

# Representasi Kulit Hitam dalam One Punch Man, The Promised Neverland, dan Shaman King

Salsabila Rahmah<sup>a1</sup>, Emma Rahmawati Fatimah<sup>b2</sup>, Esther Risma Purba<sup>c3\*</sup>

<sup>abc</sup> Universitas Brawijaya, Kota Malang, 65145, Indonesia

<sup>1</sup> [salsabilarahmah02@gmail.com](mailto:salsabilarahmah02@gmail.com); <sup>2</sup> [emma.rahma0924@ub.ac.id](mailto:emma.rahma0924@ub.ac.id); <sup>3</sup> [estherpurba@ub.ac.id](mailto:estherpurba@ub.ac.id)

<p><b>SEJARAH ARTIKEL</b> Diterima: 21 Februari 2024 Direvisi: 17 Maret 2024 Disetujui: 21 April 2024 Diterbitkan: 30 April 2024</p> <p><b>*Corresponding</b> <a href="mailto:estherpurba@ub.ac.id">estherpurba@ub.ac.id</a></p> <p> <a href="https://doi.org/10.22219/satwika.v8i1.32414">10.22219/satwika.v8i1.32414</a></p> <p> <a href="mailto:jurnalsatwika@umm.ac.id">jurnalsatwika@umm.ac.id</a></p> <p><b>How to Cite:</b> Rahmah, S., Fatimah, E. R., &amp; Purba, E. R. (2024). Representasi Kulit Hitam dalam One Punch Man, The Promised Neverland, dan Shaman King. <i>Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial</i>, 8(1), 155-173. <a href="https://doi.org/10.22219/satwika.v8i1.32414">https://doi.org/10.22219/satwika.v8i1.32414</a></p> 	<p><b>ABSTRAK</b></p> <p><i>Blackface</i> di Jepang diperkenalkan oleh orang kulit putih pada tahun 1854 dan mulai diadaptasi sejak tahun 1920-an dalam pertunjukan, layar perak, buku anak, dan mainan di Jepang. Meskipun ditolak oleh aktivis anti-rasisme, <i>blackface</i> kembali muncul beberapa tahun kemudian, diperkuat dengan kurang tegasnya regulasi anti-ujaran kebencian yang mempersulit definisi rasisme di Jepang. Dalam perkembangannya, <i>blackface</i> banyak ditemukan dalam <i>anime</i> produksi tahun 90-an, bahkan setelah tahun 2010, seperti <i>Superalloy Darkshine (One Punch Man, 2015 &amp; 2019)</i>, <i>Sister Krone (The Promised Neverland, 2019)</i>, dan <i>Chocolove McDonell (Shaman King, 2021)</i> yang menjadi fokus penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi rasial orang kulit hitam dari ketiga <i>anime</i> tersebut yang juga menunjukkan keterkaitan pandangan orang Jepang terhadap orang kulit hitam yang memengaruhi bagaimana mereka menggambarkan orang kulit hitam dalam proses produksi <i>anime</i> tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah dokumentasi dan studi pustaka dengan pendekatan kualitatif menggunakan teori semiotika John Fiske. Teori ini terdiri dari level realitas, representasi, dan ideologi yang menyertakan unsur dari produksi tayangan televisi seperti dialog, pencahayaan, penampilan yang dapat dikaitkan dengan nilai sosial masyarakat. Hasil dari penelitian ini adalah ketiga karakter kulit hitam tersebut serupa dengan karakter kulit hitam budaya populer Barat yang bersifat stereotipikal, yaitu bodoh dan pemaarah. Hal ini berkaitan dengan orang Jepang yang mengikuti cara pandang orang kulit putih yang merendahkan orang kulit hitam. Rendahnya pengetahuan orang Jepang tentang dampak rasisme membuat kurang dilibatkannya orang kulit hitam dalam produksi konten <i>anime</i> yang didominasi orang Jepang sehingga representasi tersebut bersifat stereotipikal.</p> <p><b>Kata kunci:</b> <i>anime; rasisme; representasi; semiotika</i></p> <p><b>ABSTRACT</b></p> <p><i>Blackface</i> in Japan was introduced by white people in 1854 and began to be adapted in the 1920s and 1930s in Japanese performances, silver screen, children's books, and toys. Although <i>blackface</i> was considered offensive due to the resistance from anti-racism activists, it reemerged again because of the lack of strict anti-hate speech regulations that complicate the definition of racism in Japan. In its development, <i>blackface</i> is found in many 90s anime, even after 2010, such as <i>Superalloy Darkshine (One Punch Man, 2015 &amp; 2019)</i>, <i>Sister Krone (The Promised Neverland, 2019)</i>, and <i>Chocolove McDonell (Shaman King, 2021)</i>. The research aims to analyze the elements of racial representation of</p>
--	--

black people from those three anime, which also shows how the Japanese views of black people affecting how they portray black people in the anime production process. This study applies literature study with qualitative approach using John Fiske's semiotic theory which is suitable for analyzing television products including anime. This theory consists of levels of reality, representation, and ideology that include elements from the production of television shows such as dialog, lighting, appearance that can be associated with the social values of society. The result of this study is that the three black characters are similar to the stereotypical of black characters portrayed in Western popular culture, namely stupid and angry. The Japanese were imitating white racists mocking black people and demeaning black people. The lack of knowledge in addressing and challenging concerns about racism among the Japanese makes black people less involved in the production of Japanese-dominated anime content so that the representation is stereotypical.

**Keywords:** anime; racism; representation; semiotics

© 2024 This is an Open Access Research distributed under the term of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original works are appropriately cited.



## PENDAHULUAN

Perbedaan warna kulit, suku, ras di dalam sejarah manusia tercatat telah mengakibatkan perbedaan perilaku dan ketidaketaraan. Keyakinan atas pembagian manusia dalam kelompok yang berbeda dalam perilaku sosial dan kapasitas bawaan (ciri-ciri fisik dan budaya) menjadi dasar rasisme. Rasisme memunculkan pandangan bahwa manusia dapat dikelompokkan sebagai superior dan inferior (Newman, 2012: 405). Rasisme dapat dilatarbelakangi oleh sejarah dan sistem politik yang melanggengkan diskriminasi berdasarkan ras dan memperkuat ketidaksetaraan dalam ekonomi, pendidikan, fasilitas kesehatan, hak sebagai warga sipil, dan bidang lainnya (Smedley, 2023). Budaya populer Jepang juga tidak lepas dari persoalan representasi orang kulit hitam yang bersifat rasial dan stereotipikal.

*Blackface* diperkenalkan pada 1854 oleh orang kulit putih Eropa, Commodore Matthew Perry yang menjamu para delegasi Jepang dengan “hiburan Ethiopia”, yaitu *minstrel show* diperankan oleh awak kapal kulit putih, USS Powhatan untuk merayakan penandatanganan perjanjian perdagangan dengan Jepang yang membuka kembali negara tersebut ke dunia luar (Russel, 2015). Dalam *minstrel show*, para aktor kulit putih menggelapkan kulit mereka dengan semir, mengenakan pakaian lusuh, dan melebih-lebihkan fitur wajah mereka agar terlihat seperti orang kulit hitam (Harris, 2014). Riasan menggelapkan wajah itulah yang disebut *blackface*, biasa dilakukan oleh orang yang bukan orang kulit hitam, terutama orang kulit putih untuk mengolok-olok orang kulit hitam sambil menirukan aksennya (Harris, 2014). Selain itu, karakter kulit hitam diperankan sebagai pemalas, bodoh, pengecut, dan hiperseks (Kaur, 2019).

*Blackface* tersebut diadopsi oleh orang Jepang dalam bentuk pertunjukan *blackface* sejak 1920-an dan 1930-an, para komedian seperti Kenichi Enomoto, Yoza Hayashi, dan Teiichi Futamura tampil dalam pertunjukan jazz dengan riasan *blackface* di distrik Asakusa, Tokyo, sementara aktor seperti Shigeru Ogura tampil dengan *blackface* di layar perak (Russel, 2015). Hal tersebut dinormalisasi dan banyak yang beranggapan *blackface* yang dilakukan adalah bentuk apresiasi kepada orang kulit hitam yang ditirukan (Suzuki, 2019). Tidak hanya dalam bentuk pertunjukan, karikatur *blackface* juga diadaptasi dalam bentuk mainan, seperti *Dakkochan* yang dibuat pada tahun 1960-an (Kalnay, 2020), buku bergambar *Boken Dankichi* (1930-an) (Wagatsuma dalam Tajima & Thornton, 2012: 358), *Chibikuro Sambo* (adaptasi dari *Little Black Sambo*) diterbitkan pada 1953 (Manga Wiki, t.t.).

Tren *blackface* dan karikaturnya dalam berbagai produk ini sempat terhenti pada 1980-an karena adanya tuntutan dari Congressional Black Caucus dan Association to Stop Anti-Black Racism kepada seluruh perusahaan di Jepang untuk berhenti memproduksi karikatur orang kulit hitam dan kepada penerbit untuk menghentikan publikasi *Chibikuro Sambo* (Kalnay, 2020). Hal tersebut kembali muncul di Jepang beberapa tahun kemudian, seperti tren *blackface* yang kembali mencuat karena kemenangan Obama sebagai presiden Amerika pada 2008 (Suzuki, 2019), buku *Chibikuro Sambo* juga kembali disebarluaskan pada 2005 (Kalnay, 2020). Karikatur *blackface* juga dapat terlihat dalam beberapa karakter *anime* dari tahun 90-an hingga 2010 ke atas seperti, *Superalloy Darkshine* (One Punch Man, 2015 & 2019), *Sister Krone* (The Promised Neverland, 2019), dan *Chocolove McDonell* (Shaman King, 2021) yang dinilai rasis oleh penonton.

Pola pikir orang Jepang, penghinaan yang didasari pola pikir kolot terhadap kulit yang lebih gelap, dan persepsi bahwa orang kulit hitam selalu menduduki status bawahan, semuanya konsisten dengan gagasan bahwa orang kulit hitam secara rasial lebih rendah ([Tajima & Thornton, 2012: 352](#)) serta regulasi yang diskriminatif terhadap warga negara asing di Jepang ([Webster, 2011](#)). Hal tersebut diperkuat dengan kurang tegasnya undang-undang yang menentang ujaran kebencian, seperti Undang-Undang Ujaran Kebencian Jepang tahun 2016 yang dibuat sebagai jawaban atas ketegangan dan sentiment anti-Korea yang meningkat. Undang-Undang tersebut diragukan efektivitasnya karena tidak adanya hukuman nyata atas pelanggaran undang-undang anti-kebencian. Hal ini membuat semakin sulit untuk mendefinisikan rasisme/ujaran kebencian di Jepang, terlepas dari definisinya di negara lain ([Suzuki, 2019](#)).

Seluruh faktor tersebut juga secara tidak langsung berkaitan dengan bagaimana konten budaya populer Jepang yang memuat representasi orang kulit hitam ditampilkan karena media tersebut dibuat oleh orang Jepang sebagai kelompok lain yang memiliki persepsinya sendiri tentang orang kulit hitam. Representasi suatu kelompok marginal, termasuk orang kulit hitam rentan digambarkan secara stereotipikal oleh kelompok lain, entah karena kurangnya pengetahuan akan kelompok tersebut atau persepsi pribadi yang mempengaruhi cara kelompok yang memegang media tersebut menggambarkan kelompok lain. Seperti yang dikemukakan oleh [Hall \(1997\)](#) bahwa representasi berkaitan dengan kekuasaan dan kelompok yang memiliki kekuasaan dalam suatu masyarakat memengaruhi bagaimana suatu kelompok, termasuk kelompok minoritas seperti orang kulit hitam direpresentasikan melalui media.

