentik seperti yang betul-betul ada pada abad ke-16. Adapun perpaduan budaya tinggi dan rendah dalam *anime* *Samurai Champloo* ini muncul melalui idiom estetika postmodern, seperti parodi, *camp*, dan skizofrenia yang saling berkaitan dan tersebar dalam *anime* ini.

### 3.3.2.1 Parodi, *Camp*, dan Skizofrenia

Parodi merupakan teks bentuk penyimpangan dari bentuk, atau struktur dari teks rujukan yang asli atau biasa dikenal sebagai plesetan, *camp* dapat dikenali dari kemiskinan makna karena estetisme yang digunakan berupa keartifisialan dan pengayaan sehingga biasa muncul sebagai elemen dekoratif, *fashion*, serta bentuk-bentuk ekstrim, sedangkan skizofrenia merupakan keterputusan dialog antar elemen sehingga menghasilkan makna-makna kontradiktif, ambigu, terpecah, atau samar-samar.

Sebuah adegan dalam *anime* Samurai Champloo yang mengandung perpaduan budaya tinggi *samurai* dan budaya rendah hip-hop dapat dikaji melalui satu konsep estetika postmodern atau lebih dari satu konsep sekaligus karena di dalam adegan tersebut memungkinkan untuk terdapat beberapa konsep estetika postmodern sekaligus. Adegan-adegan perpaduan budaya tinggi *samurai* dengan budaya rendah hip-hop yang mengandung unsur parodi, *camp*, dan skizofrenia atau beberapa dari ketiganya dalam *anime* Samurai Champloo dapat dilihat dari berbagai cuplikan di bawah ini:

#### Cuplikan Adegan 5



Gambar 3.6 Adegan Pembukaan dengan Patahan Waktu



**Gambar 3.6 Adegan Pembukaan dengan Patahan Waktu**

(Episode 1 Menit 00.02.18-00.02.40)

シーン 2 : 一日前 one day earlier (*ichi nichi mae.*)

シーン 4 : 一日前! one day earlier (*ichi nichi mae!*)

### Terjemahan

Scene 2 : 1 hari sebelumnya

Scene 4 : 1 hari sebelumnya!

### Analisa

Sebelum masuk ke dalam *opening title* episode 1 terdapat cuplikan dimana Mugen dan Jin akan dihukum penggal dalam sebuah eksekusi zaman Edo. Adegan tersebut berhenti saat algojo menebaskan pedangnya dan adegan berganti dengan layar transisi berisi kata-kata “Satu hari sebelumnya”. Namun setelah kemunculan kata-kata “Satu hari sebelumnya” justru muncul adegan dengan *setting* latar yang meloncat jauh dari *setting* latar zaman Edo. Terdapat banyak mobil yang berlalu lalang di jalan raya dan seorang pemuda dengan gaya dan *fashion* hip-hop berjalan dari kanan *frame* kamera ke kiri.

Setelah pemuda tersebut melewati *frame* kamera muncul kembali di layar kata-kata yang sama ditambah dengan tanda seru, “Satu hari sebelumnya!” kata-kata tersebut menunjukkan penekanan untuk menuju kilas balik yang sebenarnya dan yang terjadi pada adegan selanjutnya bukan lagi sekedar kilas balik tetapi justru kemunduran zaman yang ekstrim, digambarkan sebagai tayangan mundur

(rewind) sebuah video. Pemuda dan mobil-mobil yang semula berjalan dan berlalu-lalang bergerak mundur kembali ke arah asalnya. Video semakin terlihat kabur hingga memasuki zaman Edo dimana Mugen menatap langit di tengah lahan persawahan.

Elemen estetika postmodern yang muncul pada cuplikan ini adalah *camp* dan skizofrenia. *Camp* dapat dilihat dari *fashion* hip-hop yang dikenakan oleh pemuda di masa depan. Adapun kronologi cerita mengalami proses perpatahan waktu yang ekstrim dan terbalik-balik menandakan terjadinya skizofrenia dalam cuplikan tersebut dimana makna “satu hari sebelumnya” dipatahkan dan dipermainkan.

