

***Kamishibai* dan Propaganda Jepang di Jawa pada Masa Perang Asia Timur Raya**

Gema Budiarto*, Dewi Yulianti, Dhanang Respati Puguh

Program Studi S3 Sejarah, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro
Jl. dr. A. Suroyo, Tembalang, Semarang – Indonesia

*Alamat korespondensi: gemabudiarto@students.undip.ac.id
DOI: <https://doi.org/10.14710/jscl.v8i1.61988>

Diterima/Received: 4 Februari 2024; Direvisi/ Revised: 28 Februari 2024; Disetujui/Accepted: 28 Februari 2024

Abstract

During the war, the Japanese military government in Java used several propaganda media to encourage the Javanese people to support the war program. One of the media used is kamishibai, or illustrated story performances. In Javanese society, kamishibai is a new performing art introduced by Japan. During the war, the themes of kamishibai stories were controlled and determined by the Japanese military government. As a propaganda medium packaged with entertainment arts, kamishibai effectively reaches all groups, from children to adults. This article examines the visual performance art kamishibai as a propaganda medium in Javanese society during the Greater East Asia War. This article was prepared using historical methods. The results of this study show that kamishibai is an original Japanese performing art that the Japanese military government in Java used to spread particular messages, especially those related to support for the war. The themes used as the basis for kamishibai stories are efforts that can improve the morals and spirit of society, such as the military, the glory of the Japanese empire, anti-Western sentiment, and work.

Keywords: *Kamishibai; the Japanese Propaganda; Java; the Greater East Asia War.*

Abstrak

Selama perang pemerintah militer Jepang di Jawa menggunakan beberapa media propaganda untuk mendorong masyarakat Jawa agar mendukung program perang. Salah satu media yang digunakan adalah *kamishibai* atau pertunjukan cerita bergambar. Dalam masyarakat Jawa, *kamishibai* merupakan seni pertunjukan baru yang dikenalkan oleh Jepang. Pada masa perang, tema-tema cerita *kamishibai* dikontrol dan ditentukan oleh pemerintah militer Jepang. Sebagai media propaganda yang dikemas dengan seni pertunjukan, *kamishibai* efektif menjangkau semua kalangan dari anak-anak hingga dewasa. Artikel ini mengkaji seni pertunjukan visual *kamishibai* sebagai media propaganda dalam masyarakat Jawa pada masa Perang Asia Timur Raya. Artikel ini disusun dengan menggunakan metode sejarah. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa *kamishibai* merupakan seni pertunjukan asli Jepang yang digunakan oleh pemerintah militer Jepang di Jawa untuk menyebarkan pesan-pesan tertentu khususnya yang berkaitan dengan dukungan perang. Tema-tema yang diangkat sebagai dasar cerita *kamishibai* adalah usaha-usaha yang dapat meningkatkan moral dan semangat masyarakat, seperti kemiliteran, glorifikasi Kekaisaran Jepang, sentimen anti-Barat, dan bekerja.

Kata kunci: *Kamishibai; Propaganda Jepang; Jawa; Perang Asia Timur Raya.*

Pendahuluan

Jika dipahami secara harfiah perang merupakan suatu konflik atau perselisihan bersenjata substansial antara kekuatan militer terorganisasi dari politik independen (Morgan 1990, 416). Memang, perang selalu diidentikkan dengan senapan, mortar, tank, dan lain-lain, tetapi sebenarnya perang memiliki cakupan yang luas. Salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam perang yakni propaganda. Propaganda

digunakan dalam perserikatan atau aliansi apa pun, baik bersifat sosial, religius, dan politik, yang memiliki keyakinan-keyakinan tertentu, dan berupaya untuk membuat keyakinan-keyakinan tersebut dikenal, baik melalui lisan atau pun kata-kata tertulis (Bernays 2021, 14). Oleh karena itu, propaganda memiliki tujuan utama untuk mengontrol pemikiran masyarakat (Chomsky 2021, 5).

Hubungan esensial antara perang dan propaganda telah dijelaskan oleh Scriver (2015).

