

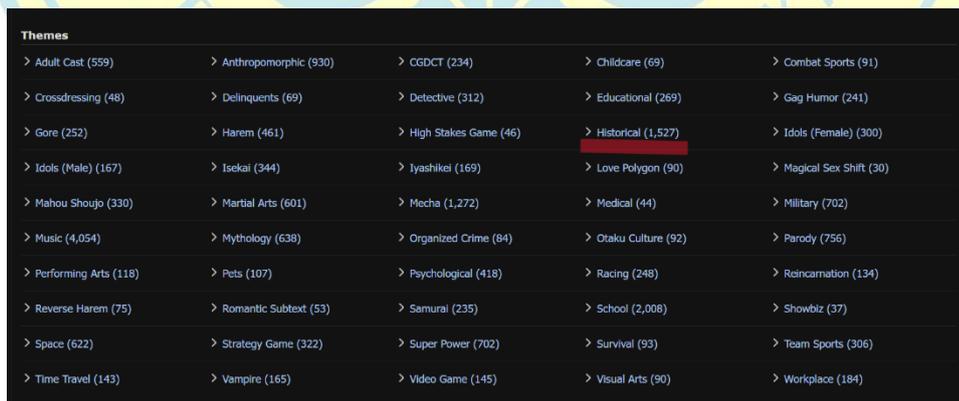
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perjuangan tokoh sejarah diabadikan dalam berbagai bentuk karya sastra seperti auto biografi, puisi, prosa, hingga karya sastra modern seperti animasi atau dalam bahasa Jepang disebut dengan anime 「アニメ」. Anime memiliki tema tertentu, misalnya penggambaran kehidupan sosial seperti kisah masa sekolah berisi romansa, kehidupan sehari-hari yang dipenuhi nilai moral hingga dunia fantasi berisi sihir atau pun fiksi-ilmiah mengenai kehidupan modern dengan teknologi luar biasa berdasarkan imajinasi pengarang.

Dilansir pada situs *MyAnimeList* sebagai sebuah situs yang melakukan pendataan dan pemeringkatan. Anime dengan tema sejarah memiliki jumlah yang sangat banyak. Hal ini menandakan bahwa sejarah menjadi tema yang populer untuk dijadikan suatu karya sastra.

A screenshot of the MyAnimeList website showing a grid of anime themes. The 'Historical' theme is highlighted with a red bar. The grid contains 50 items in a 10x5 layout.

Themes				
> Adult Cast (559)	> Anthropomorphic (930)	> CGDCT (234)	> Childcare (69)	> Combat Sports (91)
> Crossdressing (48)	> Delinquents (69)	> Detective (312)	> Educational (269)	> Gag Humor (241)
> Gore (252)	> Harem (461)	> High Stakes Game (46)	> Historical (1,527)	> Idols (Female) (300)
> Idols (Male) (167)	> Isekai (344)	> Iyashikei (169)	> Love Polygon (90)	> Magical Sex Shift (30)
> Mahou Shoujo (330)	> Martial Arts (601)	> Mecha (1,272)	> Medical (44)	> Military (702)
> Music (4,054)	> Mythology (638)	> Organized Crime (84)	> Otaku Culture (92)	> Parody (756)
> Performing Arts (118)	> Pets (107)	> Psychological (418)	> Racing (248)	> Reincarnation (134)
> Reverse Harem (75)	> Romantic Subtext (53)	> Samurai (235)	> School (2,008)	> Showbiz (37)
> Space (622)	> Strategy Game (322)	> Super Power (702)	> Survival (93)	> Team Sports (306)
> Time Travel (143)	> Vampire (165)	> Video Game (145)	> Visual Arts (90)	> Workplace (184)

Gambar 1.1 Data anime berdasarkan tema per tahun 2023 dilansir oleh situs *MyAnimeList*.