Maka, dalam menganalisis representasi dalam budaya populer juga penting untuk melihat keterkaitannya dengan kreator yang menciptakan media tersebut. Menyoroti ketiga karakter kulit hitam dari anime yang diproduksi di zaman modern, yaitu Superalloy Darkshine ([One Punch Man, 2015 & 2019](#)), Sister Krone ([The Promised Neverland, 2019](#)), dan Chocolove McDonell ([Shaman King, 2021](#)) yang dinilai rasis oleh penonton baik dari segi desain yang menyerupai blackface maupun karakterisasinya yang stereotipikal. Beberapa ulasan dari penonton mengkritik bahwa desain Darkshine terlihat rasis dan desain Sister Krone yang berdasar pada tampilan blackface dari minstrel show, dengan tampilan bibir besar, mata melotot yang terlihat menjijikan dan menyinggung karena sangat menekankan anti kepada

orang kulit hitam dapat dilihat dalam video Youtube yang diunggah dari kanal The Guardian pada 1 Oktober 2020. Serta desain Chocolove yang meskipun sudah berbeda dari versi 2001 yang menyerupai blackface, karakterisasinya sebagai selipan komedi dan latar belakangnya sebagai gangster dinilai stereotipikal ([Nishijima, 2021](#)). Ketiga anime tersebut secara keseluruhan produksinya dibuat oleh staf yang merupakan orang Jepang, dibuat oleh Kazuaki Shimada ([The Promised Neverland Website, t.t.](#)), untuk desain karakter *Shaman King* versi 2001 dibuat oleh Akio Takami ([Shaman King Wiki, t.t.](#)), untuk versi 2021 dibuat oleh Toshihiko Sano ([Shaman King Wiki, t.t.](#)), dan untuk anime [One Punch Man \(2015 & 2019\)](#) desain karakternya dirancang oleh Chikashi Kubota ([One Punch Man Wiki, t.t.](#)).

Dari pemaparan ulasan dan kreator yang terlibat dalam ketiga anime tersebut, perlu bagi peneliti untuk memahami konteks anime yang melibatkan ketiga karakter ini secara keseluruhan, tidak hanya menyoroti karakter yang dipilih tersebut, tetapi juga bagaimana karakter lain berinteraksi dengan karakter yang dibahas dalam penelitian ini. Berikut adalah gambaran singkat mengenai ketiga anime tersebut. [One Punch Man \(2015 & 2019\)](#) mengisahkan Saitama, pahlawan yang dengan satu kali tinju saja dapat mengalahkan musuhnya. Ia lalu bergabung dalam Asosiasi Pahlawan, dari sinilah petualangan yang seru dalam melawan musuh-musuh baru dimulai ([Ningsih, 2021](#)). Karakter yang nantinya akan dibahas dalam penelitian ini adalah Superalloy Darkshine atau Superalloy Blackcluster, dilihat dari kilas balik karakter ini pada *manga One Punch Man* chapter 76, Darkshine sebenarnya bukan orang kulit hitam, di masa kanak-kanak, ia digambarkan memiliki fisik yang kurus, warna kulitnya juga putih, tetapi fisiknya sewaktu dewasa digambarkan menyerupai blackface, yaitu dengan fitur bibir yang tebal dan mata yang terlihat melotot. Tokoh ini termasuk anggota dari Asosiasi Pahlawan ([MyAnimeList, t.t.](#)).

[The Promised Neverland \(2019\)](#) berkisah tentang perjuangan anak-anak cerdas kabur dari panti asuhan Grace Field House yang terlihat sempurna, padahal menyimpan banyak misteri ([MyAnimeList, t.t.](#)). Salah satu tokoh dari anime tersebut, Sister Krone, terlihat mencolok di antara karakter lainnya dengan gaya gambar yang nampak berbeda, yaitu dengan tampilan bibir yang tebal dan ekspresi menakutkan yang sering ditampilkannya. Hal ini juga dikeluhkan oleh beberapa penggemar anime yang merupakan orang kulit hitam dalam video Youtube The Guardian, yaitu Neysha (*anime dan manga podcaster*), menurutnya desain Sister Krone dari anime *The Promised Neverland* berdasar pada

tampilan *blackface* dari *minstrel show*, dengan tampilan bibir besar, mata melotot yang terlihat menjijikan dan menyinggung karena sangat menekankan anti kepada orang kulit hitam dan hal itu seperti merusak kesannya terhadap anime tersebut ([The Guardian, 2020](#)).

[Shaman King \(2021\)](#) mengisahkan tentang ajang pertarungan para shaman dalam mendapatkan tahta *Shaman King*, tokoh utama dari cerita ini, Yoh Asakura juga ikut bertarung dengan shaman lainnya. Shaman sendiri adalah julukan bagi individu yang memiliki kemampuan spesial, mampu berkomunikasi dengan hantu, roh, dan dewa. Tokoh yang akan peneliti analisis dari anime ini adalah Chocolove McDaniel, anggota dari "The Ren", grup milik Yoh Asakura ([Shaman King Wiki, t.t.](#)). Sebelumnya, anime ini telah dirilis dengan judul yang sama pada tahun 2001. Terdapat perbedaan desain karakter Chocolove McDaniel yang dulu (2001) dan sekarang (2021). Desain karakter versi 2001 memiliki fitur bibir yang tebal, sedangkan pada desain versi 2021, fitur bibir yang tebal dihilangkan, agar tidak menyerupai karikatur *blackface* ([Shaman King Wiki, t.t.](#)).

Ketiga karakter anime tersebut mendapat kritik yang serupa, yaitu penggambaran desain dan karakterisasi yang stereotipikal dan rasis. Tentunya pencipta konten berhak memiliki ide tentang bagaimana mereka membuat suatu karakter, tetapi hal ini lantas menjadi sensitif jika menyangkut kelompok marginal yang kerap dikategorikan dalam suatu stereotip, pilihan peran mereka seperti melekat dalam suatu stereotip. Representasi bukan hanya tentang menyertakan suatu kelompok, termasuk orang kulit hitam dalam suatu media, tetapi juga bagaimana orang kulit hitam digambarkan dengan nuansa yang sama menariknya dan beragam seperti bagaimana kelompok mayoritas, terutama orang kulit putih digambarkan dalam media. Media seringkali "menekankan" atau malah "membuat" stereotip tertentu terhadap suatu kelompok minoritas, termasuk orang kulit hitam yang kerap mendapatkan stereotip negatif. Stereotip rasial adalah keyakinan yang dibangun bahwa semua anggota ras yang sama memiliki karakteristik tertentu. Karakteristik yang dikaitkan ini biasanya bersifat negatif (Jewell dalam [Green, 1998](#)). Sebagaimana yang dilakukan oleh orang kulit putih sebagai kelompok yang dominan dan menguasai media, mereka dapat membuat suatu konten sesuai agenda mereka, seperti menciptakan beberapa karakter orang kulit hitam yang stereotipikal, yaitu Sapphire, Mammy, Aunt Jemima, Jezebelle, The Savage, Jim Crow, Sambo, dan Uncle Tomfoolery.

Analisis mengenai karakter stereotipikal orang kulit hitam tersebut telah dibahas dalam beberapa tulisan.

Dalam tulisan [Pilgrim \(2023\)](#), dipaparkan bagaimana stereotip Sapphire yang tidak hanya sebagai penggambaran stereotipikal wanita kulit hitam yang pemarah dan liar dalam televisi dan sinema, tetapi juga menjadi mekanisme kontrol sosial di dunia nyata yang digunakan untuk menghukum wanita kulit hitam yang melanggar norma-norma masyarakat yang mendorong mereka untuk bersikap pasif, patuh, tidak mengancam, dan tidak terlihat. Memaksa wanita kulit hitam untuk diam atas ketidakadilan yang dirasakan sebagai wanita dan orang kulit hitam. Pada tulisan lainnya, [Pilgrim \(2023\)](#), menulis tentang Mammy di dunia nyata, fiksi, dan komersial (Aunt Jemima). Dipaparkan penjelasan bahwa sejak perbudakan hingga era Jim Crow, karikatur Mammy digunakan untuk kepentingan politik, sosial, dan ekonomi ras kulit putih di Amerika. Selama masa perbudakan, Mammy adalah salah satu bukti bahwa orang kulit hitam, terutama wanita kulit hitam menjadi bentuk justifikasi perbudakan orang kulit hitam karena karakternya yang digambarkan bahagia dan setia pada majikan kulit putihnya. Karikatur Mammy juga dibahas dalam tulisan [Chavez \(2023\)](#) yang memaparkan persamaan dan perbedaan Mammy dengan karakter Sister Krone ([The Promised Neverland, 2021](#)).

Tulisan [Kalnay \(2020\)](#) memaparkan argumen bahwa imajinasi rasial zaman Victoria dari buku anak Little Black Sambo karya Helen Bannerman tahun 1899 tetap hidup dalam estetika kawaii, atau "imut" Jepang pascaperang. Tulisan lainnya yang membahas tentang representasi orang kulit hitam, [Yufandar \(2016\)](#) berfokus tentang perbandingan representasi ras kulit hitam dan ras kulit putih dalam film *The Avengers* (2012) dengan analisis semiotika John Fiske, berargumen bahwa orang kulit putih digambarkan lebih unggul dari segi sosial, ekonomi, dan intelektualitas.

Dari beberapa penelitian tersebut, belum ada penelitian yang membahas tentang representasi ketiga karakter anime kulit hitam yang dinilai rasis oleh penonton yaitu Superalloy Darkshine ([One Punch Man, 2015 & 2019](#)), Sister Krone ([The Promised Neverland, 2019](#)), dan Chocolove McDonell ([Shaman King, 2021](#)) kemudian mengaitkannya dengan pandangan orang Jepang terhadap orang kulit hitam, serta penggambaran orang kulit hitam dalam budaya populer Jepang dengan referensi mengenai rasisme kulit hitam di dunia Barat guna menemukan unsur stereotipikal dan rasial dalam ketiga karakter anime yang dipilih tersebut.

Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan pentingnya representasi yang tepat untuk suatu kelompok terutama kelompok minoritas yang kerap mendapatkan representasi yang cenderung stereotipikal, termasuk orang kulit hitam karena

representasi suatu kelompok dalam media dapat membentuk persepsi masyarakat terhadap suatu kelompok dan memicu terjadinya generalisasi. Ketiga *anime* tersebut dipilih karena mendapat kritik atas penggambaran yang rasis dari penonton, terutama orang kulit hitam yang pendapatnya penting untuk didengar karena representasi tersebut berkaitan dengan ras mereka. Dengan demikian, urgensi dari penelitian ini adalah untuk menemukan dan memaparkan unsur rasial dan stereotipikal representasi orang kulit hitam yang terdapat dalam karakter Superalloy Darkshine ([One Punch Man, 2015 & 2019](#)), Sister Krone ([The Promised Neverland, 2019](#)), dan Chocolive McDonell ([Shaman King, 2021](#)).

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan studi pustaka dengan pendekatan kualitatif. Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data dari beberapa sumber tertulis ([Sakina & Purba, 2022](#)). Pengambilan dilakukan dengan dokumentasi adegan ketiga karakter *anime* yang dipilih yaitu Superalloy Darkshine ([One Punch Man, 2015 & 2019](#)), Sister Krone ([The Promised Neverland, 2019](#)), dan Chocolive McDonell ([Shaman King, 2021](#)). Adegan yang disertakan dalam penelitian dipilih berdasarkan bagaimana adegan memperlihatkan wujud fisik karakter kulit hitam tersebut dengan jelas sehingga dapat dianalisis lebih lanjut, juga bagaimana karakter kulit hitam tersebut bersikap, dan interaksi karakter tersebut dengan karakter lainnya guna menemukan unsur stereotipikal dan rasial kulit hitam di dalamnya. Pemilihan adegan tersebut juga ditunjang dengan pengumpulan data dari sumber tertulis yang relevan berupa referensi buku, artikel ilmiah daring nasional dan internasional, dan data lainnya yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam penelitian menyangkut representasi dalam media, pandangan orang Jepang terhadap ras lain, rasisme terhadap orang kulit hitam di dunia Barat dan Jepang. Hal ini agar dapat memudahkan pemilahan adegan yang berpotensi rasis dan stereotipikal dalam *anime* tersebut. Data-data yang didapat tersebut digabungkan dan dianalisis menggunakan teori Semiotika John Fiske yang cocok digunakan untuk menganalisis produk televisi, termasuk *anime* karena perincian unsur-unsur teorinya yang cocok dengan unsur dalam tayangan visual televisi seperti kamera, pencahayaan, dialog, dan sebagainya.