Propaganda dapat digunakan untuk mengumpulkan dukungan untuk masuk atau terlibat dalam perang, mempertahankan dukungan untuk perang yang sedang berlangsung, membenarkan dan melegitimasi tindakan tertentu selama perang, mengarahkan simpati atau opini masyarakat terhadap kelompok lain, melemahkan kekuatan musuh, dan memotivasi perlawanan atau pemberontakan untuk melawan pemerintah atau militer musuh (Scriver 2015, 395). Di Jerman, ketika Hitler diangkat menjadi kanselir Jerman pada 1933, Kementerian Penerangan dan Propaganda didirikan; kementerian ini bertanggung jawab untuk memastikan bahwa setiap cara propaganda dari radio, film, media, pendidikan, rapat umum, dan seni dapat digunakan secara efektif sebagai alat komunikasi pesan NAZI (Ingram 2016, 17). Sementara itu di Jawa, pemerintah pendudukan militer Jepang membentuk *Sendenbu* atau Departemen Propaganda (Kurasawa 2015, 247). Tugas dan kewajiban dari departemen ini juga tidak jauh berbeda dengan kementerian propaganda yang diciptakan oleh NAZI.

Sesuai dengan hakikat propaganda “apa pun yang dapat menyentuh masyarakat secara langsung dapat dijadikan media propaganda”. Hal ini senada dengan yang dinyatakan oleh Jacques Ellul bahwa untuk mengefektifkan propaganda, maka propaganda tersebut harus terus menerus dan tidak boleh meninggalkan celah. Propaganda harus mengisi seluruh hari masyarakat dan tahan lama karena berfungsi dalam jangka waktu yang sangat lama (Ellul 1965, 17).

Seni merupakan salah satu media yang dapat dijadikan propaganda karena seni adalah bagian dari kebudayaan manusia (Koentjaraningrat 1989, 74). Kesenian telah akrab dengan kehidupan manusia, sehingga seni memiliki potensi untuk memengaruhi opini masyarakat (Yuliati, Puguh, dan Utama 2002, 3). Seni yang dijadikan propaganda dapat diarahkan untuk menjadi media informasi guna membantu mempromosikan tujuan atau sudut pandang tertentu (McDonald 2020). Seni *kamishibai* 紙芝居 dianggap sebagai media yang efektif untuk menyampaikan propogandanya kepada masyarakat. Media ini dianggap efektif karena adanya seorang narator *kamishibai* (selanjutnya disebut *Kamishibaiya*)

yang menjelaskan isi cerita dalam gambar (*storytelling*). *Kamishibai* merupakan komunikasi langsung dan searah. *Kamishibaiya* sebagai komunikator dan komunikan bertemu langsung secara tatap muka, sehingga penyampaian cerita yang ada dalam *kamishibai* dapat meyakinkan seorang pendengar (komunikan) atas propaganda yang disampaikan melalui cerita. Pada masa perang, *kamishibai* digunakan oleh pemerintah militer Jepang di seluruh wilayah pendudukannya termasuk di Jawa.

Artikel ini tidak lepas dari kajian-kajian yang telah dilakukan oleh para ahli sebelumnya. Kajian-kajian sebelumnya memiliki posisi penting yang digunakan sebagai dasar dalam artikel ini. Kurasawa (2015, 273–277) menjelaskan, bahwa *kamishibai* dianggap sebagai media yang murah dan mudah untuk menyebarkan propaganda, dengan target audiens tidak hanya anak-anak, tetapi juga orang dewasa. Tema-tema yang diangkat dalam *kamishibai* antara lain: peningkatan produksi pertanian, tabungan pos, kemiliteran atau pertahanan nasional (seruan bergabung dengan PETA), seruan bergabung dengan *romusha*, sejarah Jawa, dan dorongan dan tuntutan *tonarigumi* (saat ini dikenal dengan sebutan Rukun Tetangga). Terkait dengan tema propaganda, Horner (2005, 23) menegaskan, bahwa *kamishibai* kebijakan nasional atau *kokusaku kamishibai* 国策紙芝居 merupakan *kamishibai* yang mempromosikan atau mempropagandakan kebijakan-kebijakan pemerintah. Cerita-cerita yang dibawakan menekankan pada nilai-nilai praktis seperti menghemat uang, mengunjungi tentara yang terluka di rumah sakit, menjaga kebugaran fisik, cerita sejarah yang memuji sejarah Jepang dan kaisarnya, kode prajurit, dan kesetiaan pada bendera. Ada juga berita *kamishibai* yang berkaitan dengan peristiwa terbaru di medan perang.