Sumber: myanimelist.net

Salah satu karya sastra yang mengusung konsep sejarah dalam alur ceritanya ada pada komik berjudul *Gintama* 「銀魂」 karya Sorachi Hideaki 「空知 英秋」. Komik *Gintama* awalnya diserialisasikan pada tahun 2003 oleh *Shueisha*—perusahaan penerbit komik ternama di Jepang—dan termasuk dalam kategori *shounen manga* atau dalam bahasa Indonesia berarti ‘komik remaja’. *Gintama* sukses sebagai komik yang mengadaptasi sejarah dengan penyampaian jenaka namun tetap menyampaikan drama yang penuh dengan emosi. Kesuksesan *Gintama* terbukti dari hasil penjualan komik pada tahun 2008 yang mencapai lebih dari 800.000 salinan sehingga berhasil menempati peringkat sepuluh komik terlaris. Di tahun 2018, *Gintama* menduduki peringkat dua puluh lima sebagai komik terluca dilansir dari *Oricon*, perusahaan yang bergerak dalam bidang statistik dan pendataan informasi.

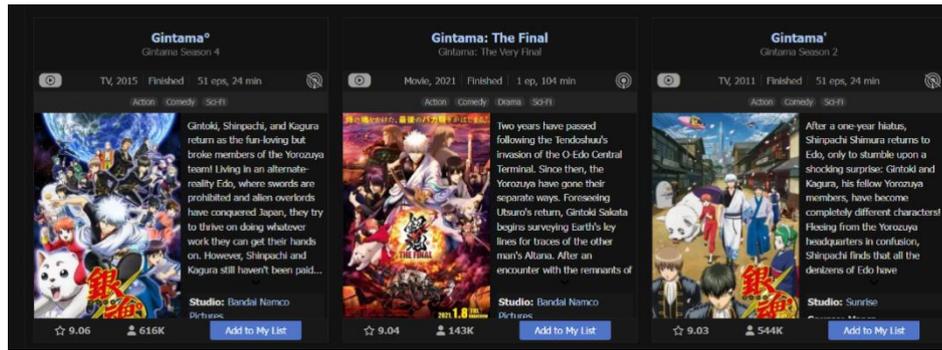


rk	judul	01/10/2018	rk	judul	01/10/2018
13	Hunter X Hunter	2 745 511	13	Kingdom #51	790 286
14	One Punch Man	2 645 401	14	Tokyo Ghoul : re #14	787 332
15	Detective Conan	2 269 263	15	Haikyū!! #29	771 570
16	Karakai jōzu no Takagi-san	1 913 988	16	My Hero Academia #19	758 175
17	Food Wars!	1 720 714	17	Tokyo Ghoul : re #15	756 335
18	Wotaku ni koi wa muzukashii	1 700 716	18	Haikyū!! #30	
19	Ace of Diamond : Act II	1 603 661	19	One Punch Man #15	743 333
20	Chihayafuru	1 518 930	20	Tokyo Ghoul : re #16	739 230
21	Major 2nd	1 487 647	21	Haikyū!! #31	734 221
22	Dragon Ball Super	1 470 328	22	Haikyū!! #32	685 613
23	Omoi, Omoware, Furi, Furare	1 355 623	23	My Hero Academia #20	685 423
24	Demon Slayer	1 345 053	24	One Punch Man #16	685 336
25	<b>Gintama</b>	1 307 420	25	Haikyū!! #33	680 923
26	Cells at Work!	1 232 135	26	Yotsuba #14	674 694
27	Black Butler	1 215 432	27	Kingdom #52	790 286
28	Kaguya-sama : Love is War	1 204 203	28	Detective Conan #94	644 683
29	Hana Nochi Hare	1 192 781	29	Wotaku ni koi wa muzukashii #05	637 055
30	Ssaiki Kusuo no Sai-nan	1 146 175	30	Seven Deadly Sins #29	619 989
31	Space Brothers	1 086 654	31	One Punch Man #17	619 826
32	Days	1 065 103	32	Detective Conan #95	617 935
33	The Ancient Magus Bride	1 044 883	33	Black Butler #26	598 018

Gambar 1.2 Pemeringkatan manga terlaris berdasarkan data dari *ORICON* di tahun 2018.