Langkah analisis data diawali dengan memilah dan menonton adegan yang menyertakan ketiga karakter *anime* yang dipilih yaitu Superalloy Darkshine ([One](#)

[Punch Man, 2015 & 2019](#)), Sister Krone ([The Promised Neverland, 2019](#)), dan Chocolive McDonell ([Shaman King, 2021](#)). Adegan tersebut kemudian dianalisis dengan teori semiotika John Fiske. menjelaskan pengkodean televisi dalam 3 bagian, yaitu level realitas berupa kode realitas yang sudah diatur dalam kehidupan sosial masyarakat, seperti penampilan fisik, kostum, lingkungan, dan lainnya yang terlihat mata. Lalu, hal itu ditunjang dengan level representasi berupa kode teknis seperti kamera, pencahayaan, dan musik serta kode representasi konvensional seperti konflik, pemeran, dialog, dan aksi. Kedua level tersebut dikaitkan oleh level ideologi yang mengandung paham dominan dalam masyarakat dan isu sosial agar dapat dimengerti oleh penonton ([Fiske, 1987:5](#)). Teori ini dapat digunakan untuk menganalisis bentuk budaya populer produk televisi seperti *anime*. Dalam melakukan analisis tersebut, peneliti menggunakan data penunjang berupa referensi buku, artikel, dan jurnal yang berkaitan dengan pandangan orang Jepang terhadap orang kulit hitam, serta bagaimana orang kulit hitam digambarkan dalam budaya populer Jepang dengan referensi mengenai rasisme kulit hitam di dunia Barat guna menemukan unsur stereotipikal dan rasial dalam ketiga karakter *anime* yang dipilih tersebut. Hasil penelitian dipaparkan secara deskriptif sesuai dengan pendekatan penelitian yang digunakan, yaitu pendekatan kualitatif deskriptif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini adalah bagaimana pengaruh dari orang kulit putih baik dari pandangan mengenai orang kulit hitam maupun representasi orang kulit hitam dalam budaya populer Barat serta pandangan orang Jepang sendiri mengenai warna kulit dan ras secara tidak langsung juga mempengaruhi bagaimana orang Jepang sebagai kelompok yang menguasai media budaya populer Jepang, dalam konteks ini sebagai kreator yang memproduksi ketiga *anime* yang menyertakan ketiga karakter kulit hitam yaitu Superalloy Darkshine ([One Punch Man, 2015 & 2019](#)), Sister Krone ([The Promised Neverland, 2019](#)), dan Chocolive McDonell ([Shaman King, 2021](#)). Proses produksi yang didominasi orang Jepang ini berdampak dengan konten yang ditampilkan, ada kemungkinan representasi kelompok lain yang ditampilkan kurang akurat dikarenakan ketidaktahuan atau tidak melibatkan kelompok yang bersangkutan dalam prosesnya. Mengutip dari wawancara yang dilakukan TIMES terhadap seorang animator kulit hitam di Jepang, LeSean Thomas, kreator dari *anime* Yasuke (2021)

mengungkapkan pengalamannya dalam mengerjakan *anime*. Thomas mengungkapkan bahwa gaya gambar dengan menggambarkan bibir tebal yang berbentuk sosis sudah menjadi standar dalam animasi Jepang saat menggambar orang kulit hitam (Moon, 2021). Selain itu, proses produksi adaptasi *anime* dari *manga* cenderung mereplika apa yang sudah digambarkan di *manga* karena para staf animasi di Jepang sangat menghargai material asli di *manga* yang mereka adaptasi, meskipun mereka bisa saja melakukan perubahan desain, tetapi karena ketidakpekaan terhadap rasisme itu juga menjadi kemungkinan penyebab para staf produksi *anime* yang didominasi orang Jepang (Moon, 2021).

Ketiga karakter *anime* tersebut memiliki kemiripan dengan bagaimana orang kulit hitam digambarkan dalam budaya populer Barat secara stereotipikal dan rasis dengan karakteristik sebagai selipan komedi, agresif, dan jahat, Superalloy Darkshine sendiri bukan karakter orang kulit hitam, berdasarkan kilas balik yang diceritakan dalam *manga One Punch Man* pada chapter 76, warna kulitnya terlihat putih semasa kecil, berbeda dengan warna kulitnya yang hitam mengkilap saat dewasa. Penggambaran karakter Darkshine ini juga menunjukkan poin dari *blackface* itu sendiri, yaitu dilakukan oleh orang yang bukan orang kulit hitam. Selain itu, dengan kesan yang didapat dari kemunculan pertama Darkshine dalam anime ini, bagaimana ia digambarkan sebagai sosok dengan mimik wajah serius tetapi dengan dialog yang konyol, seakan mengimbangi unsur komedi yang dimaksudkan dari dilakukannya *blackface*, baik dalam konteks budaya populer Barat maupun budaya populer Jepang.

Karakter Sister Krone yang digambarkan memiliki karakter agresif dan terlihat licik nampak serupa dengan stereotip wanita kulit hitam dalam budaya populer. Sister Krone adalah gabungan dari beberapa stereotip wanita kulit hitam, yaitu karakter Mammy yang diasosiasikan sebagai pesuruh yang senang menjadi 'ibu' bagi anak-anak asuhnya, meskipun di sisi lain Sister Krone hanya ingin menikmati peran sebagai ibu dan rela melakukan apa saja termasuk menyakiti anak-anak panti asuhan Grace Field. Ambisinya tersebut membawanya kepada sikap yang agresif dan pemaarah, bahkan disebut 'liar' oleh Isabella. Sikapnya tersebut memiliki kemiripan dengan stereotip Sapphire dan Angry Black Woman yang memiliki sifat pemaarah, namun sebenarnya itu juga adalah bentuk frustrasi terhadap tekanan yang dialami dalam lingkungannya. Rasa marah adalah bentuk untuk mengatasi rasa tertekan tersebut, tetapi standar sejarah feminitas yang disandingkan dengan perbudakan, rasisme, dan diskriminasi

menghadirkan teka-teki bagi wanita kulit hitam yang menginginkan penerimaan dalam masyarakat. Wanita kulit hitam yang mengekspresikan kemarahan atas ketidakadilan sosial, meskipun merespons dengan tegas, tetapi tetap dianggap tidak feminin dan tidak dapat diterima.

Desain karakter Chocolive McDonell versi 2021 yang mengalami perubahan yaitu penggambaran bibirnya yang disamakan dengan karakter lainnya untuk menghindari kemiripan dengan *blackface* tetap menerima kritik karena kilas balik masa lalunya yang dikisahkan sebagai gangster dinilai terlalu sering digunakan untuk karakter kulit hitam dalam budaya populer. Dalam film-film Hollywood, pria kulit hitam kerap mendapatkan peran sebagai kriminal, seperti anggota gangster. Karakternya yang memiliki ciri khas 'suka melawak' dan kekuatannya didasari dari hobinya melawak juga berkaitan dengan bagaimana karakter kulit hitam dijadikan sebagai selipan komedi dalam budaya populer.

Temuan dari penelitian ini berbeda dengan hasil dari penelitian Chavez (2023) meskipun objek penelitian Chavez yaitu Sister Krone (*The Promised Neverland*, 2019) adalah salah satu objek penelitian yang dibahas dalam penelitian ini. Dalam tulisan Chavez, hasil yang dipaparkan adalah Sister Krone adalah meskipun karakter tersebut memiliki kesamaan dengan Mammy yang memiliki peran sebagai pengasuh, tetapi penggambarannya sebagai karakter yang memiliki ambisi sendiri dan tindakannya yang tidak segan mengintimidasi siapapun termasuk Isabella sebagai atasannya dan anak-anak panti asuhan yang dianggap sebagai penghalangnya untuk mendapatkan posisi mama di panti asuhan seakan menjadi lawan dari stereotip Mammy sebagai budak bahagia dan pengasuh anak majikan kulit putih yang penuh kasih sayang. Meskipun begitu, penggambarannya dengan wajah karikatur *blackface* yang menyeramkan dan agresif seakan lebih mendominasi dan berkesan. Hal ini menurut Chavez (2023) pada akhirnya juga berpotensi merusak citra wanita Afrika-Amerika serta memperburuk masalah rasisme yang kerap dihadapi wanita kulit hitam di Jepang.

Dari temuan Chavez (2023) tersebut, belum dipaparkan bagaimana cara kerja kreator *anime* yang merupakan orang Jepang dalam memproduksi *anime The Promised Neverland* (2021) dan bagaimana pengetahuan mereka dalam menggambarkan ras kulit hitam dalam konten yang dimuat dalam anime sehingga menghasilkan karakter kulit hitam yang menuai kontroversi karena desainnya yang rasis dan karakterisasinya yang stereotipikal. Selain itu, berbeda

dengan penelitian [Chavez \(2023\)](#) yang hanya meneliti satu karakter kulit hitam *anime*, penelitian ini menganalisis ketiga karakter kulit hitam dari ketiga anime sekaligus yang dikaitkan dengan pandangan orang Jepang terhadap kulit hitam, penggambaran orang kulit hitam dalam budaya populer Jepang, dan referensi representasi orang kulit hitam dalam budaya populer Barat. Bagaimana orang Jepang sebagai kreator yang menguasai produksi *anime* tersebut menggambarkan ketiga karakter kulit hitam tersebut juga akan dijelaskan dalam penelitian ini. Hasil dari penelitian ini akan dipaparkan lebih detail dalam pembahasan berikut.

## Karakter Darkshine (One Punch Man, 2015-2019) sebagai Wujud dari Dilakukannya Blackface dan Keterkaitannya dengan Perbedaan Persepsi Blackface di Jepang

Dalam bagian analisis semiotika John Fiske karakter Darkshine ([One Punch Man, 2015-2019](#)), dua adegan dari episode 10 season 1 dan episode 10 season 2 yang menyertakan Darkshine dipilih untuk analisis unsur rasial dan stereotipikal yang terlihat dalam karakter Darkshine.

### Level Realitas

Dari segi penampilan, Superalloy Darkshine berbadan kekar, botak, kulit hitam mengkilat, bibir tebal, matanya digambarkan dengan titik bulat hitam sederhana terlihat melotot. Darkshine tidak mengenakan kostum khusus, ia bertelanjang dada dan mengenakan celana dalam seperti binaragawan. Karakter ini berpusat pada memamerkan ototnya, sehingga penampilannya serupa dengan binaragawan yang pekerjaannya memamerkan otot. Seperti [Gambar 1](#) berikut.



**Gambar 1.** Kemunculan pertama kali karakter Darkshine dalam episode 10 season 1 [00:08:42] ([Fukushi & Natsume, 2015](#)).

Dari segi perilaku, baik dalam episode 10 season 1 maupun episode 10 season 2, Darkshine memberi kesan sebagai orang yang santai, lucu, dan terkadang melakukan

tindakan yang membuat orang di sekelilingnya heran, tetapi ia juga dapat diandalkan oleh karakter lain. Dalam episode 10 season 2, digambarkan situasi darurat karena serangan dari Asosiasi Monster dan para staf Asosiasi Pahlawan yang berdebat untuk menyerahkan sandera atau tidak. Pada menit [00:07:06], Darkshine tiba-tiba memamerkan ototnya di hadapan para staf Asosiasi Pahlawan, “perhatian semuanya! Bagaimana?” ucapnya dengan bangga di menit [00:07:08], seperti yang terlihat pada cuplikan adegan [Gambar 2](#).



**Gambar 2.** Darkshine yang tiba-tiba memamerkan ototnya saat situasi darurat, episode 10 season 2 [00:07:08] ([Hosoya & Sakurai, 2019](#)).