Atkins (2012) dalam kajiannya memaparkan bahwa *kamishibai* adalah media yang ideal. *Kamishibai* digunakan untuk instruksi didaktik (pengajaran dan pembelajaran) dan propaganda. *Kamishibai* Jepang yang bertema Perang Dunia II mengilustrasikan tentang pertempuran di China dan Pasifik; kepahlawanan prajurit Jepang; pembebasan bangsa Asia dari kolonial Barat; kebijaksanaan Kaisar atau Jalan Kekaisaran;

kesabaran dan keyakinan masyarakat dalam perang; dan pertahanan seperti pertahanan sipil, pemadaman kebakaran, dan pembangunan tempat perlindungan serangan udara. Kaneko (2016, 451–452) dalam kajiannya menegaskan perkembangan dan tema *kamishibai*. Perkembangan *kamishibai* bertepatan dengan era militerisasi dan perang total Jepang, sedangkan tema-tema *kamishibai* berfokus pada drama yang secara khusus berupaya mengindoktrinasi anak-anak dengan ideologi masa perang yang sesuai untuk "kaum muda" (*shōkokumin*-少国民). Namun, target *kamishibai* tidak hanya kaum muda saja; orang dewasa juga merupakan target propaganda *kamishibai*. *Kamishibai* berusaha memberikan pesan-pesan tertentu bagi audiens dari kaum muda dan orang dewasa. Berbeda dari kajian-kajian yang telah dilakukan, artikel ini mengkaji penggunaan seni pertunjukan visual *kamishibai* sebagai media propaganda Jepang dalam masyarakat Jawa selama masa perang. Untuk memfokuskan pembahasan, maka pertanyaan penelitian yang diangkat adalah bagaimana pemerintah militer Jepang di Jawa memanfaatkan seni pertunjukan *kamishibai* sebagai media propaganda?

Metode

Artikel ini disusun dengan menggunakan metode sejarah, yang terdiri atas heuristik (pengumpulan sumber), kritik (penilaian sumber), interpretasi (menghubung-hubungkan fakta), dan rekonstruksi (penyajian peristiwa dalam bentuk tulisan). Artikel ini menggunakan dua jenis sumber, yakni sumber primer sebagai sumber utama dan sumber sekunder sebagai sumber pendukung. Sumber primer adalah sebuah fondasi dari penelitian sejarah. Sumber primer merupakan rujukan utama sebagai data mentah yang dapat diolah oleh sejarawan dalam menulis sejarah. Dalam konteks penelitian sejarah, sumber primer adalah sumber sezaman saat sebuah peristiwa sejarah terjadi. Sumber primer yang digunakan dalam artikel ini diperoleh secara *offline* maupun *online*. Sumber yang diperoleh secara *offline* berasal dari Perpustakaan Nasional Jakarta, sedangkan sumber yang diperoleh secara *online* diperoleh melalui beberapa *website* yang kredibel seperti Khastara yang dikelola oleh Perpustakaan Nasional Jakarta,

NIOD (Instituut voor Oorlogs-, Holocaust- en Genocidestudies), dan Hoover Institution Library & Archives. Sumber primer yang digunakan dalam artikel ini berupa surat kabar *Asia Raya*, *Soeara Asia*, *Pembangoen*, majalah *Djawa Baroe*, *Kan Pō* (berita pemerintah Jepang di Jawa), dan beberapa gambar *kamishibai* yang diproduksi oleh Jepang pada masa perang. Sementara itu, sumber sekunder yang digunakan dalam artikel ini adalah artikel ilmiah dan buku-buku pendukung yang ditulis oleh para pakar.

Setelah sumber-sumber dikumpulkan, kemudian dilakukan proses penilaian untuk mendapatkan kredibilitas sumber. Dari sumber-sumber yang kredibel itulah diperoleh fakta-fakta yang kredibel. Fakta-fakta yang relevan kemudian dihubung-hubungkan berdasar prinsip kronologi dan serialisasi agar memiliki makna. Hasil dari interpretasi itu kemudian direkonstruksi secara tertulis dalam bentuk cerita.