Sumber: [https://mangacodex.com/oricon\\_yearly\\_2018.php](https://mangacodex.com/oricon_yearly_2018.php)

Dari kesuksesan yang dicapai oleh komik *Gintama*, seri ini pun mulai diangkat menjadi animasi pada tahun 2006. Ketika diangkat menjadi seri animasi, *Gintama* berhasil menduduki peringkat atas dalam anime dengan tema sejarah.



Gambar 1.3 *Gintama* menduduki peringkat teratas (1, 2, 3) dalam kategori anime sejarah. Data ini dimuat per-tahun 2023.

Sumber: myanimelist.net

Rank	Title	Score	Your Score	Status
1	<b>Sousou no Frieren</b> (PV) TV (28 eps) Sep 2023 - Mar 2024 388,488 members	9.14	N/A	Add to My List
2	<b>Fullmetal Alchemist: Brotherhood</b> (C) TV (64 eps) Apr 2009 - Jul 2010 3,270,527 members	9.09	N/A	Add to My List
3	<b>Steins;Gate</b> (C) TV (24 eps) Apr 2011 - Sep 2011 2,510,989 members	9.07	N/A	Add to My List
4	<b>Gintama</b> (C) TV (51 eps) Apr 2015 - Mar 2016 616,422 members	9.06	N/A	Add to My List
5	<b>Shingeki no Kyojin Season 3 Part 2</b> (C) TV (10 eps) Apr 2019 - Jul 2019 2,203,834 members	9.05	N/A	Add to My List
6	<b>Bleach: Sennen Kessen-hen</b> (PV) TV (13 eps) Oct 2022 - Dec 2022 504,780 members	9.04	N/A	Add to My List

Gambar 1.4 *Gintama* menduduki peringkat ke-4 dalam top Anime series. Data ini dimuat per-tahun 2023.

Sumber: myanimelist.net

Peristiwa dalam *Gintama* mengambil referensi dari Zaman Edo di Jepang, dengan latar belakang Jepang kala itu sebagai negeri dari para samurai yang mulai tersingkirkan karena regulasi pemerintahan yang melarang penggunaan pedang. Tidak hanya itu, kehadiran alien yang disebut dengan *Amanto* 「天人」 yang diterjemahkan secara literal sebagai “Penduduk langit” mulai memenuhi Jepang sehingga mereka terpaksa hidup berdampingan.

Sejarah merupakan segala sesuatu yang telah terjadi di masa lampau. Namun, berbagai peristiwa yang telah terjadi tidak selamanya bisa diterima begitu saja. Maka dari itu, diperlukan penyelidikan lebih lanjut untuk mengungkap fakta bahwa kenyataan dari peristiwa tersebut benar adanya (Yamin:2001). Zaman Edo merupakan zaman kemakmuran Jepang yang terjadi pada tahun 1603 hingga 1867. Zaman Edo menjadi titik balik Jepang setelah mengalami keterpurukan di zaman sebelumnya. Pada zaman Edo, Jepang fokus dalam pemulihan dari berbagai aspek pascaperang yang terjadi di dalam negeri (*Sengoku Jidai*) (Ooishi:1973). Pemulihan terjadi dengan adanya penerapan pemerintahan yang lebih terstruktur dengan Tokugawa sebagai klan utama yang memegang kuasa atas pemerintahan. Pemerintahan tidak lagi berjalan di bawah naungan masing-masing klan, tetapi sudah terunifikasi agar memudahkan terjadinya kepatuhan dan meminimalisir perpecahan.