Tindakan tersebut membuat para staf keheranan dengan perilakunya yang seperti tidak bisa membaca situasi yang tegang. Pada akhirnya, Darkshine menimpali dengan ucapan yang lebih serius pada menit [00:07:16], “kita juga percaya diri. Akhirnya, sudah tiba waktuku untuk bersinar. Aku justru khawatir pada pihak musuh. Semoga saja mereka bisa menjadi pelampiasan kekuatan penuhku,” ekspresinya juga terlihat serius. Reaksi para staf Asosiasi Pahlawan yang mendengar ucapan tersebut hanya kaget. Dari cuplikan tersebut juga dapat disimpulkan Darkshine juga memiliki sifat percaya diri. Meskipun karakter Darkshine terlihat konyol, tetapi dari interaksi yang terlihat pada episode 10 season 2 di menit [00:06:11] salah satu staf Asosiasi Pahlawan memuji Darkshine yang dapat melenyapkan monster parasit dengan mudah, “oh Kurobikari! Untung saja kami memintamu menjaga markas!” memberi kesan bahwa karakter ini juga cukup diandalkan oleh karakter lain.

### Level Representasi

Level representasi yang dianalisis dari karakter ini adalah aspek kode teknis yaitu pencahayaan. Dalam episode 10 season 2, pencahayaan dalam ruangan tersebut terlihat remang-remang dengan sinar lampu berwarna biru neon, membuat para karakter terlihat tertimpa cahaya yang kontras. Terutama pada karakter Darkshine yang berkulit hitam mengkilap, pencahayaan yang menimpa wajahnya dari sisi bawah membuatnya terlihat menyeramkan. Ditambah dengan mulutnya yang menyeringai dan matanya yang melotot, diimbangi dengan kulit hitamnya yang mengkilap ditimpa cahaya dari bawah [00:07:06], terlihat dalam [Gambar 3](#).



Gambar 3. Adegan Darkshine memamerkan ototnya (Hosoya dan Sakurai, 2019).

### Level Ideologi

Berdasarkan analisis yang dilakukan dalam level realitas dan level representasi, disimpulkan bahwa Darkshine memiliki pembawaan yang santai, spontan, percaya diri, dan ciri khas dari karakter ini adalah obsesi terhadap ototnya sehingga ia selalu membahas ototnya bahkan dalam situasi yang tidak tepat, tetapi ia juga cukup diandalkan oleh karakter lain.



Gambar 4. Darkshine semasa kanak-kanak (Chapter 76) (akun Twitter @pi\_ko002, 2019).

Terlepas dari karakterisasinya, desain Darkshine seperti Gambar 4 menuai kontroversi karena dinilai menyerupai karikatur blackface yang rasis oleh penonton. Dari kilas balik karakter Darkshine sewaktu anak-anak dalam manga One Punch Man chapter 76, karakter Darkshine terlihat berbeda sewaktu kecil, ia memiliki kulit yang putih, badan kurus, dan rambut berwarna hitam yang agak panjang. Fisiknya berubah

saat dewasa, ototnya menjadi kekar karena hasil latihan kerasnya, kepalanya botak, dan kulitnya berwarna coklat gelap mengkilat. Satu hal yang masih terlihat sama adalah fitur wajahnya, yaitu bibirnya yang tebal dan matanya yang digambarkan dengan titik bulat hitam, dengan kulitnya yang berubah menjadi coklat gelap, membuat wajahnya terlihat seperti blackface, seperti yang dikritik oleh beberapa penonton yang merupakan orang kulit hitam. Hal ini mengindikasikan bahwa ia bukan orang kulit hitam.

Seorang Youtuber kulit hitam dengan *username*, Charles Gray mengungkapkan opininya dalam sebuah video berdurasi 3 menit pada 25 Juni 2019, “pada akhirnya, desain wajah karakter tersebut menunjukkan segalanya. Tidak mungkin aku akan mengabaikannya begitu saja. Ini konyol. Kau (Darkshine) benar-benar seperti versi berotot dari karakter Mr. Popo (karakter dari *Dragon Ball* yang juga dikritik karena desainnya yang rasis)”. Charles juga menambahkan jika kreator *anime One Punch Man* ingin membuat karakter Darkshine terlihat bodoh, setidaknya desainnya harus diubah agar tidak menyerupai *blackface*, seakan menunjukkan poin dari dilakukannya *blackface* itu sendiri yang dilakukan oleh orang yang bukan kulit hitam. Selain itu, karakterisasinya sebagai karakter yang konyol dan polos seakan menambah sensitifitas dari penggambarannya yang berkaitan dengan stereotip yang selama ini disematkan terhadap orang kulit hitam, yaitu bodoh dan konyol, seperti yang ditampilkan dalam *minstrel show* yang dibuat oleh orang kulit putih.

Dalam sejarahnya, *blackface* biasa digunakan oleh orang kulit putih dalam *minstrel show*, pertunjukkan yang berisi aktor kulit putih dengan riasan *blackface* untuk mengolok-olok orang kulit hitam dengan memerankan karakter pemalas, bodoh, pengecut dan hiperseks (Kaur, 2019). Dalam budaya populer Jepang, beberapa publik figur juga kerap melakukan *blackface* dalam konteks komedi, seperti Masatoshi Hamada menggunakan riasan *blackface* menirukan karakter Eddie Murphy di film *Beverly Hills Cop* pada acara tahun baru 2018, di dalam siaran TV. Dandanannya tersebut memancing reaksi tawa dan tepuk tangan dari komedian lain yang ada dalam acara TV tersebut. Hamada juga memperlihatkan ia mengenakan riasan menggelapkan wajah tersebut hingga ke bagian dalam telinganya (Ashcraft, 2018).

Aksi Hamada ini memancing berbagai reaksi dari orang-orang. Beberapa orang yang membela Hamada berargumen bahwa Jepang tidak memiliki sejarah rasisme yang sama seperti Amerika Serikat (Ashcraft, 2018). Padahal, Jepang memiliki sejarah *blackface* yang hampir setara sejarah *blackface* di Amerika, melalui *minstrel show*

yang ditunjukkan oleh Commodore Matthew Perry pada tahun 1854 kepada delegasi Jepang menunjukkan bahwa blackface bukan hal baru di Jepang ([Russel, 2015](#)). Berlanjut pada tahun 1920-an dan 1930-an, komedi Kenichi Enomoto, Yozo Hayashi, dan Teiichi Futamura tampil dengan riasan blackface dalam pertunjukan jazz di distrik Asakusa, Tokyo, sementara aktor seperti Shigeru Ogura tampil dengan blackface di layar perak. Kemudian, *blackface* di Jepang juga muncul dalam buku anak, animasi, mainan, dan sebagainya ([Russel, 2015](#)).

Tren *blackface* ini juga ditunjang dengan kepopuleran musik hip-hop di Jepang, dengan budaya orang kulit hitam di dalamnya juga membuat penggemarnya sedikit banyak meniru gaya dan perilaku yang terasosiasi dengan musik tersebut, musik yang diciptakan oleh orang kulit hitam, seperti menggunakan *N-word*, membuat gestur tangan yang dilakukan para gangster kulit hitam, dan banyak penggemar yang mencoba meniru rapper favoritnya ([Cornyetz, 1994](#)). Musik hip-hop disukai oleh pria Jepang karena genre musik tersebut memberikan kesempatan bagi mereka untuk memperlihatkan maskulinitas yang menurut mereka keren. Hal ini membuat mereka menggelapkan wajah mereka dan melakukan hal stereotipikal lainnya ([Cornyetz, 1994](#)).

Adanya kultur orang kulit hitam yang dianggap maskulin oleh pria Jepang ini juga kemungkinan berkaitan dengan desain karakter Darkshine yang ciri khasnya terletak pada kepribadiannya yang gemar memamerkan otot, ia sangat bangga terhadap otot yang dimiliki, erat dengan unsur maskulinitas dalam pria. Warna kulitnya yang gelap tersebut seakan menambah unsur maskulinitas yang dianggap keren oleh pria Jepang.

Proses produksi *anime One Punch Man* baik dari *season 1* maupun *season 2* sendiri diproduksi oleh dua studio yang berbeda, *season 1* diproduksi oleh studio *anime* MADHOUSE disutradarai oleh Shingo Natsume dan *season 2* diproduksi oleh studio *anime* J.C.Staff disutradarai oleh Chikara Sakurai ([One Punch Man Wiki, t.t.](#)). Kedua studio *anime* ini secara keseluruhan melibatkan orang Jepang, baik dari staff utama hingga staff yang menangani produksi secara detail (*Anime News Network, t.t.*) ([One Punch Man Wiki, t.t.](#)). Untuk desain karakter, baik *season 1* dan *2* ditangani oleh Chikashi Kubota yang juga menjabat sebagai chief animation director untuk *season 1* ([One Punch Man Wiki, t.t.](#)).

Proses produksi yang hanya melibatkan orang Jepang ini berdampak dengan konten yang ditampilkan, kemungkinan representasi kelompok lain yang ditampilkan kurang akurat karena ketidaktahuan atau tidak melibatkan kelompok yang bersangkutan dalam prosesnya. Mengutip dari wawancara yang dilakukan TIMES terhadap seorang animator kulit hitam di Jepang, LeSean Thomas, kreator

dari *anime Yasuke* (2021) mengungkapkan pengalamannya dalam membuat *anime*.

Thomas mengungkapkan bahwa gaya gambar bibir tebal berbentuk sosis sudah menjadi standar dalam animasi Jepang saat menggambar orang kulit hitam ([Moon, 2021](#)). Selain itu, Thomas juga mengungkapkan bahwa kreator *anime* yang melakukan adaptasi *anime* dari *manga* sangat menghargai material yang ada di *manga*, para animator Jepang itu sungkan mengubahnya. "Jadi, tanggung jawab dibebankan pada kreator *manga* dan para mangaka yang menggambarkan kami (kulit hitam) dengan buruk seperti di dalam *Dragon Ball Z*, Sister Krone dalam *The Promised Neverland*, dan *One Punch Man*," ungkap Thomas yang mengkritik penggambaran karakter tersebut ([Moon, 2021](#)).

### **Karakter Sister Krone (*The Promised Neverland*, 2019) dan Demonisasi Wanita Kulit Hitam dengan Karakter Angry Black Women, Mammy, dan Sapphire dalam Budaya Populer**

Pemaparan hasil analisis semiotika John Fiske pada karakter Sister Krone ([The Promised Neverland, 2019](#)) adalah hasil analisis dari episode 2, 3, dan 4 *season 1 The Promised Neverland* yang menyertakan karakter Sister Krone dalam adegannya.

#### **Level Realitas**

Level realitas yang dipaparkan dalam analisis ini terdiri dari aspek penampilan, ekspresi, dan gestur yang diperlihatkan oleh Sister Krone dalam setiap adegan yang menyertakannya. Dari segi penampilan, Sister Krone memiliki perawakan yang tinggi juga kekar. Kulitnya coklat gelap, dengan pupil mata yang kecil, bibirnya tebal, dan rambutnya bergaya Afro pendek. Karakteristik fisik ini membuat Sister Krone terlihat mencolok dan mudah dikenali dibanding karakter lainnya. Sister Krone mengenakan seragam yang digunakan pengasuh dalam panti asuhan Grace Field, gaun hitam dengan blus warna putih, seperti yang digunakan oleh Isabella yang memegang peranan sebagai mama di panti asuhan Grace Field. Selain Sister Krone, ada juga karakter lain yang memiliki *tone* warna kulit serupa seperti Jemima pada [gambar 5](#), Phil [gambar 6](#), dan Don [gambar 7](#) yang merupakan anak-anak panti asuhan, tetapi fitur wajah mereka tidak serupa dengan Sister Krone yang memiliki bibir yang tebal. Karakter tersebut terlihat pada [tabel 1](#) di bawah

Tabel 1. Tampilan Karakter Jemima, Phil, dan Don



**Gambar 5.**  
Jemima  
(The  
Promised  
Neverland  
Wiki, t.t.)



**Gambar 6.**  
Phil  
(The Promised  
Neverland  
Wiki, t.t.)



**Gambar 7.**  
Don  
(The Promised  
Neverland Wiki,  
t.t.)

Dilihat dari segi ekspresi, Sister Krone adalah karakter yang ekspresif, terlebih dalam adegan yang menegangkan, ekspresi yang ditampilkan Sister Krone saat merencanakan sesuatu atau sedang mengintimidasi karakter lain terlihat menyeramkan, fitur wajah Sister Krone nampak dilebih-lebihkan saat dengan mata yang digambarkan melotot, bibirnya digambarkan lebih besar, terkadang disertai dengan seringaian yang lebar. Membuat karakternya terlihat intimidatif. Seperti yang terlihat pada [Gambar 8](#), dalam cuplikan adegan episode 3 di menit [00:19:06], terlihat ekspresi menyeramkan Sister Krone saat mengagetkan Emma dalam permainan petak umpet.