**Cuplikan Adegan 6**



**Gambar 3.7 Logo converse yang terdapat di sisi depan dan belakang hakama seorang daimyo**

(Episode 1 menit ke 00:06:20-00:06:28)



**Gambar 3.8 Sneakers Converse beserta Logo**

## Analisa

Pada cuplikan di atas dapat dilihat seorang *daimyo* menggunakan *haori* dengan logo Converse salah satu merek *sneakers* populer hip-hop. Elemen parodi yang muncul dalam cuplikan ini ialah keberadaan logo Converse sebagai plesetan dari *mon* (紋) emblem keluarga khas Jepang yang biasa ditampilkan pada sisi depan dan belakang *haori*. Adapun gaya *fashion* hip-hop yang dipinjam oleh *haori* tersebut merupakan elemen *camp* karena bersifat pengayaan, permainan, dan dekoratif semata tidak substantif dan berpengaruh pada jalan cerita.

Sedangkan tampilnya merek *sneakers* yang populer di pertengahan abad ke-19 pada *setting* waktu zaman Edo abad ke-16 menjadi elemen skizofrenia dalam adegan ini. Peristiwa tersebut menunjukkan perpatahan dialog antara elemen *setting* dengan kostum di dalam unsur *mise en scene*.

## Cuplikan Adegan 7



**Gambar 3.9 Gaya bertarung dan busana Mugen**

(Episode 1 menit ke 00:01:23-00:01:33)

## Analisa

Cuplikan tersebut menggambarkan adegan pertarungan Mugen dengan Jin di dalam sebuah kedai makan. Elemen parodi dalam cuplikan ini adalah gerakan *samurai* yang diparodikan menjadi gerakan *breakdance* hip-hop yaitu *downrock* dan *powermove*, gerakan yang tidak lazim digunakan oleh para *samurai*. Gerakan tersebut tergambar jelas dari gaya bertarung Mugen sepanjang *anime* ini. *Camp* yang muncul pada adegan ini adalah elemen *fashion* berupa *baggy pants* dengan jahitan luar berwarna merah. Sedangkan elemen skizofrenia yang muncul pada adegan ini ialah terdapat gerakan *breakdance* serta *baggy pants* yang populer di pertengahan abad ke-19 di dalam *setting* cerita zaman Edo. Hal ini menunjukkan perpatahan dialog antar elemen *setting* dengan kostum dan aksi dalam unsur *mise en scene* adegan tersebut.

## Cuplikan Adegan 8



**Gambar 3.10 Hakama dengan gaya *tracksuit* dengan logo puma di sisi belakang**

(Episode 1 menit ke 00:08:32-00:10:47)



**Gambar 3.11 Tracksuit Puma beserta Logo**

## Analisa

Pada cuplikan di atas dapat dilihat seorang *samurai* menggunakan satu stel *kimono* dan *hakama* biru dengan motif garis-garis *tracksuit* beserta logo merek Puma di sisi belakang. *Samurai* tersebut menggunakan *wristband* di tangan kanan dengan lebih dari satu jarinya berhiaskan cincin. Penampilan *samurai* tersebut identik dengan *fashion b-boys*, para penari *breakdance*. Elemen parodi dalam cuplikan ini adalah satu stel *yukata* dan *hakama* yang dipelesetkan menjadi setelan *tracksuit* kimono serta bentuk *mon* (紋) yang dipelesetkan menjadi bentuk logo Puma.

Adapun motif garis-garis hitam *tracksuit* yg menempel pada satu stel *kimono* dan *hakama* merupakan elemen *camp* karena bersifat pengayaan, permainan, dan dekoratif semata tidak substantif dan berpengaruh pada jalan cerita. Sedangkan tampilnya motif dan merek baju olahraga populer Puma pada pertengahan abad ke-19 di dalam *setting* waktu zaman Edo menjadi elemen skizofrenia dimana terdapat perpatahan dialog antara elemen *setting* dengan kostum di dalam unsur *mise en scene* adegan tersebut.