Selama sekitar 250 tahun, kekuasaan Jepang tetap menggunakan kaisar, namun klan utamanya adalah *Tokugawa*. Ieyasu Tokugawa yang menyandang gelar sebagai *Sei'i Taishogun* (Panglima tertinggi yang memerintah negara) pertama di Zaman Edo perlahan memperbaiki Jepang dengan memperbaiki irigasi sebagai upaya menguatkan pangan. Membatasi penggunaan katana untuk menurunkan potensi kekacauan, serta menguatkan sistem pendidikan. Namun, hal tersebut hanya dapat dinikmati segelintir kalangan saja. Kalangan yang dimaksud merupakan golongan samurai, saudagar, dan pejabat pemerintahan saja. Masyarakat kecil masih terisolasi dari sistem edukasi.

Dekrit *Sakoku* 「鎖国令」 sebagaimana yang dijelaskan pada artikel milik Ooishi (1973) merupakan kebijakan politik yang diusung untuk menjaga Jepang dari pengaruh bangsa luar, juga sebagai upaya penguatan kembali Jepang pasca masa perang penjuruk negeri 「戦国時代」. Kebijakan *Sakoku* atau “Isolasi Negara” merupakan langkah yang dinilai tepat oleh para pemangku kebijakan untuk membangun kembali Jepang. Dengan diterapkannya *Sakoku*, diharapkan dapat tetap menjaga nilai tradisional pada Jepang supaya tidak terusik atau bahkan berubah dengan adanya pengaruh bangsa luar. Akan tetapi, hal ini pula menjadi suatu kekurangan bagi Jepang seakan “menolak fakta” terhadap kemajuan bangsa asing di luar sana. Jepang yang kala itu tengah dalam proses berkembang dianggap melewatkan kesempatan untuk memulihkan maupun memajukan negaranya melalui pertukaran informasi dengan negara asing. Pada zaman sebelumnya—Kamakura—, Jepang sendiri banyak belajar dari Cina mengenai seni peperangan dan juga prinsip konfusianisme. Kesempatan seperti itu disadari oleh kaum muda yang memiliki semangat eksplorasi untuk membuka wawasannya lebih luas lagi dari sebelumnya. Mereka adalah para cendekiawan dari golongan samurai yang memiliki nama berkat klannya di zaman sebelumnya. Contoh nyata hal tersebut adalah eksistensi klan Tokugawa yang pada Zaman Sengoku berhasil menyatukan Jepang, sehingga menjadi klan terpendang dengan keistimewaannya.

Melalui keistimewaan tersebut, mereka dapat melakukan berbagai hal salah satunya dari segi pendidikan. Dalam hal pendidikan, setiap klan memiliki idenya tersendiri sesuai dengan keistimewaan yang dimiliki oleh masing-masing. Ada yang berusaha melalui jalur studi ke luar negeri, ada pula yang berjuang memajukan

Jepang melalui pemerataan pendidikan di Jepang lewat menjadi guru di *Terakoya* alias sekolah kuil. Salah satu tokoh yang memilih untuk menjadi guru di zaman tersebut adalah Yoshida Shouin.

Yoshida Shouin adalah seorang cendekiawan asal Hagi, Prefektur Yamaguchi, ia terlahir sebagai anggota keluarga Sugi yang merupakan keluarga kalangan samurai ternama sekaligus keturunan dari Klan Minamoto 「源氏」, salah satu dari *Gempeitokitsu* 「源平藤橘」 alias 4 klan utama di Jepang. Yoshida Shouin adalah sosok guru berpengaruh yang menjadi pelopor dalam proses menuju Restorasi Meiji. Perjalanan Yoshida Shouin sebagai seorang pengajar dipenuhi perjuangan sejak usia muda. Yoshida Shouin merupakan pemuda yang memiliki semangat dalam mendidik dan mempunyai tekad kuat dalam menyebarkan ilmu pengetahuan kepada warga Jepang.

Sebagai cendekiawan ternama, Yoshida Shouin memiliki hak untuk keluar negeri dengan tujuan melakukan studi banding. Ia mendapatkan kesempatan untuk mengunjungi Cina yang kala itu sedang melawan pasukan barat pada kejadian 'Perang Opium'. Jepang yang kala itu memiliki kekuatan sebanding dengan Cina melihat pasukan barat menang telak dalam perang tersebut. Melihat kejadian itu, Yoshida Shouin segera memberitahukan peristiwa itu kepada petinggi dengan maksud untuk memprakarsai pertahanan Jepang terhadap ancaman dari luar.