**Gambar 8.** Sister Krone yang mengagetkan Emma dalam permainan petak umpet ([Fukushima & Kanbe, 2019](#)).

Meskipun Sister Krone terlihat intimidatif dan agresif, saat berinteraksi dengan Isabella, Sister Krone patuh bahkan cenderung takut terhadap Isabella. Contohnya dalam episode 3 pada menit [00:05:25], terlihat pada [Gambar 9](#), gestur Isabella dengan santai memegang kedua sisi wajah Sister Krone menandakan dominasi Isabella sebagai orang yang lebih berkuasa dari Sister Krone yang jabatannya masih sebagai sister, karena itu Isabella tidak sungkan melakukannya meskipun memegang wajah orang lain adalah tindakan yang tidak sopan.



**Gambar 9.** Isabella memegang wajah Sister Krone dalam episode 3 pada menit [00:05:25] ([Fukushima & Kanbe, 2019](#)).

Hal serupa juga diperlihatkan dalam episode 4 pada menit [00:01:54] hingga [00:04:09], Sister Krone tidak bisa berkutik dan terlihat gugup pada [Gambar 10](#) saat Isabella mencermahkannya untuk tidak ikut campur menyelidiki anak panti asuhan yang mengetahui rahasia pengiriman anak panti asuhan untuk dimakan monster dan menuding Sister Krone mengorek informasi tentang Isabella untuk memberontak. Setelah selesai dari pembicaraan tersebut, di dalam kamar tidurnya akhirnya Sister Krone melampiaskan kemarahannya dengan merobek-robek boneka bayi miliknya sambil menyumpahi Isabella. Keseluruhan adegan ini menunjukkan meskipun Sister Krone digambarkan sebagai karakter yang menyeramkan, tetapi saat berhadapan dengan Isabella yang memiliki jabatan lebih tinggi, Sister Krone tidak bisa berkutik karena sadar bahwa Isabella bisa saja melakukan suatu hal yang berbahaya terhadapnya karena kuasa Isabella yang lebih besar.



**Gambar 10.** Sister Krone yang gugup karena takut kedoknya terbongkar pada episode 4 menit [00:01:56] ([Fukushima & Kanbe, 2019](#)).

### Level Representasi

Level representasi yang diuraikan terdiri dari kode teknis yaitu kamera dan kode representasi yaitu karakter. Disimpulkan ciri khas dari karakter ini adalah kamera selalu menyorot Sister Krone dengan teknik pengambilan gambar secara close up. Memperlihatkan wajahnya dari jarak sangat dekat, disertai ekspresi wajah Sister Krone yang dilebih-lebihkan mulai dari mata melotot, bibir yang dibuat terlihat besar, dan terkadang menyeringai dengan lebar. Didukung dengan pencahayaan yang membuat sebagian fitur wajahnya

terlihat menonjol. Penyorotan gambar close up pada ekspresi wajah Sister Krone yang digambarkan menyeramkan tersebut memberi kesan horor dan menegangkan dalam adegan tersebut, juga menegaskan karakter Sister Krone yang terlihat intimidatif, menyeramkan, dan berbahaya, seperti yang terlihat pada [Gambar 11](#).



**Gambar 11.** Ekspresi wajah Sister Krone yang disorot dengan dekat dalam episode 3 season 1 [00:04:46] ([Fukushima & Kanbe, 2019](#)).

Teknik *close up* sering digunakan pada tokoh penjahat, kemungkinan karena aturan sosial tentang jarak. Bagi orang Barat, jarak sekitar 24 inci (60 cm) dari orang lain dianggap sebagai privasi, orang yang memasuki jarak tersebut dapat dianggap agresif, jika jaraknya tidak dikehendaki. Kemungkinan lain, teknik *close up* juga digunakan karena dari melihat dengan dekat, penonton dapat melihat lebih jelas ekspresi dan kata-kata dari tokoh penjahat tersebut ([Fiske, 1987: 8](#)).

Dari segi karakter, disimpulkan berdasarkan adegan Sister Krone dari episode 2, 3, dan 4. Sister Krone adalah karakter yang agresif, ambisius, dan licik. Ambisinya ini juga membuatnya tidak peduli siapapun lawannya, ia akan berusaha melawan orang tersebut, termasuk anak-anak seperti Emma, Norman, dan Ray yang mengetahui rahasia panti asuhan yang mengirimkan anak-anak panti untuk dimakan monster. Sister Krone tidak segan untuk mengintimidasi anak-anak tersebut.

Sebagaimana yang terlihat dalam episode 3 dalam durasi [00:15:34] – [00:19:55], Sister Krone ikut dalam permainan petak umpet anak-anak panti asuhan untuk mengetahui kemampuan anak-anak panti asuhan, karena itu ia tidak mengalah. Sifatnya yang ambisius didukung dengan fisiknya yang besar dan atletis, dengan fisik seperti itu, dengan mudah Sister Krone mengalahkan anak-anak tersebut. Hingga pada menit [00:17:53], Sister Krone mengejar Emma yang membawa dua anak kecil bersamanya. Di situ Sister Krone mengintimidasi Emma dengan informasi pribadi yang dia ketahui soal Emma, terlebih dalam dialognya, “hei, Emma, bila kau lihat panen malam itu. Maka aku di pihakmu!” ucapnya

dari atas, mengagetkan Emma dan dua anak lainnya di menit [00:19:06].



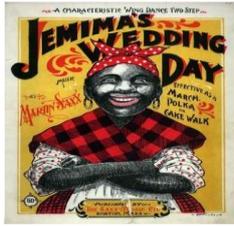
**Gambar 9.** Sister Krone yang mengagetkan Emma dalam permainan petak umpet, episode 3 [00:19:06] ([Fukushima&Kanbe, 2019](#)).

### Level Ideologi

Berdasarkan analisis yang dilakukan dalam level realitas dan level representasi, didapatkan kesimpulan mengenai karakter Sister Krone dalam level ideologi yang berkaitan dengan demonisasi wanita kulit hitam dalam budaya populer. Dari segi desain, seperti yang sudah dipaparkan dalam level realitas, Sister Krone terlihat mencolok dibandingkan karakter lainnya bahkan dibandingkan dengan karakter lainnya yang memiliki tone warna kulit serupa karena fitur wajahnya yaitu bibirnya yang digambarkan besar. Berbeda dengan karakter lainnya yang bibirnya digambarkan dengan garis tipis. Desain karakter Sister Krone sendiri menuai kontroversi bagi penonton terutama orang kulit hitam karena dinilai menyerupai karikatur *blackface*.

Salah satu Youtuber kulit hitam dengan *username Basic Boi* mengunggah *video essay* pada 2 Oktober 2022 tentang bagaimana anti-kulit hitam berlangsung dalam industri *anime*, Sister Krone menjadi salah satu objek bahasan bahwa karakter tersebut bukan representasi yang bagus untuk orang kulit hitam. Bahwa Sister Krone adalah wujud dari desain karakter Mammy, yaitu Aunt Jemima dan bagaimana fitur wajah Sister Krone yang dilebih-lebihkan terutama dalam adegan menegangkan seakan dijadikan ‘senjata’ oleh kreator *The Promised Neverland* sebagai unsur horor dan ketegangan dari *anime* ini, seakan sangat bergantung pada fitur wajah Sister Krone. Berikut [tabel 2](#) perbandingannya.

Tabel 2. Perbandingan Gambar Aunt Jemima dan Sister Krone



Gambar 12. Aunt Jemima (Sanyal, 2022)



Gambar 13. Sister Krone (Fukushima dan Kanbe, 2019)

Hal serupa dipaparkan oleh Chavez (2023) dalam tulisannya “*Sister Krone and The Impossibility of Mammy in The Promised Neverland*”, Chavez mendeskripsikan kemiripan desain karakter Sister Krone dengan karikatur Mammy yang berbadan besar, ukuran dada yang besar serta mengenakan pakaian pelayan. Meskipun Sister Krone digambarkan sebagai orang yang masih muda, tidak seperti karakter Mammy yang sudah lanjut usia, tetapi Sister Krone memenuhi dua kriteria tersebut (Chavez, 2023). Mohn (2020) menunjukkan bahwa unsur yang ada dalam karakter Mammy tersebut memberi kesan karakter Mammy yang senang mengabdikan diri dan membuatnya terlihat tidak menarik secara seksual. Unsur yang ada pada Mammy tersebut memiliki efek yang sama pada karakter Sister Krone dan bahkan membuatnya terlihat intimidatif (Chavez, 2023).

Penggambaran fitur wajah Sister Krone dengan berlebihan mungkin dimaksudkan untuk membuat karakter tersebut terlihat intimidatif, tetapi yang menjadi masalah adalah apakah penggambaran tersebut secara spesifik memang dimaksudkan untuk karakterisasi Sister Krone atau berkaitan dengan aspek dalam suatu ras (dalam hal ini kulit hitam). Jika hal tersebut berdasarkan aspek suatu ras, maka hal tersebut dapat melanggengkan stereotip orang kulit hitam sebagai orang yang liar dan kasar (Chavez, 2023).

Chavez lebih lanjut menjabarkan bahwa masalah ini dipertegas dengan persepsi terhadap wanita Afrika-Amerika di Jepang. Dalam penelitian yang dilakukan Asia Bento, kandidat Ph.D di Rice University, ditemukan bahwa 91 dari 208 blog tentang perjalanan di Jepang yang ditulis oleh perempuan kulit hitam melaporkan beberapa pengalaman yang bermuatan rasial baik itu tatapan mata, ketidaknyamanan dengan kehadiran wanita kulit hitam, atau pengalaman bersifat agresif dengan orang Jepang (Asia dalam Chavez, 2023). Insiden-insiden ini menunjukkan “hipervisibilitas” yang dialami oleh perempuan Afrika-Amerika di Jepang (Chavez, 2023).

Meskipun desain Sister Krone menuai kritik, tetapi kreator *manga* *The Promised Neverland* sendiri tidak menyadari adanya implikasi rasis dari penggambaran karakter Sister Krone (Sugita dalam Masami & Hiromi, 2020:142), yang berarti akar dari kontroversi desain karakter Sister Krone dalam adaptasi animenya berasal dari manga, bahwa tidak ada perubahan pada desain wajah karakter tersebut saat diadaptasi ke *anime*. Fitur yang dilebih-lebihkan ini tidak terlihat pada karakter kulit hitam lain atau karakter dengan etnisitas lainnya (Masami & Hiromi, 2020: 142), seperti karakter Jemima, Phil, dan Don yang tidak memiliki fitur bibir yang tebal.

*Anime* *The Promised Neverland* diproduksi oleh studio CloverWorks. *Anime* yang diadaptasi dari manga karya Kaiu Shirai dan Posuka Demizu ini dalam produksinya melibatkan staf yang seluruhnya adalah orang Jepang (CloverWorks, t.t.). Kasus serupa kerap terjadi dalam produksi *anime* di Jepang. Salah satu kreator anime, LeSean Thomas yang merupakan orang kulit hitam mengungkapkan pengalamannya bekerja di studio *anime* dengan kreator orang Jepang, bahwa kebanyakan *anime* diadaptasi dari serial manga yang sudah berjalan lama.