Seni dan Propaganda: Seputar Seni Pertunjukan *Kamishibai*

Seni dan propaganda bukanlah suatu hal yang baru. Penggunaan berbagai macam seni sebagai media propaganda telah berlangsung lama. Contoh, seni tari; seni ini telah dikenal sejak zaman kuno dan digunakan sebagai hiburan dan ritual, namun seni tari yang digunakan sebagai propaganda politik relatif baru (Cushing 1946, 29). Choe Seung-hui seorang penari modern Korea, bagi Jepang adalah harapan yang akan membantu membenarkan “*The Greater Asia*” di bawah Jepang. Choe tampil sebagai penari Jepang dalam penampilannya. Melalui tariannya Choe secara signifikan menarik budaya etnis Korea (Hoshino 2016, 194–195). Seni visual seperti poster juga memiliki peran yang penting sebagai media propaganda. Teknik ini pernah dipakai oleh militer Jepang di China. Pesan-pesan yang tertuang dalam poster-poster tersebut antara lain: perdamaian dan keharmonisan “Saat kita berpacu menuju Cina baru, langit dan bumi selalu cerah-躍進新中華，天地常明朗 (dalam aksara *hanzi*)”; *Orde Politik Baru*-新政 (dalam aksara *hanzi*); perdamaian dan perlindungan; Niat Baik Antara Cina dan Jepang; Cina dan Jepang seperti saudara yang membangun perdamaian Asia

Timur bersama; dan lain-lain (Zhang 2014, 101–7).

Seni suara yang merupakan bagian dari seni musik adalah seni yang cukup banyak dipakai untuk propaganda. Musik sering digunakan untuk meningkatkan nilai propaganda kata-kata, salah satu contohnya adalah lagu patriotik (Cowell 1948, 9). Pada masa perang, anak-anak sekolah di Jepang diajarkan lagu-lagu propaganda Jepang. Lagu-lagu tersebut berisi tentang pesan untuk menanamkan semangat nasional, memperluas kekaisaran, dan memuliakan militer (Manabe 2012, 8–11). Di Jawa, Jepang mengubah lirik lagu “Bengawan Solo”. Lirik lagu tersebut berubah dengan judul “Negeri Sekoetoe”, tetapi dengan nada yang sama seperti “Bengawan Solo” (Erkelens and Heidebrink 2010, 397). Upaya Jepang mengubah lirik tersebut untuk mendiskreditkan dan menjelekkan negara-negara Sekutu. Pemilihan lagu “Bengawan Solo” didasari oleh pertimbangan, bahwa lagu ini sudah familiar dalam masyarakat Jawa.

Seni drama juga mendukung propaganda Jepang. Di Jawa pada 1942 didirikan organisasi yang disebut *Perserikatan Oesaha Sandiwara di Djawa* (POSD); organisasi ini di bawah pimpinan Hinatsu Eitaro dan berada dalam naungan *Sendenbu*. Salah satu drama yang berjudul “Pandu Pertiwi”, menceritakan tokoh Dainip Jaya (simbol untuk Jepang atau Dai Nippon) membela dan melindungi Pandu Setiawan dan Partiwu (simbol untuk pemuda-pemudi Jawa) dari ancaman penjahat yang bernama Nadarlan (mungkin berasal dari kata Netherland, simbol untuk Belanda) yang telah membunuh Priyayiwati (simbol golongan priyayi atau ningrat). Dainip Jaya digambar sebagai sosok yang pemberani, suka menolong, dan gagah (Yoesoef 2010, 12–13). Tidak hanya drama yang melibatkan orang secara langsung sebagai pemain, Jepang juga menggunakan drama kertas atau *kamishibai* sebagai media propaganda di Jawa.

Kamishibai terdiri atas dua karakter yakni *kami*-紙 yang berarti “kertas” dan *shibai*-芝居 yang berarti “bermain”; jadi dapat dipahami bahwa *kamishibai* adalah pertunjukan seni permainan kertas atau drama kertas. Seni ini merupakan bentuk tradisional *storytelling* Jepang yang menggunakan gambar berwarna yang besar untuk

mengiringi narasi dramatis dari *Kamishibai*. Masing-masing cerita *kamishibai* berisi dua belas hingga enam belas ilustrasi karton berwarna. *Kamishibai* merupakan bagian dari tradisi lisan di Asia (Vukov 1997, 40). *Kamishibai* awal adalah *emaki*-絵巻 (gulungan gambar) diproduksi oleh Biksu Buddha pada abad ke-8. *Emaki* atau gulungan gambar digunakan oleh Biksu Buddha sebagai gambar bantu dalam menjelaskan sejarah biara-biaranya dan para dewa dalam masyarakat Jepang (Marqués Ibáñez 2017, 30).