## Cuplikan Adegan 9



**Gambar 3.12 Furoshiki dengan Motif Strip dan Bintang**

(Episode 2 menit ke 00:10:25)

## Analisa

Pada cuplikan tersebut terlihat dua orang *samurai* yang menggunakan *furoshiki* yang tergantung di lehernya. Seorang menggunakan *furoshiki* bermotif *strip* merah putih dan yang lainnya menggunakan *furoshiki* bermotif bintang-bintang berlatar belakang warna biru. *Furoshiki* adalah pembungkus kain tradisional Jepang yang digunakan oleh masyarakat zaman Edo untuk membungkus baju saat berendam di kolam air panas dan digunakan untuk membungkus benda, harta, atau hadiah saat berpergian.

Parodi yang terdapat pada cuplikan ini ialah motif *furoshiki* yang diplesetkan menjadi motif bendera Amerika Serikat. Plesetan ini terkait dengan asal-muasal budaya rendah yang disandingkan pada *anime* ini yaitu hip-hop yang berasal dari Amerika Serikat. *Camp* muncul karena motif tersebut tidak berpengaruh terhadap jalan cerita, sedangkan skizofrenia dilihat dari simbol bendera Amerika Serikat yang dipatahkan menjadi dua *furoshiki* sehingga menyebabkan makna yang tersampaikan menjadi ambigu.

## Cuplikan Adegan 10



Gambar 3.13 Aktivitas *Beatbox* untuk Mengiringi Pengumuman Nagimitsu



**Gambar 3.13** Aktivitas *beatbox* untuk Mengiringi Pengumuman Nagimitsu

(Episode 8 menit ke 00:01:33-00:02:40)

### Analisa

Pada cuplikan berikut terdapat adegan *beatbox* yang dilakukan oleh pembantu *samurai* Nagimitsu. Elemen parodi dalam cuplikan ini terdapat pada pengumuman *samurai* di jalanan pada zaman Edo yang diplesetkan dengan diiringi latar suara hip-hop, kaca yang digunakan untuk memberikan efek cahaya, dan pangkal pedang yang digunakan sebagai *microphone*. *Camp* muncul pada *fashion* hip-hop yang muncul pada pembantu *samurai* yang memakai wristband hitam di tangan kiri dan cincin besi. Cermin kayu minimalis, wristband, serta aktivitas *beatbox* yang dilakukan oleh pembantu *samurai* merupakan hal yang tidak lazim muncul pada zaman Edo abad ke-16, sehingga adegan tersebut menunjukkan elemen skizofrenia yang terdapat dalam adegan ini karena terdapat perpatahan dialog antar elemen *setting* dengan kostum pada *mise en scene* di dalam adegan ini.

### Cuplikan Adegan 11



**Gambar 3.14** Aktivitas *Beatbox* saat Menyambung Perkataan Nagimitsu dan Fuu

(Episode 8 menit ke 00:14:22-00:14 :40)

投げ蜜	: そう。。男の名は！(Sou otoko no na wa!)
Beat boxer	: じ、じ、人？(Ji, ji, Jin)
風	: あ！。(Aa!)
投げ蜜	: そう、人！(Sou, Jin!)
風	: Ohh 見つかれというはね。。その。。(Ohh mitsukare to itu wa ne. sono...)
Beat boxer	: じ、じ、人 (Ji, ji, Jin)
風	: あ、そう。。そう。。その。。(Aa, sou.. sou.. sono..)
Beat boxer	: じ、じ、人 (ji, ji, Jin)
風	: じゃ、夜もうそれから。。帰ります！(Jaa, yoru mou sorekara, kaerimasu!)

### Terjemahan

Nagimitsu	: Jadi nama laki-laki itu adalah..
Beat boxer	: Ji, ji, Jin
Fuu	: Haa
Nagimitsu	: Ya! Jin
Fuu	: Ohh... semoga kau menemukannya ya laki-laki itu..
Beat boxer	: Ji, ji, Jin
Fuu	: Aa... Iya, iya... Laki-laki itu...
Beat boxer	: Ji, ji, Jin
Fuu	: Ah karena hari sudah malam, saya pulang dulu!