Sutradara Jepang mengadaptasinya persis dari apa yang digambarkan dalam *manga* karena sangat menghormati materi sumbernya, sehingga mereka meniru apa yang ada dalam *manga* (Moon, 2021). “Jadi, beban itu seakan hanya terletak pada *mangaka* (kreator *manga*), mereka yang menggambar orang kulit hitam dengan cara negatif, seperti karakter Mr. Popo di *Dragon Ball Z*, Sister Krone di *The Promised Neverland*,” ungkap Thomas (Moon, 2021). Selain itu, desain karakter kulit hitam dengan bibir yang berbentuk seperti sosis (seperti karikatur *blackface*) sudah menjadi gaya gambar standar bagi staf produksi *anime* di Jepang sejak beberapa dekade yang lalu. Dipengaruhi oleh *minstrel show* yang dibuat oleh orang kulit putih (Moon, 2021).

Desain Sister Krone yang dinilai menyerupai *blackface* dengan fitur wajah yang dilebih-lebihkan untuk memperlihatkan unsur horor dari *anime* ini juga dibandingkan dengan penggambaran karakter Isabella yang dibuat nampak lebih ‘manusiawi’ meskipun kedua karakter ini sama-sama menjadi ancaman bagi anak-anak panti asuhan. Salah satu penonton mengungkapkan opininya mengenai hal tersebut dalam *video essay* yang diunggah 2 Oktober 2022, Youtuber dengan *username* *Basic Boi* tersebut menjelaskan “Isabella, wanita berkulit cerah juga digambarkan sebagai karakter yang menyeramkan dan bahkan melakukan hal yang lebih buruk, menurutku. Isabella mematahkan kaki Emma di episode 8 season 1, tetapi penulisnya berhasil membuat karakter itu lebih humanis. Selain itu, juga memberikan

alasan dalam tindakan yang dilakukan Isabella.” Dalam adegan yang menegangkan, fitur wajah Sister Krone selalu dilebih-lebihkan, seakan menjadi daya tarik horor dalam anime tersebut. Berbeda dengan Isabella yang meskipun sama-sama dipandang sebagai ‘musuh’ oleh Norman, Emma, dan Ray, fitur wajahnya tidak digambarkan berlebihan dalam adegan yang menegangkan.

**Tabel 3.** Perbandingan Mimik Wajah Isabella dan Sister Krone



**Gambar 14.** Ekspresi Wajah Isabella (Fukushima dan Kanbe, 2019)



**Gambar 15.** Ekspresi Wajah Sister Krone (Fukushima dan Kanbe, 2019)

Perbedaan kedua karakter pada [Tabel 3](#) tersebut berkaitan dengan representasi orang kulit hitam dan kulit putih dalam budaya populer. Dari sebuah penelitian yang dilakukan pada 2019 tentang representasi wanita kulit hitam dan perempuan kulit hitam dalam media hiburan, ditemukan bahwa dalam film-film Hollywood, karakter wanita kulit hitam cenderung ditampilkan sebagai orang yang kasar dibanding wanita kulit putih (29,3% berbanding 24,6%) dan dua kali lipat digambarkan sebagai orang yang kasar dibandingkan karakter wanita lain kulit berwarna (*people of colour*) (14,8%) ([McTaggart & Cox et al, 2021: 3](#)).

Di dalam budaya populer, wanita kulit hitam sering digambarkan sebagai sosok yang dominan, mandiri, keras kepala, dan terlalu ekspresif. Sifat-sifat tersebut umumnya diasosiasikan dengan sebutan *Sapphire* (Baker dalam [Hazell & Clarke, 2008: 9](#)) yang termasuk dalam stereotip *Angry Black Woman*. Karakteristik *Angry Black Women* yang pemaarah mencerminkan cara wanita kulit hitam bertahan hidup dalam menghadapi penindasan sosial, ekonomi, dan politik. Berada dalam lingkungan yang terus-menerus penuh ancaman secara signifikan dapat mempengaruhi gairah saraf dan mengakibatkan kondisi emosi yang tidak stabil dan selalu marah (Siegel dalam [Ashley, 2014: 28](#)). Amarah tersebut berfungsi sebagai cara bertahan dalam lingkungan yang membuat tertekan (Bilodau dalam [Ashley, 2014: 28](#)).

Sama halnya seperti Sister Krone yang tidak punya pilihan lain, selain menjadi mama sebagai satu-satunya jalan agar ia bisa menjalani hidup yang nyaman dan merasakan bagaimana rasanya menjadi manusia normal,

melalui peran yang menyerupai ibu tersebut. Sister Krone terjebak dalam sistem panti asuhan yang penuh tekanan dan tidak dapat mempercayai siapapun. Karakternya yang intimidatif dan agresif bisa jadi adalah bentuknya melindungi diri dalam lingkungan yang mengancam hidupnya, tetapi karena mengekspresikan amarah dianggap sebagai suatu hal yang tidak memenuhi standar feminin dalam masyarakat, maka wanita kulit hitam kerap didemonisasi sebagai seseorang yang liar. Label tersebut juga diucapkan oleh Isabella pada Sister Krone dalam episode 4 pada menit [00:02:09], “kulihat kau mendekati anak-anak dengan bermain petak umpet. Awalnya aku sedikit khawatir karena kau begitu liar, tapi sepertinya aku tak perlu khawatir,” menerangkan keraguannya terhadap Sister Krone mengasuh anak-anak. Hal ini mengindikasikan bagaimana wanita kulit hitam yang tidak sesuai dengan karakteristik *womanhood* ideal yang dideskripsikan patriarki orang kulit putih dengan ciri berupa kebajikan (kemurnian seksual), kerumahtanggaan, kesalehan, dan keyakinan beragama (Higginbotham dalam [Ashley, 2014: 29](#)) sebagai sosok yang tidak feminin.

Berkebalikan dengan wanita kulit putih yang digambarkan submisif dan wanita ideal (Baker dalam [Hazell & Clarke, 2008: 9](#)), seperti halnya Isabella yang nampak anggun dan tenang. Meskipun dalam anime *The Promised Neverland* tidak disebutkan secara jelas etnis dari setiap karakter yang ada dalam cerita, tetapi perbedaan warna kulit yang mencolok dari Sister Krone dan Isabella dapat terlihat dengan kulitnya lebih cerah cenderung pucat. Karakter Isabella dalam *The Promised Neverland* termasuk sulit diidentifikasi rasnya, tetapi konsep *whiteness* tidak hanya berlaku pada orang kulit putih, tetapi juga pada orang Jepang, karena bagi orang Jepang, terutama wanita Jepang kulit putih adalah sesuatu yang dihargai, menyimbolkan kecantikan (Wagatsuma dalam [Benjamin, 2020: 11](#)).

Meskipun peletakan peran Isabella sebagai atasan Sister Krone mungkin hanyalah karakterisasi untuk cerita, tetapi warna kulitnya yang putih membuatnya memiliki kesamaan dengan wanita kulit putih yang dalam sejarahnya memiliki kontribusi melanggengkan supremasi kulit putih sejak era perbudakan. Sebelum Perang Saudara, wanita kulit putih hanya memiliki sedikit kekuatan ekonomi atau politik, dengan satu pengecualian besar: Mereka bisa membeli atau menjual orang yang diperbudak. Dengan cara tersebut, wanita kulit putih membangun kekayaan ([North, 2021](#)).

## Karakter Chocolove McDonell (Shaman King, 2021) sebagai comic relief dan latar belakang stereotipikal sebagai gangster

Dalam analisis semiotika John Fiske terhadap karakter Chocolove McDonell ini, episode 18 dan 20 dipilih untuk menemukan unsur rasis dan stereotipikal yang ada dalam karakter tersebut.

### Level Realitas

Level realitas yang diteliti dari karakter Chocolove McDonell adalah aspek penampilan. Pada versi desain karakter Chocolove 2001, bibir Chocolove digambarkan dengan fitur bibir yang tebal, sedangkan pada versi desain 2021, fitur bibir tebal tersebut dihilangkan agar tidak menyerupai *blackface* (Shaman King Wiki, t.t.). Chocolove adalah karakter orang Afrika-Amerika. Karakter ini memiliki gaya rambut Afro, hidungnya agak bulat. Chocolove mengenakan kemeja putih terbuka dan kain etnis Afrika sebagai bawahannya, sepatu boots kain, serta kacamata goggles, dan kalung sebagai aksesoris. Terlihat pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Perbandingan Desain Chocolove versi 2021 dan 2001



Gambar 12. versi 2021 (Bridge dan Furuta, 2021)



Gambar 13. versi 2001 (Anime Vice Wiki, t.t.)

### Level Representasi

Dari pengamatan pada episode 18 dan 20, salah satu level representasi yang dianalisis adalah karakter. Chocolove memiliki sifat ceria, supel, dan senang bercanda, meskipun lelucon yang ia lontarkan tidak lucu dan terkadang diucapkan di waktu yang tidak tepat sehingga membuat kesal karakter di sekitarnya, bahkan memukulinya. Seperti yang terlihat dalam adegan di menit [00:18:23], saat Yoh Asakura dan teman-temannya sedang menyimak apa yang Chocolove jelaskan tentang grup shaman lain yang sangat kuat, yaitu X-Laws, Chocolove malah menyelipkan plesetan dari kata bahasa Jepang seperti Gambar 14, “kami” yang berarti Dewa. Kata “kami” tersebut Chocolove plesetkan dengan kata “kyaminru” yang berarti merah delima.



Gambar 14. Chocolove memperagakan lelucon plesetannya dalam episode 18 menit [00:18:23] (Bridge & Furuta, 2021).

Selain menggunakan lelucon dalam berinteraksi, Chocolove juga menggunakan lelucon sebagai tekniknya dalam melawan musuh, teknik ini disebut gag wind (angin tawa). Teknik angin tawa tersebut juga diperlihatkan dalam episode 20 pada menit [00:17:41], Chocolove menggunakan teknik memperagakan lelucon berupa menirukan Ayer’s Rock seperti pada Gambar 15, meskipun lelucon yang ia buat tidak lucu bagi manusia, tetapi lelucon tersebut berhasil membuat roh lawan tertawa dan menjadi lengah sehingga mudah diserang. Dari cara Chocolove berinteraksi dan menggunakan lelucon sebagai senjata mengalahkan musuh, terdapat ciri khas dari karakter ini yaitu berkaitan erat dengan ‘lelucon’ atau ‘humor’.



Gambar 15. Perut Chocolove yang meniru bentuk Ayer’s Rock dalam episode 20 menit [00:17:41] (Bridge dan Furuta, 2021).

Sebelum menjadi shaman yang ceria, Chocolove memiliki latar belakang sebagai gangster dengan sifat yang kasar. Masa lalunya ini sekilas diperlihatkan dalam episode 20 pada menit [00:05:59] – [00:06:22], Chocolove berbicara dengan kasar pada korban yang menjadi sasaran gangsternya. Chocolove menembak mati korban tersebut meskipun korban sudah meminta untuk dilepaskan. Dari sini juga dapat dinilai bahwa terdapat perubahan drastis pada sifat Chocolove yang awalnya kasar menjadi ceria setelah menjadi shaman dan berguru pada gurunya yang bernama Orona.



Gambar 16. Chocolove bersama gengnya sewaktu menjadi gangster dalam episode 20 menit [00:06:12]

## Level Ideologi

Perubahan desain pada karakter Chocolove versi 2021, yaitu penggambaran bibir Chocolove versi 2001 yang semula tebal dinilai menyerupai karikatur blackface dihilangkan, karakterisasi Chocolove versi 2021 dalam anime *Shaman King (2021)* masih menuai kritik dari ulasan penonton karena stereotipikal. Dalam artikel “*Shaman King: Why the 2021 Remake Still Has Cultural Representation Problems*” dijelaskan bahwa latar belakang Chocolove sebelum menjadi shaman dengan masa lalu sebagai gangster dinilai terlalu sering digunakan untuk karakter kulit hitam ([Nishijima, 2021](#)).

Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh Bruce Nash dari *The Numbers*, 160.000 akting dari 26.000 film besar di Amerika Serikat dan mengambil daftar setiap aktor yang dikreditkan sebagai anggota geng, gangster, atau preman, secara keseluruhan terdapat 220 aktor yang memerankan peran tersebut 62% dari mereka adalah pria kulit hitam ([Crockett, 2016](#)).