Pada tahun 1853, Komodor Matthew Perry datang ke Jepang dengan armada 'Kapal Hitam'. Kedatangan Perry ke Jepang menjadi suatu simbol majunya peradaban di luar negeri dalam bidang rekayasa dengan menghadirkan armada lautnya. Setelah menyaksikan kemajuan bangsa luar dengan mata kepala sendiri,

Yoshida Shouin, dengan ketertarikannya terhadap ilmu pengetahuan mendatangi Perry, namun tidak berhasil dan justru diasingkan (Tao, 2008). Lewat kejadian itu, Yoshida Shouin meminta tolong muridnya untuk mewakilinya menjelajahi Jepang sebagai ganti dirinya. Hal tersebut didasari keinginan Yoshida Shouin untuk mempelajari lebih lanjut terkait perkembangan yang terjadi di bangsa barat.

Yoshida Shouin adalah tokoh pendidikan yang memiliki pemikiran terbuka dilihat dari kiprahnya dalam memajukan pemerataan pendidikan bagi semua orang di zaman itu. Hal tersebut digambarkan dari aksinya ketika mengurus *Shouka Sonjuku*—Sekolah kuil milik pamannya—ia membuka kesempatan kepada seluruh kalangan untuk mengenyam pendidikan. Pendidikan yang diterima oleh anak-anak di sana utamanya adalah keterampilan baca, tulis, dan hitung. Keterampilan lainnya yang diajarkan adalah kesenian seperti *Ikebana* dan *Kendou*, tata krama, kerajinan, dan sejarah. Yoshida Shouin adalah salah satu tokoh yang menggaungkan kebebasan pada Zaman Edo khususnya pada bidang pendidikan. Melalui cara berpikir dan pandangnya, lahirlah tokoh-tokoh berpengaruh di Jepang ke depannya, seperti Takasugi Shinsaku seorang ahli milita atau yang dikenal sebagai pasukan bela negara pada Zaman Bakumatsu. Ito Hirobumi salah satu tokoh politik yang memperkenalkan pola pikir dari sudut pandang negara barat ke Jepang, Kido Takayoshi sebagai tokoh penting dalam gerakan *Sonnou Joui* 「尊王攘夷」 yang dalam bahasa Indonesia berarti “Usir para barbarian, muliakan sang kaisar” pada masa Bakumatsu.

*Gintama* adalah karya sastra yang mengusung tema sejarah. Hal tersebut dapat dilihat dari latar waktu, tokoh, dan penokohan karakter di dalamnya. Latar waktu

dalam anime *Gintama* ada di Zaman Edo. Untuk tokoh-tokoh yang muncul memiliki kemiripan dengan tokoh sejarah yang muncul pada Zaman Edo. Salah satu tokoh tersebut adalah sosok Yoshida Shouyou 「吉田 松陽」 yang memiliki kemiripan dengan tokoh dalam sejarah Jepang, Yoshida Shouin 「吉田 松陰」. Dalam anime *Gintama*, Yoshida Shouyou merupakan seorang cendekiawan yang mendidik anak-anak tidak mampu untuk belajar di sekolah kuil.