### Analisa

Berbeda dengan cuplikan sebelumnya, pada cuplikan ini *beatbox* tidak digunakan sebagai pengiring tetapi lebih dalam lagi digunakan untuk menyambung perkataan tokoh Nagimitsu dan Fuu. *Camp* muncul pada *fashion* hip-hop yang muncul pada seorang asisten *samurai* yang memakai *wristband* hitam di tangan kiri dan cincin besi. *Wristband*, serta aktivitas *beatbox* yang dilakukan oleh pembantu *samurai* merupakan hal yang tidak lazim muncul pada zaman Edo sehingga adegan tersebut menandakan elemen skizofrenia yang terdapat dalam cuplikan ini karena menunjukkan perpatahan dialog antar elemen *setting* dengan kostum pada *mise en scene* di dalam adegan ini.

### Cuplikan Adegan 12



Gambar 3.15 Tukang Kayu yang Bergaya *Rapper Hip-hop*

(Episode 16 menit ke 00:03:49-00:03:59)

### Analisa

Pada cuplikan ini muncul beberapa orang membawa potongan kayu berbentuk balok dan diperlakukan sebagai *boombox* yang sering dibawa oleh pelaku hip-hop pada tahun 1970-an untuk memainkan musik hip-hop di jalanan dan berlagak layaknya seorang *rapper* hip-hop. Aktivitas menebang kayu pada

zaman Edo merupakan hal yang lazim karena kayu pada zaman tersebut digunakan untuk berbagai keperluan. Namun, aktivitas tersebut diparodikan menjadi aktivitas hip-hop dengan tukang kayu yang menganggap seolah-olah potongan balok kayu tersebut adalah *boombox* serta bergaya dan bergerak layaknya seorang *rapper*. Adapun elemen lain yang muncul adalah skizofrenia karena gaya *rap* hip-hop sendiri baru dikenal sejak pertengahan abad ke-19. Hal ini menunjukkan perpatahan antar elemen *setting* dengan aksi di dalam unsur *mise en scene* adegan tersebut.

### Cuplikan Adegan 13



**Gambar 3.16** Situasi Provinsi Aki pada zaman Edo dalam *Anime Samurai Champloo*

(Episode 18 menit ke 00:03:49-00:01:50)

### Analisa

Cuplikan ini muncul sebagai pembuka episode 18, pada cuplikan ini diceritakan ledakan *fashion* pop pada zaman Edo dalam *anime* Samurai Champloo. Adegan ini merupakan parodi dari *Genroku Jidai* (元禄時代).

*Genroku Jidai* atau Periode Genroku (1688-1704) adalah zaman dimana kesejahteraan rakyat zaman Edo di kota-kota besar, seperti Edo, Kyoto, dan Osaka meningkat. Pada zaman tersebut, kebudayaan meningkat dan selera berbusana masyarakat semakin tinggi. Semangat berbusana pada *Genroku Jidai* tersebut diplesetkan dengan menampilkan masyarakat yang menggunakan gaya busana pop era 1970 seperti *punk*, *hippies*, dan hip-hop pada adegan terkahir dapat dilihat pula toko *haori* yang menjual *haori* dengan emblem keluarga yang diplesetkan dengan bentuk *graffiti* dari kanji 代 (*dai*). Skizofrenia muncul pada elemen *fashion* hip-hop dan subkultur pertengahan abad ke-19, seperti rambut *Mohawk*, kimono tanpa lengan, kimono *tanktop*, *tattoo* di lengan yang kesemuanya ditempatkan pada *setting* abad ke-16, sehingga terjadi perpatahan antara elemen *setting* dengan kostum di dalam *mise en scene* adegan ini.