Representasi stereotipikal dalam media berpotensi memicu generalisasi terhadap orang kulit hitam. Dalam sebuah artikel dari *The Guardian*, beberapa pria kulit hitam diwawancarai dan mengungkapkan bahwa mereka kesulitan mendapatkan pekerjaan karena stereotip agresif dan kekerasan yang diasosiasikan terhadap pria kulit hitam. Menurut salah satu narasumber, Connor Robinson, menjadi orang berkulit coklat atau berkulit hitam telah berdampak besar dalam hidupnya karena orang kulit putih berpikir Connor adalah pria yang kasar atau bagian dari gangster ([Gayle, 2018](#)).

Binna Kandola, seorang psikolog bisnis yang mengambil spesialisasi dalam rasisme dan seksisme, berargumen bahwa kantor-kantor rentan terhadap budaya rasis yang mengakar. "Ada hirarki rasial. Hal ini dikembangkan selama masa perdagangan budak dan ini adalah hierarki manusia. Ke mana pun saya melihat, baik di Brazil atau Amerika Utara atau Eropa atau bahkan di Afrika Selatan di mana orang kulit hitam adalah mayoritas, hierarkinya selalu sama. Kulit putih di atas, kulit hitam di bawah, dan semua orang di antaranya." ([Gayle, 2018](#)).

Supremasi orang kulit putih ini juga berlaku di Jepang. Jepang mengusung konsep rasialisasi yang didasari garis keturunan, membedakan antara ‘orang Jepang’ sebagai ‘kita’ dan ‘mereka’ (yaitu orang asing yang bukan orang Jepang), mengakibatkan orang asing tersebut ‘dikucilkan’ melalui undang-undang imigrasi Jepang yang ketat, diskriminasi tempat tinggal, dan tempat kerja ([Asia, 2020: 2](#)). Meskipun begitu, orang Amerika kulit putih menikmati hak istimewa yang legal baik dari segi ekonomi maupun sosial diuntungkan karena identitas nasionalnya dan pekerjaannya. Hal ini karena orang Jepang menggambarkan orang Amerika sebagai orang kulit putih, jadi orang Amerika yang tidak memiliki fitur wajah Eurosentris seperti orang Afrika Amerika yang berkulit hitam tidak mendapatkan hak istimewa yang sama ([Asia, 2020: 3](#)). Menunjukkan bahwa selain melihat pada identitas nasionalnya, Jepang juga memandang pada tampilan fisik.

Hal ini senada dengan apa yang diungkapkan oleh Sena dan Pele Voncujevi. Ayah mereka berasal dari Ghana dan ibu mereka adalah orang Jepang. Meskipun Sena dan Pele fasih berbahasa Jepang dan juga memahami budaya Jepang, tetapi mereka sering diperlakukan sebagai ‘orang luar’, bahkan oleh teman mereka sendiri. Orang-orang tidak menyadari bahwa prasangka yang mereka sematkan terhadap orang kulit hitam adalah bentuk rasisme. “Mungkin karena saya memiliki gaya rambut gimbal, tetangga saya menduga saya adalah penjual narkoba,” ungkap Pele, ia juga menambahkan beberapa temannya sering bercanda bahwa Pele terlihat “mencurigakan” ([Nochi, 2021](#)).

Stereotip terhadap orang Afrika Amerika membentuk persepsi orang Jepang dan orang Korea terhadap orang Afrika Amerika, seperti tentara Amerika Serikat yang dicap sebagai pembuat masalah dan kekerasan di Korea Selatan. Akan tetapi, generalisasi tersebut ditekankan terhadap tentara Afrika-Amerika dan digeneralisasikan terhadap orang Afrika-Amerika (Kim dalam [Asia, 2020: 3](#)). Di Jepang dan Korea Selatan, ras dapat mengurangi hak-hak sosial bagi warga negara AS non-kulit putih, khususnya orang Afrika-Amerika ([Asia, 2020: 3](#)).

Selain itu, ciri khas Chocolove yang terletak pada lelucon, dari caranya berinteraksi dan menggunakan jurus angin tawa untuk membuat lawan langkah juga berkaitan dengan pola karakterisasi stereotipikal orang kulit hitam dalam budaya populer yaitu Uncle Tomfoolery karakter sampingan pria berkulit hitam yang membuat penonton tertawa dengan menampilkan sifat-sifat stereotip rasis pria kulit hitam yang bodoh dan konyol ([Tv Tropes, t.t.](#)). Todd (dalam [Watts, 2015:](#)

15) berargumen bahwa Hollywood memiliki rekam jejak dalam menggunakan stereotip negatif orang kulit hitam sebagai comic relief, ada sejarah di mana orang-orang tertawa dengan menertawakan orang Afrika-Amerika dan budaya Afrika-Amerika.

Dari sejarah *minstrel show* sejak 1830-an yang memunculkan karakter kulit hitam dengan stereotip konyol, bodoh, dan lucu yang diperankan oleh orang kulit putih dengan riasan *blackface*, memunculkan beragam nama karakter seperti Jim Crow, Sambo, dan Uncle Tomfoolery yang sama-sama memiliki latar belakang sebagai budak yang bodoh, dijadikan sebagai lelucon. Tipe karakter tersebut kemudian seperti menjadi stereotip yang meluas dalam film, di antaranya *Wooring and Wedding of a Coon* (1907), *How Rastus Got His Turkey* (1910), *Chicken Thief* (1911), *Coontown Suffragettes* (1914), *Judge Priest* (1934), dan sebagainya (Pilgrim, 2023).

Dalam penelitian yang dilakukan pada tahun 2014 oleh Franklin T. Wilson dan Howard Henderson mengenai representasi polisi Afrika Amerika dalam film Hollywood, ditemukan bahwa hanya 21 dari 112 film bertema polisi yang dirilis dari 1971 hingga 2011 menggambarkan polisi kulit hitam dalam peran heroik. Lebih dari setengah dari karakter polisi kulit hitam tersebut berperan sebagai *comic relief* yang membuat penonton tertawa, daripada berperan secara signifikan dalam memajukan plot (Stockton, 2014).

Penonton dapat beranggapan bahwa Chocolive yang diasosiasikan dengan lelucon tersebut hanya karakterisasinya, tetapi jika dianalisis hal ini berkaitan dengan orang kulit hitam yang kerap dijadikan sebagai comic relief dalam budaya populer, tetapi hal tersebut kadang tidak disadari bagi beberapa audiens yang terbiasa dengan media yang stereotipikal terhadap suatu ras.

Suatu hal yang tidak menyinggung di kemudian hari akan dianggap menyinggung dan tidak pantas. Hal ini berkaitan dengan perubahan sikap dan pembuat lelucon serta orang yang menjadi objek lelucon tersebut (Dubin, 2016: 132), seperti perbedaan penayangan anime *Shaman King* versi dubbing bahasa Inggris yang audiensnya kemungkinan lebih berhati-hati terhadap hal tabu yang berkaitan dengan rasisme, mengubah nama karakter Chocolive menjadi 'Joco' dan menghilangkan kata 'black' dari kata 'black jaguar' (roh milik Chocolive) untuk menghindari penekanan esensial terhadap rasnya (Nishijima, 2021). Selain itu, *manga Shaman King* yang dirilis di Amerika mengedit gambar bibir Chocolive untuk mencocokkannya dengan gaya gambar bibir karakter lain guna menghindari penggambaran karikatur *blackface* (Shaman King Wiki,

t.t.). Barulah pada tahun 2021, pada versi Jepang, dalam konsep gambar dan remake anime *Shaman King*, penggambaran bibir Chocolive diubah untuk menghindari kemiripan dengan karikatur *blackface* (Shaman King Wiki, t.t.).

## SIMPULAN

Melalui analisis ketiga anime yang dikaitkan dengan isu representasi dari kaum marginal, yaitu orang kulit hitam yang kerap mendapat representasi stereotipikal dan rasial dapat disimpulkan bahwa hal tersebut disebabkan oleh berbagai macam faktor yang juga berakar dari sejarah orang Jepang dan cara pandang orang Jepang yang cenderung mengikuti cara pandang orang kulit putih yang diskriminatif terhadap orang kulit hitam. Orang Jepang berusaha mengadopsi berbagai nilai dari bangsa Barat agar terlihat modern. Kemudian, hingga di masa modern pun, kesadaran yang rendah akan rasisme juga tercermin dalam proses produksi anime di Jepang, yakni kurangnya keterlibatan orang kulit hitam dalam produksi anime yang memuat karakter kulit hitam. Kritik penonton kulit hitam atas representasi tersebut menunjukkan pentingnya representasi yang tidak memicu generalisasi negatif terhadap suatu kelompok yang ditampilkan mengingat media adalah hal yang dapat mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap suatu kelompok, persepsi negatif dapat dengan mudah menyebar karena mudahnya akses terhadap media tersebut.

Meskipun penelitian ini sudah memaparkan analisis keterkaitan representasi orang kulit hitam dalam anime dengan isu rasial orang kulit hitam di dunia nyata, dengan tambahan referensi dunia Barat yang mempengaruhi bangsa Jepang, penelitian dengan topik ini belum cukup banyak dalam lingkup penelitian di Indonesia. Selain itu, kendala dalam menemukan pandangan lebih rinci dari staf yang memproduksi anime tersebut dalam artikel daring mengakibatkan kendala dalam penjelasan yang lebih rinci dan terstruktur. Penelitian selanjutnya dapat membahas topik lain dalam tema yang masih serupa yaitu representasi kulit hitam dalam anime yang dapat diperluas dengan perbandingan representasi kulit hitam dan kulit putih dalam anime. Dari penelitian tersebut dapat diteliti apakah karakter kulit hitam dan kulit putih dalam anime tersebut ditampilkan dalam nuansa dan sentimen yang sama atau terlihat 'keberpihakan' sentimen positif terhadap kulit putih saja. Hal ini dapat dikaitkan dengan perbedaan sentimen terhadap orang kulit hitam dan kulit putih di Jepang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini dilakukan dengan dukungan dari Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Brawijaya melalui skema dana praktikum kelas peminatan budaya di Prodi Sastra Jepang tahun 2023.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ashley, W. (2014). The angry black woman: The impact of pejorative stereotypes on psychotherapy with black women. *Social Work in Public Health*, 29(1), 27–34. <https://doi.org/10.1080/19371918.2011.619449>.
- Ashcraft, Brian. (2018, 3 Januari). Japanese TV Rings In The New Year With Blackface. *Kotaku*. Retrieved October 26, 2023, from <https://kotaku.com/japanese-tv-rings-in-the-new-year-with-blackface-1821732159>
- Asia, Bento. (2020). How African American Women Experience Hypervisibility in Japan and South Korea, *Social Identities*. DOI: 10.1080/13504630.2020.1783224.
- Basic Boi. (2 Oktober 2022). An Exploration Of Anti-Blackness In The Anime Industry. Basic Boi [Video]. Youtube. Retrieved October 30, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=eSw8duNh08Q>
- Benjamin, B. (2020). "Beyond Their Homeland: Understanding The Experiences of Black Women in Japan". Senior Projects Spring 2020. 257.
- Bridge. (Producer), & Furuta, Joji. (Sutradara). 2021. *Shaman King*.
- Chavez, Dante. (2023, 1 Mei). Sister Krone and The Impossibility of Mammy in The Promised Neverland. *Washington College Review*. Retrieved November 4, 2023, from <https://washcollreview.com/2023/05/01/sister-krone-and-the-impossibility-of-mammy-in-the-promised-neverland/>
- Charles Gray. (25 Juni 2019). Yes One Punch Man's Blackluster is Racist. Charles Gray [Video]. Youtube. Retrieved October 22, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=THHe37-kGpQ>
- CloverWorks. (t.t.). The Promised Neverland. CloverWorks. Retrieved October 28, 2023, from <https://en.cloverworks.co.jp/works/yakuneba/>
- Crockett, Zachary. (2016, 13 September). "Gang member" and "thug" roles in film are disproportionately played by black actors. *Vox*. Retrieved August 22, 2023, from <https://www.vox.com/2016/9/13/12889478/black-actors-typecasting>
- Fiske, John. (1987). *Television culture* (p. 327-342). London; New York: Routledge.
- Fukushi, Yuichiro. (Producer), & Natsume, Shingo. (Sutradara). 2015. *One Punch Man Season 1*.
- Fukushima, Yuuichi. (Producer), & Kanbe, Mamoru. (Sutradara). 2019. *The Promised Neverland Season 1*.
- Gayle, Damien. (2018, 6 December). 'They think I'm a gangster': the young black men caught in joblessness. *The Guardian*. Retrieved November 12, 2023, from <https://www.theguardian.com/society/2018/dec/06/young-british-black-men-change-their-names-to-increase-chances-of-being-hired>
- Green, Laura. (1998). Stereotypes: Negative Racial Stereotypes and Their Effect on Attitudes Toward African-Americans. Vol. XI, No. 1 Winter 1998-99. Virginia Commonwealth University. <https://jimcrowmuseum.ferris.edu/links/essays/vcu.htm>
- Hall, Stuart. (1997). The work of representation. *Representation: Cultural representations and signify practices* (hal. 15-74). London: SAGE Publications. <https://eclass.aueb.gr/modules/document/file.php/OIK260/S.Hall%2C%20The%20work%20of%20Representation.pdf>
- Hazell, V., & Clarke, J. (2007). Race and Gender in the Media. *Journal of Black Studies*, 39(1), 5–21. doi:10.1177/0021934706291402
- Hosoya, Nobuyuki. (Producer), & Sakurai, Chikara. (Sutradara). 2019. *One Punch Man Season 2*.
- Kalnay, E. (2020). "Imperial Innocence: The Kawaii Afterlife of Little Black Sambo." *Victorian Studies*, vol. 62, no. 4, summer 2020, pp. 565+. Gale Literature Resource Center. [link.gale.com/apps/doc/A651178707/LitRC?u=googlescholar&sid=googleScholar&xid=544ec08d](https://link.gale.com/apps/doc/A651178707/LitRC?u=googlescholar&sid=googleScholar&xid=544ec08d).
- Masami, T., & Hiromi, T. (2020). *Manga!: Visual Pop-*