Gambar 1.5. Visualisasi *Shouka Sonjuku*



Gambar 1.6. Tokoh Yoshida Shouyo

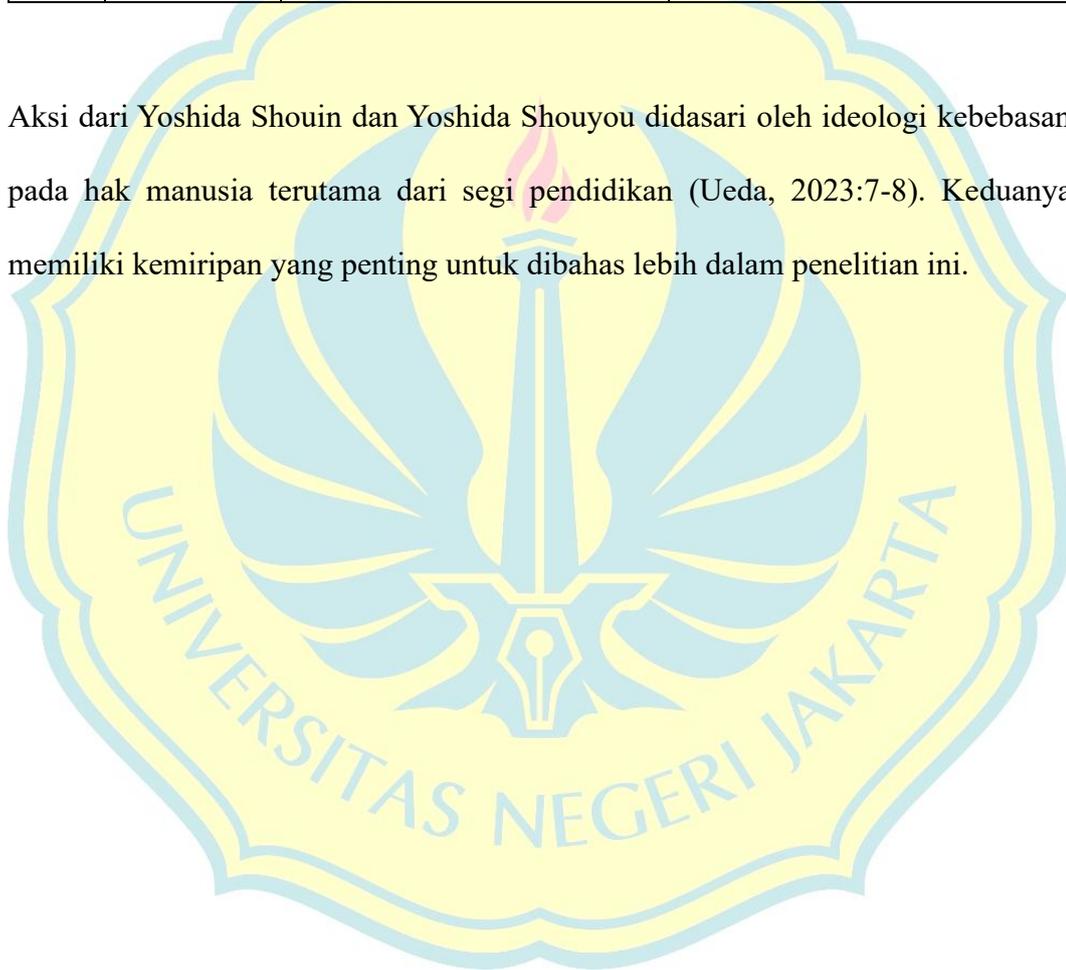
Episode 304. Stempel waktu: 14:42 (1.6) & 14:44 (1.7)

Yoshida Shouyou sebagai sosok pengajar mengedepankan nilai kebebasan individu dalam melangsungkan kehidupannya terkhusus pada bidang pendidikan. Namun, semakin digali, latar belakang tokoh Yoshida Shouyou memiliki cerita yang unik dan memiliki poin perbedaan dari segi ideologi yang dimiliki tokoh sejarah Yoshida Shouin dalam memengaruhi bidang pendidikan.

Tabel 1.1 Contoh tindakan Yoshida Shouin dan Yoshida Shouyou dalam realisasi ideologinya.

No.	Aksi	Yoshida Shouin	Yoshida Shouyo
1.	Memfasilitasi masyarakat	Meneruskan <i>Terakoya</i>	Mendirikan <i>Terakoya</i>
2.	Mengajarkan masyarakat	Memperjuangkan liberalisme dari segi pendidikan.	Menyebarkan paham liberalisme pada hidup manusia melawan perbudakan.
3.	Menentang sistem pemerintahan	Melawan sistem pemerintahan yang mengunci kebebasan seluruh lapisan rakyat dengan memberikan edukasi.	Melawan pengaruh asing dengan memberikan edukasi kepada rakyat kecil.