Kamishibai dalam perkembangannya memiliki beberapa gaya. Pertama, *kamishibai* gaya *etoki* yakni cerita bergambar (Nash 2009, 57). *Etoki* merupakan tradisi Jepang yang berasal dari abad ke-11. *Etoki* digunakan oleh Biksu Buddha sebagai pendukung *emaki*. Kedua, berasal dari abad ke-18 (era Edo) yang mendapat pengaruh Belanda yakni gaya *utsushi-e*-写し絵 (pertunjukan lentera ajaib). *Utsushi-e* merupakan gabungan dongeng, gambar, dan iringan musik. Dalam pertunjukannya melibatkan beberapa pemain yang mahir memindahkan slide melalui lentera yang menyala (dapat dipahami fungsi lentera tersebut sebagai proyektor). Sinar dari lentera yang terdapat gambar disorotkan ke sebuah papan kain, dan penonton berada di balik papan kain tersebut. *Utsushi-e* mengalami perkembangan pesat dalam periode 1830-an dan 1860-an (dari periode *Tempo* hingga *Genchi* pada masa Edo) (Komatsu 1998, 159). Ketiga, gaya *tachi-e*-立ち絵 secara harfiah dapat diartikan “gambar yang berdiri”. Dalam kesenian Jawa kurang lebih *tachi-e* ini hampir mirip dengan wayang kulit. Boneka kertas *tachi-e* memiliki dua sisi dan ditempelkan pada tongkat untuk memudahkan pemain menggerakkan boneka, dan latar belakang gambar diberi warna hitam agar menyatu dengan tirai hitam yang ada di panggung. Panggung *tachi-e* tersebut *portable*, sehingga mudah untuk dibawa dan dipindahkan. *Tachi-e* merupakan versi mini dari teater boneka *Bunraku*-文楽 (McGowan n.d.). Keempat, *kamishibai* gaya *hira-e*-平絵 secara harfiah mengacu pada “gambar datar”, *hira-e* merupakan *kamishibai* yang dikenal pada saat ini.

Pertunjukan *kamishibai* populer selama periode 1920-an hingga tahun 1950-an (Casas 2006, 1). *Kamishibai* memainkan peran yang signifikan dalam 15 tahun perang Jepang dari 1931-

1945 (Orbaugh 2013, 50). *Kamishibai* dianggap sebagai teater orang miskin, berkembang selama Jepang dalam masa kesulitan keuangan yang ekstrim. Pada 1930-an, Jepang mengalami depresi ekonomi yang memaksa banyak orang ke jalan mencari cara untuk hidup dari hari ke hari, dan *kamishibai* memberikan tawaran kepada seniman dan pendongeng suatu kehidupan (Say 2005, 32). Selama tahun-tahun depresi hebat yang dialami oleh Jepang, sejumlah 3.000 *Kamishibaiya* beroperasi di Tokyo. Sementara itu, di Jepang secara keseluruhan, jumlah *kamishibaiya* jalanan yang melakukan perjalanan dengan sepeda di antara pertunjukan, mencapai hampir 30.000 (Marqués Ibáñez 2017, 31).

Pada 1930-an, *Ōgon Batto*-黄金バット (Kelelawar Emas) menjadi cerita yang fenomenal dan populer. Inti dari cerita ini adalah Kelelawar Emas yang berjuang untuk perdamaian dan keadilan (Vukov 1997, 39–41). Tema cerita *Ōgon Batto* tersebut sesuai dengan kondisi Jepang pada saat itu; Jepang melalui konsep *Dai Tōa Kyōeiken*-大東亜共栄圏 (bentuk Pan-Asianisme dalam pandangan Jepang) ingin menegakkan perdamaian dan keadilan di seluruh Asia. Pada 1930-an Pan-Asianisme merupakan gagasan dan proyek kebijakan luar negeri Jepang (Aydin 2008, 1). Dalam Pan-Asianisme, Jepang ingin tampil sebagai pahlawan Asia untuk membebaskan dari imperialisme bangsa Barat seperti Inggris, Prancis, Belanda, dan Amerika Serikat (Mitter 2022). Kemungkinan *Ōgon Batto* juga cerita yang digunakan untuk propaganda Jepang. Tidak selalu berisi materi propaganda, selama Perang Dunia II, *kamishibai* menjadi bagian integral dalam masyarakat Jepang sebagai sebuah bentuk hiburan yang dapat diangkut ke tempat perlindungan bom dan bahkan lingkungan yang hancur (Say 2005, 32).