- Culture in ARTS Education. Portugal: Insea.
- McTaggart, N., Cox, V., & Heldman, C. (2021). *Representation of Black Women in Hollywood*. 501(c), 20. <https://seejane.org/wp-content/uploads/rep-of-black-women-in-hollywood-report.pdf>
- Newman, David M. (2012). *Sociology: Exploring the Architecture of Everyday Life* (9<sup>th</sup> ed.). Thousand Oaks, Calif.: SAGE Publications. P. 405.
- Harris, J.D. (2014, 29 Oktober). Don't get what's wrong with blackface? Here's why it's so offensive. Vox. Retrieved February 20, 2023, from <https://www.vox.com/2014/10/29/7089591/why-is-blackface-offensive-halloween-costume>
- Kaur, Harmeet. (2019, 7 Februari). This is why blackface is offensive. CNN. Retrieved February 19, 2023, from <https://edition.cnn.com/2019/02/02/us/racist-origins-of-blackface/index.html>
- Manga Wiki. (t.t.). Little Black Sambo. Manga Wiki. Retrieved September 27, 2023, from [https://manga.fandom.com/wiki/Little\\_Black\\_Sambo](https://manga.fandom.com/wiki/Little_Black_Sambo)
- Moon, Kat. (2021). 'Some Seeds Are Being Planted.' How Yasuke Paves a New Path for Black Creators in Anime. Time. Retrieved September 28, 2023, from <https://time.com/6040614/yasuke-lesean-thomas-flying-lotus-interview/>
- MyAnimeList. (t.t.). One Punch Man. MyAnimeList. Retrieved June 27, 2023, from [https://myanimelist.net/anime/30276/One\\_Punch\\_Man](https://myanimelist.net/anime/30276/One_Punch_Man)
- MyAnimeList. (t.t.). The Promised Neverland. MyAnimeList. Retrieved June 27, 2023, from [https://myanimelist.net/anime/37779/Yakusoku\\_no\\_Neverland](https://myanimelist.net/anime/37779/Yakusoku_no_Neverland)
- MyAnimeList. (t.t.). Shaman King. MyAnimeList. Retrieved June 27, 2023, from [https://myanimelist.net/anime/42205/Shaman\\_King\\_2021](https://myanimelist.net/anime/42205/Shaman_King_2021)
- Nishijima, Chris. (2021, 30 Desember). Shaman King: Why the 2021 Remake Still Has Cultural Representation Problems. CBR. Retrieved November 15, 2023, from <https://www.cbr.com/shaman-king-2021-reboot-representation-problems/>
- Nochi, Haruka. (2021, 31 Maret). Japanese Brothers Tackle Discrimination Post-BLM. NHK World Japan. Retrieved November 17, 2023, from <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/news/breakstories/1568/>
- North, Anna. (2021, 15 Januari). White women's role in white supremacy, explained. Vox. Retrieved November 8, 2023, from <https://www.vox.com/2021/1/15/22231079/capitol-riot-women-qanon-white-supremacy>
- Ningsih, W.L. (2021, 22 Februari). Sinopsis One Punch Man, Kisah Pahlawan Terhebat yang Mulai Bosan. Kompas. Retrieved August 4, 2023, from <https://www.kompas.com/hype/read/2021/02/22/183824366/sinopsis-one-punch-man-kisah-pahlawan-terhebat-yang-mulai-bosan?page=all>
- One Punch Man Wiki. (t.t.). Superalloy Darkshine. One Punch Man Wiki. Retrieved September 3, 2023, from [https://onepunchman.fandom.com/wiki/Superalloy\\_Darkshine](https://onepunchman.fandom.com/wiki/Superalloy_Darkshine)
- One Punch Man Wiki (t.t.). One Punch Man (anime). One Punch Man Wiki. Retrieved October 13, 2023, from [https://onepunchman.fandom.com/wiki/One-Punch\\_Man\\_\(anime\)#Staff](https://onepunchman.fandom.com/wiki/One-Punch_Man_(anime)#Staff)
- Pilgrim, David. (2023). The Coon Caricature. Jim Crow Museum. Retrieved November 16, 2023, from <https://jimcrowmuseum.ferris.edu/coon/homepage.htm>
- Pilgrim, David. (2023). The Jezebel Stereotype. Jim Crow Museum. Retrieved October 13, 2023, from <https://jimcrowmuseum.ferris.edu/jezebel/index.htm>
- Pilgrim, David. (2023). The Mammy Caricature. Jim Crow Museum. Retrieved August 13, 2023, from <https://jimcrowmuseum.ferris.edu/mammies/homepage.htm>
- Pilgrim, David. (2023). The Sapphire Caricature. Jim Crow Museum. Retrieved August 7, 2023, from <https://jimcrowmuseum.ferris.edu/antiblack/sapphire.htm>
- Russel, John. (2015, 19 April). Historically, Japan is no stranger to blacks, nor to blackface. The Japan Times. Retrieved October 7, 2023, from <https://www.japantimes.co.jp/community/2015/04/19/japan-is-no-stranger-to-blacks-nor-to-blackface/>

- 5/04/19/voices/historically-japan-is-no-stranger-to-blacks-nor-to-blackface/
- Sakina, C. D., & Purba, E. R. (2022). Mitos dan paradoks diskursus perempuan dalam film horor *Kuime (Over Your Dead Body)*. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 6(2), 367–384. <https://doi.org/10.22219/satwika.v6i2.22952>
- Sanyal, Sunanda K. (2022, 3 Januari). Betye Saar, Liberation of Aunt Jemima. Smarthistory. Retrieved October 28, 2023, from <https://smarthistory.org/betye-saar-liberation-aunt-jemima/>
- Shaman King Wiki. (t.t.). Chocolive McDonell. Shaman King. Retrieved August 11, 2023, from [https://shamanking.fandom.com/wiki/Chocolive\\_McDonell](https://shamanking.fandom.com/wiki/Chocolive_McDonell)
- Shaman King Wiki. (t.t.). Shaman King (2001). Shaman King Wiki. Retrieved October 13, 2023, from [https://shamanking.fandom.com/wiki/Shaman\\_King\\_\(2001\)](https://shamanking.fandom.com/wiki/Shaman_King_(2001))
- Shaman King. (t.t.). Shaman King (2021). Shaman King. Retrieved November 14, 2023, from <https://shamanking-project.com/shamanking/staff>
- Smedley, Audrey. (2023, 21 September). Racism. Britannica. Retrieved September 24, 2023, from <https://www.britannica.com/topic/racism>
- Stockton, Nick. (2014, 4 April). Retrieved November 16, 2023, from <https://qz.com/194730/how-american-films-use-black-cops-for-comic-relief>
- Suzuki, Kyrs. (2019, 26 November). Blackface in Japan: Its History – And Its Consequences. Unseen Japan. Retrieved August 22, 2023, from <https://unseen-japan.com/blackface-in-japan/>
- Tajima, A., & Thornton, M. (2012). Strategic solidarity: Japanese imaginings of Blacks and race in popular media. *Inter-Asia Cultural Studies*, 13(3), 345–364. <https://doi.org/10.1080/14649373.2012.689690>
- The Guardian. (1 Oktober 2020). Anime gets blackness wrong, here's how fans are fixing it – The Guardian [Video]. Youtube. Retrieved October 6, 2023, from [https://www.youtube.com/watch?v=hi2\\_S6kBglg](https://www.youtube.com/watch?v=hi2_S6kBglg)
- The Promised Neverland Wiki. (t.t.). Don. The Promised Neverland. Retrieved October 27, 2023, from [https://yakusokunoneverland.fandom.com/wiki/Don\\_\(Anime\)](https://yakusokunoneverland.fandom.com/wiki/Don_(Anime))
- The Promised Neverland. (t.t.). Staff/Cast. The Promised Neverland. Retrieved October 13, 2023, from <https://neverland-animeusa.com/staffcast/>
- The Promised Neverland Wiki Ita. (t.t.). Suguru Sugita. The Promised Neverland Wiki Ita. Retrieved October 28, 2023, [https://thepromisedneverland.fandom.com/it/wiki/Suguru\\_Sugita](https://thepromisedneverland.fandom.com/it/wiki/Suguru_Sugita)
- The Promised Neverland Wiki. (t.t.). Jemima. The Promised Neverland. Retrieved October 27, 2023, from [https://yakusokunoneverland.fandom.com/wiki/Jemima\\_\(Anime\)](https://yakusokunoneverland.fandom.com/wiki/Jemima_(Anime))
- The Promised Neverland Wiki. (t.t.). Phil. The Promised Neverland. Retrieved October 27, 2023, from [https://yakusokunoneverland.fandom.com/wiki/Phil\\_\(Anime\)?file=Phil-Anime.png](https://yakusokunoneverland.fandom.com/wiki/Phil_(Anime)?file=Phil-Anime.png)
- Tvtropes. (t.t.). Uncle Tomfoolery. Retrieved August 8, 2023, from <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/UncleTomfoolery>
- 女子ボ垢のPI-KO. (2019, 22 Juni). Retrieved September 6, 2023, from [https://twitter.com/pi\\_ko002/status/1142127632231723009?s=20](https://twitter.com/pi_ko002/status/1142127632231723009?s=20)
- Webster, T. (2011). "Insular Minorities: International Law's Challenge to Japan's Ethnic Homogeneity". Faculty Publications. 106. [https://scholarlycommons.law.case.edu/faculty\\_publications/106](https://scholarlycommons.law.case.edu/faculty_publications/106).
- Yufandar, B. T. (2016). Representasi Ras Kulit Hitam dan Kulit Putih dalam Film "The Avengers." *Jurnal E-Komunikasi*, 4, 1–8. <https://media.neliti.com/media/publications/83098-ID-representasi-ras-kulit-hitam-dan-kulit-p.pdf>.