Aksi dari Yoshida Shouin dan Yoshida Shouyou didasari oleh ideologi kebebasan pada hak manusia terutama dari segi pendidikan (Ueda, 2023:7-8). Keduanya memiliki kemiripan yang penting untuk dibahas lebih dalam penelitian ini.



## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti merumuskan masalah yang akan diteliti menjadi sebagai berikut.

1. Bagaimana ideologi Yoshida Shouin pada sejarah Jepang dan Yoshida Shouyou dalam anime *Gintama* di bidang pendidikan?
2. Bagaimana aksi yang didasari oleh ideologi Yoshida Shouin pada sejarah Jepang dan Yoshida Shouyou dalam anime *Gintama* di bidang pendidikan melalui perjuangannya?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian memiliki hasil akhir yang mempunyai suatu dampak atau luaran tertentu berkaitan dengan aspek yang ditelitinya. Untuk mencapai hal tersebut, sebuah penelitian harus memiliki tujuan yang menjadi fondasi utama arah penelitian. Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mencari tahu ideologi Yoshida Shouin pada sejarah Jepang dan Yoshida Shouyou dalam anime *Gintama* di bidang pendidikan.
2. Mengetahui aksi yang didasari oleh ideologi Yoshida Shouin pada sejarah Jepang dan Yoshida Shouyou dalam anime *Gintama* di bidang pendidikan melalui perjuangannya.

#### 1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus untuk melakukan komparasi antara ideologi pendidikan tokoh sejarah Yoshida Shouin dan tokoh animasi Yoshida Shouyou melalui pendekatan sosiologi sastra. Poin yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Riwayat kehidupan Yoshida Shouin pada sejarah Jepang dan Yoshida Shouyou dalam anime *Gintama*.
2. Latar belakang ideologi dan realisasi tindakan oleh Yoshida Shouin pada sejarah Jepang dan Yoshida Shouyou dalam anime *Gintama* sebagai tokoh pendidikan.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, peneliti berharap hasil penelitian dapat dimanfaatkan dari segi teoretis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut,

##### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan sejarah seputar tokoh pergerakan Jepang yang diadaptasi ke dalam suatu karya sastra. Menambah wawasan seputar karya sastra dengan fokus bidang kajian sosiologi sastra pada anime *Gintama* karya Sorachi Hideaki.

##### 2. Manfaat Praktis

Aspek praktis dibagi menjadi 3 bagian seperti di bawah ini.

##### a. Bagi Peneliti

- 1) Mengetahui komparasi tokoh sejarah Yoshida Shouin dan Yoshida Shouyou dalam pendidikan Jepang.

- 2) Melatih kemampuan kritis dalam menilai karya sastra yang tergolong dalam kajian sosiologi sastra untuk mengkaji ulang, membandingkan, dan/atau menemukan persamaan pada tokoh yang dikomparasikan dalam suatu karya sastra.

b. Bagi Mahasiswa

- 1) Dapat menjadi sumber pengetahuan tentang pendidikan Jepang khususnya dalam hal sejarah Jepang pada masa tertentu yaitu Zaman Edo.
- 2) Menambah wawasan dalam menganalisis karya sastra melalui unsur intrinsik di dalamnya menggunakan pendekatan sosiologi sastra.
- 3) Dapat menjadi referensi pembelajaran bagi mahasiswa yang tertarik dalam hal perkembangan pendidikan saat Zaman Edo di Jepang.

c. Bagi Pengajar

- 1) Menjadikan anime *Gintama* sebagai sumber bahan ajar yang variatif dan menarik.
- 2) Dapat dimanfaatkan sebagai tambahan referensi bahan ajar dalam mata kuliah *Nihonshi*, *Nihon Bunka*, dan *Nihon Bungaku*.