#### Cuplikan Adegan 14



**Gambar 3.17** Situasi Provinsi Aki pada zaman Edo dalam *Anime Samurai Champloo*



**Gambar 3.17** Situasi Provinsi Aki pada zaman Edo dalam Anime *Samurai Champloo*

(Episode 18 menit ke 00:03:49-00:01:50)



**Gambar 3.18** Sneakers Nike, Converse, dan Adidas

### Analisa

Pada cuplikan di atas dapat dilihat aktivitas *graffiti* yang dilakukan oleh empat orang yang menggunakan *tabi* pada dinding sebuah bangunan dengan menuliskan “文武両道” (*bunburyoudou*) dalam bentuk *graffiti*. *Tabi* yang lazim dikenakan oleh *samurai* zaman Edo diparodikan dengan memiliki merek *sneakers* yang populer dalam dunia hip-hop, yaitu Nike, Converse, dan Adidas di sisi *tabi*.

Adapun *bunburyoudou* (文武両道) merupakan konsep penggunaan pena dan pedang sebuah konsep penting yang harus dimiliki oleh *samurai* karena

kemenangan tidak hanya didukung oleh kemampuan teknik pedang yang baik melainkan dibutuhkan juga strategi yang baik dalam mengalahkan lawan sehingga *samurai* pada zaman pemerintahan Tokugawa Ieyasu tidak saja dituntut untuk meningkatkan kemampuan berpedang tetapi juga harus meningkatkan kemampuan membaca, matematika dan strategi, kemampuan tersebut dibutuhkan terutama karena *samurai* pada saat itu menjadi bagian penting dalam politik, administrasi, dan pemerintahan. Hanya saja konsep *bubunryoudou* tersebut diparodikan oleh *anime* *Samurai Champloo* menjadi persaingan untuk menunjukkan siapa yang terbaik di antara dua kelompok anak *samurai* dalam menuliskan aksara Jepang dengan gaya *graffiti*.

Adapun gaya *fashion* hip-hop yang dipinjam oleh *tabi* yang muncul merupakan elemen *camp* karena bersifat pengayaan, permainan, dan dekoratif semata tidak substantif dan berpengaruh pada jalan cerita. Sedangkan menampilkan elemen pertengahan abad ke-19; logo-logo *sneakers* serta aktivitas hip-hop berupa *graffiti* di dalam *setting* waktu zaman Edo menjadi elemen skizofrenia di dalam adegan ini dimana dialog antara elemen *setting* dengan kostum dan aksi pada unsur *mise en scene* mengalami perpatahan.

Dari analisa-analisa yang penulis sajikan di atas dapat dipahami bahwa proses perpaduan budaya tinggi dan rendah dalam *anime* *Samurai Champloo* merupakan kombinasi antara ketertarikan dengan otentisitas budaya tinggi *samurai* pada masa lampau dengan upaya memassakan budaya tinggi tersebut.

Adapun upaya memassakan budaya tinggi *samurai* dilakukan dengan cara memparodikan kehidupan *samurai*, memperkaya pengayaan terhadap dandanan

para karakter, serta mematah-matahkan keselarasan dialog antar elemen unsur

*Mise En Scene*. Saat penonton dibawa untuk menerima perjalanan Mugen, Fuu,

dan Jin sebagai kisah perjalanan zaman Edo pada saat yang sama penonton

dibawa kembali untuk menolak; mengapa ada *baseball*? *Beatbox*? Teddy Bear?

Kacamata modis? Hal tersebut menunjukkan karakter Postmodernisme untuk

menjual ketidakutuhan, dimana konsep kesempurnaan dalam Postmodernisme

ialah ketidaksempurnaan itu sendiri.

Upaya-upaya pemasaan yang dapat dikategorikan sebagai parodi, *camp*,

dan skizofrenia tersebut melahirkan perpaduan budaya tinggi *samurai* dengan

budaya rendah hip-hop sekaligus menunjukkan pekatnya eksistensi

Postmodernisme yang terdapat dalam *anime* ini. Adapun tujuan pemasaan

budaya tinggi tersebut bertujuan untuk mengakrabkan budaya *samurai* abad ke-16

kepada generasi abad ke-20 yang terlebih dahulu diwarnai oleh popularitas

budaya hip-hop yang lahir pada pertengahan abad ke-19.