

ABSTRAK

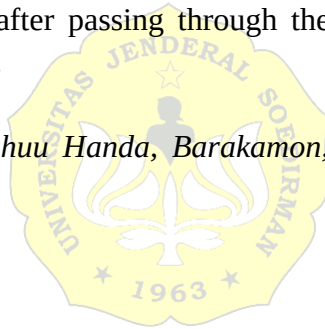
Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana proses kreatif *shodouka*, atau seniman kaligrafi Jepang pada tokoh Seishuu Handa dalam *anime* Barakamon yang disutradarai oleh Masaki Tachibana. Data penelitian ini diambil dari keseluruhan 12 episode *anime* Barakamon. Dengan pendekatan kualitatif serta metode observasi, penelitian ini mengidentifikasi elemen-elemen yang membentuk proses kreatif Handa, termasuk aktivitas, pengaruh lingkungan, pengalaman pribadi, dan interaksi dengan tokoh lain. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori kreativitas milik Graham Wallas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses kreatif Handa sejalan dengan teori milik Wallas tersebut yang meliputi empat tahapan yaitu preparasi, inkubasi, iluminasi, dan verifikasi. Tahap preparasi dilalui Handa dengan melakukan persiapan, analisis awal, dan latihan. Pada tahap inkubasi Handa melakukan rekreasi dan relaksasi diri. Pada tahap iluminasi Handa hanya menunggu inspirasi datang dengan sendirinya. Pada tahap verifikasi Handa melakukan validasi karya kepada individu lain. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa Handa sebagai *shodouka* mampu menghasilkan kaligrafi berkualitas setelah melewati empat tahap proses kreatif dalam pembuatannya.

Kata Kunci: *Shodouka, Seishuu Handa, Barakamon, Proses Kreatif, Graham Wallas.*

ABSTRACT

This research aims to reveal the creative process of *shodouka*, or Japanese calligraphy artist, Seishuu Handa in the Barakamon *anime* directed by Masaki Tachibana. The data for this research was taken from all 12 episodes of the Barakamon *anime*. Using a qualitative approach and observation method, this study identifies the elements that shape Handa's creative process, including activities, environmental influences, personal experiences, and interactions with other characters. The theory used in this research is Graham Wallas' theory of creativity. The results show that Handa's creative process is in line with Wallas' theory, which includes four stages: preparation, incubation, illumination, and verification. Handa went through the preparation stage by doing preparation, initial analysis, and practice. At the incubation stage Handa did recreation and self-relaxation. At the illumination stage, Handa waits for inspiration to come to her. At the verification stage, Handa validates his work with other individuals. The conclusion of this research is that Handa as a *shodouka* is able to produce quality calligraphy after passing through the four stages of the creative process in making it.

Keywords: *Shodouka, Seishuu Handa, Barakamon, Creative Process, Graham Wallas.*



要旨

本研究は橋正紀監督によるアニメ「ばらかもん」のキャラクター半田清舟に関する書道家の創作過程を明らかにすることを目的である。分析のデータは全12エピソードからなる「ばらかもん」というアニメで使用された。質的アプローチと観察法を用いて、活動、環境からの影響、個人的な経験、他の登場人物との相互作用など、半田の創作過程を形成する要素を明らかにされる。この研究で用いられた理論はグラハム・ウォラスの創造性理論である。その結果半田の創作過程は、「preparation」、「incubation」、「illumination」、「verification」という四つの段階を含むワラスの理論に沿ったものである。半田は「preparation」段階で準備、初期分析、実践を行った。「incubation」の段階で半田はレクリエーションと自己リラクゼーションを行った。「illumination」の段階で半田はインスピレーションが訪れるのを待つ。「verification」の段階で半田は自分の書道作品を他の人々に検証された。この研究の結論は書道家としての半田は書道の創作過程の四つの段階を経て、質の高い書を生み出すことができるということである。

キーワード : 書道家、半田青洲、ばらかもん、創作過程、グラハムウ・ウォラス