Kamishibai identik dengan membawa sepeda, karena pertunjukan *kamishibai* biasanya diadakan di pinggir jalan (Chen and Chen 2022, 353). Untuk memberi tahu kedatangannya, *Kamishibaiya* membunyikan *hyōshigi*-拍子木 (dua potong kayu keras atau bambu) dengan keras untuk mengundang para audiens (Say 2005, 14). Ciri lain dari *kamishibai* ini adalah penggunaan properti kotak yang berisi gambar dan

Kamishibaiya bercerita dengan menarik satu per satu gambar-gambar dalam kotak. Oleh karena *kamishibai* dalam pertunjukannya menekankan pada keterampilan bercerita, sehingga tidak ada indikator atau standar pasti teknik bercerita dalam *kamishibai* (Widiandari et al. 2017, 28). Tabel 1 adalah judul-judul *kamishibai* di Jepang pada masa perang.

***Kamishibai* sebagai Media Propaganda Jepang di Jawa**

Pada akhir 1930-an, pemerintah Jepang telah melakukan ekspansi ke beberapa wilayah di Asia. Semua bentuk media dikerahkan untuk meyakinkan rakyat tentang superioritas rezim nasionalis. *Kamishibai* yang dianggap sebagai media yang relevan dalam menyebarkan propaganda akhirnya disubsidi oleh lembaga pemerintah. Selama Perang Dunia II, *kamishibai* sering digunakan untuk tujuan propaganda, tidak hanya karena popularitasnya, tetapi juga karena pendongeng dapat dengan mudah menyampaikan ideologi nasionalistik (Novielli 2018, 2).

Seniman *kamishibai* seperti Matsunaga, Imai, dan Gozan menjadi anggota tim konsultan untuk *kamishibai*. Selama berada di bawah agenda pemerintah militer Jepang, batasan-batasan antara *kamishibai* pendidikan dan indoktrinasi menjadi bias. Cerita-cerita dalam *kamishibai* didesain untuk menyampaikan keterampilan hidup praktis selama masa perang. Ada juga *kamishibai* yang berbentuk berita untuk membuat publik Jepang selalu mengetahui perkembangan di wilayah pendudukan. *Kamishibai* juga dirancang khusus untuk wilayah pendudukan. Penyampaian *Kamishibai* ini menggunakan bahasa lokal (McGowan 2015, 17–18). *Kamishibai* yang berfungsi untuk propaganda disebut sebagai *Kokusaku kamishibai*. Memang, tujuan utama dari *kamishibai* ini untuk memengaruhi dan mengindoktrinasi anak-anak dan orang dewasa. *Kokusaku kamishibai* tidak hanya dipertunjukkan di Jepang, namun di seluruh wilayah pendudukan Jepang, termasuk di Jawa (Bailey and Enjelvin 2019, 40). Meskipun *kamishibai* diterapkan di wilayah pendudukan, secara umum teknis permainan tidak berubah.