## 1.6 Keaslian Penelitian

Penelitian mengenai anime *Gintama* dan tokoh sejarah Yoshida Shouin telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Melalui penelitian tersebut, peneliti mencoba untuk memahami permasalahan dan tujuan yang ingin dicapai agar dapat dikaji sebagai referensi dalam menulis penelitian terbaharukan. Penelitian mengenai anime *Gintama* ditemukan pada penelitian Dzulfikar (2023) yang berfokus kepada organisasi *Shinsengumi* atau dikenal sebagai otoritas kepolisian di

Zaman Edo yang mendapatkan reinterpretasi dalam anime *Gintama*. Penelitian tersebut menyajikan konsep, persamaan, dan perbedaan antara sejarah dengan karya sastra anime *Gintama* sebagai upaya mencari poin komparatif. Hal yang ditelaah ada pada penokohan, karakteristik tokoh dan organisasi, contoh sepak terjangnya dalam menegakkan keadilan sebagai unit kepolisian, dan pengaruh *Shinsengumi* baik di Zaman Edo maupun pada cerita *Gintama*.

Penelitian berikutnya berfokus pada Yoshida Shouin selaku cendekiawan sekaligus keturunan samurai di Zaman Edo mengalami pembentukan karakter lewat hal yang terjadi di masa tersebut. Ueda (2023) meneliti Yoshida Shouin yang berkembang menjadi tokoh pendidikan di masa Kaei (antara 1848 - 1854). Dalam penelitiannya, Ueda menjelaskan sosok Yoshida Shouin sebagai seseorang yang haus akan ilmu untuk membentuk dirinya demi mengejar pengetahuan yang lebih dalam. Sebagai keturunan klan samurai ternama, Yoshida Shouin memiliki hak khusus dalam melakukan perjalanan dengan tujuan studi banding. Shouin pernah mengunjungi Cina di tengah kejadian Perang Opium (1840 - 1842) yang melibatkan Cina dan koalisi Britania Raya bersama Perancis. Cina yang saat itu memiliki kemiripan dengan Jepang dari segi rekayasa dan pertahanan harus takluk dengan kemajuan teknologi bangsa barat. Melalui kejadian itu, Shouin mencoba untuk menggali alasan dibalik kemajuan bangsa barat. Pada akhirnya Shouin memutuskan bahwa pendidikan menjadi poin penting dalam kemajuan suatu bangsa dan mencoba berkiprah sebagai pendidik generasi selanjutnya.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, dapat diketahui suatu titik pada sejarah yang berisikan peristiwa tertentu mendapatkan reinterpretasi melalui bentuk karya sastra. Penelitian yang dilakukan oleh Dzulfikar (2023) mencakup riwayat

*Shinsengumi* sejak terbentuk hingga bertahan ke zaman berikutnya. Dalam riwayatnya, dijelaskan aksi dan dampak yang dibawakan *Shinsengumi* mempengaruhi jalannya Zaman *Edo* dari segi keamanan. Sementara untuk penelitian Koshi Ueda lebih mengutamakan di suatu titik waktu tertentu, penelitian tersebut hanya terbatas pada aksi yang dilakukan oleh Yoshida Shouin di masa Kaei sehingga tidak diketahui aksi di masa sebelumnya maupun dampak yang diberikan di masa depan. Peneliti melihat hal tersebut sebagai celah yang bisa dikembangkan menjadi penelitian terbaharukan dari tokoh sejarah dan karya sastra. Peneliti membahas reinterpretasi tokoh sejarah dengan suatu karya sastra dan apa saja komparasi yang bisa ditemukan. Penelitian dibahas mendalam dari riwayat lahir hingga kematian tokoh sejarah Yoshida Shouin dan adegan kemunculan tokoh *Gintama* Yoshida Shouyou sebagai bentuk analisis mendalam serta mempelajari sejarah secara utuh untuk menghindari adanya fakta yang kabur sehingga sejarah dapat diinterpretasikan dengan baik kepada masyarakat.