Tabel 1 Beberapa Judul Cerita *Kamishibai* di Jepang pada Masa Perang

Judul <i>Kamishibai</i>	Keterangan
	<p><i>Tonarigumi</i> atau Asosiasi Tetangga adalah organisasi gotong-royong yang didirikan oleh Kementerian Dalam Negeri di bawah <i>Taisei Yokusankai</i> (Imperial Rule Assistance Association) pada 1941. Dalam <i>kamishibai</i> ini diceritakan anak-anak dari Asosiasi Tetangga terdorong dalam berpartisipasi dalam usaha depan rumah. Pesan moralnya adalah agar anak-anak membantu keluarga ketika ayahnya berjuang di medan perang dan ibunya bekerja di pabrik-pabrik militer.</p>
<p><i>Tonarigumi</i>-隣組 (20 March 1941)</p>	
	<p><i>Kamishibai</i> ini menjelaskan arti penting sistem baru sekolah dan kelompok pemuda (laki-laki dan perempuan) yang menjadi sistem baru ini. Isinya mendorong para pemuda untuk bekerja dan mengabdikan diri pada negara, sehingga memungkinkan Jepang menang dalam perang.</p>
<p><i>Shōnendan</i>-少年団 (30 January 1942)</p>	
	<p><i>Kamishibai</i> ini menampilkan kontribusi militer yang dibuat oleh seorang pilot Jepang yang melindungi Angkatan Darat Jepang di Asia Tenggara. Sebuah cerita tentang Mayor Jenderal Kato, yang merupakan penerbang militer yang terampil. Mayor Jenderal Kato mendedikasikan hidupnya pada kekaisaran dan menjadi Dewa Perang.</p>
<p><i>Sora no gunshin Katō shōshō</i>-空の軍神加藤少将 (5 November 1943)</p>	
	<p><i>Kamishibai</i> ini bertujuan untuk memberikan peringatan kepada audiens terhadap aktivitas intelijen, propaganda, dan konspirasi oleh pihak musuh.</p>
<p><i>Bōchō senshi</i>-防諜戦士 (30 June 1942)</p>	
	<p><i>Kamishibai</i> ini mempropagandakan agar orang Jepang mempersiapkan diri menghadapi perang di tanah Jepang. Semua warga negara mengambil peran dalam perang. Guna memenangkan perang, Jepang harus bersatu.</p>
<p><i>Ware wa nani o nasubeki ka</i>-我は何をなすべきか (15 October 1944)</p>	

Sumber: Hoover Institution Library & Archives.

Kamishibai masa perang ditujukan untuk berbagai kelompok demografis. Audiens *kamishibai* dalam masa perang tidak hanya anak-anak, namun juga untuk orang dewasa. Pemanfaatan *kamishibai* sebagai media propaganda menggunakan pertimbangan yang cermat tentang bagaimana cara *kamishibai* digunakan untuk memobilisasi masyarakat koloni. Strategi persuasi dalam *kamishibai* sangat diperhatikan agar tujuan propagandis tersebut tercapai. Drama gambar *kamishibai* murah untuk dibuat dan mudah didistribusikan. Oleh karena itu, *kamishibai* lebih banyak diakses daripada hampir semua media propaganda Jepang lainnya selama perang. Dibandingkan dengan bentuk propaganda berbasis kertas lainnya, *kamishibai* berpotensi lebih berpengaruh. Contohnya poster, meskipun memiliki dampak besar, murah untuk diproduksi, dan dapat dipasang dimana pun, tetapi jelas poster bergantung pada seseorang yang memerhatikannya dan hanya memberikan satu pesan yang jelas dan sederhana. Drama *kamishibai* jauh lebih kompleks, harus ditonton sehingga memberikan pemahaman yang lebih dalam dan detail kepada audiens. Drama *kamishibai* sering memberikan pesan-pesan yang afektif. Sebagian besar drama *kamishibai* masa perang berbentuk narasi fiksi (Orbaugh 2015, 2–3). Gambar memperkuat pesan lebih konkret, mudah dipahami, dan asosiatif (Cvetko 2019, 38).

Oleh karena *kamishibai* adalah bagian penting dalam propaganda (*senden*, 宣伝), maka *Sendenbu* secara langsung mengawasi produksi dan penampilannya. *Sendenbu* merupakan bagian dari *Gunseikan* yang bertanggung jawab atas propaganda terhadap penduduk sipil. Meskipun berurusan dengan penduduk sipil, birokrasi dalam *Sendenbu* tidak pernah diserahkan kepada sipil, namun semua itu dikelola oleh pihak militer Jepang sendiri. Secara spesifik tujuan utama propaganda *Sendenbu* adalah untuk meningkatkan kekuatan perang dalam wilayah pendudukan Tentara Angkatan Darat ke-16 Jepang. Sarana propaganda militer Jepang bermacam-macam seperti surat kabar, drama, pidato, pameran, foto, poster, pamflet, dan *kamishibai* (drama kertas) (Hisayoshi 1947, 1–5). Markas besar *Sendenbu* berada di Batavia, tetapi ada kantor-kantor *Sendenbu* yang ditempatkan di masing-masing wilayah seperti

Bandung, Semarang, Yogyakarta, Surabaya, dan Malang (“Miscellaneous Intelligence Reports, Verhoor van Ohashi Hideo Betreffende de Organisatie, de Samenstelling En de Werkwijze van de Sendenbu” 1946). *Kamishibai* adalah senjata luar biasa dalam dunia pendidikan yang digunakan oleh guru di dalam kelas sebagai media pembelajaran yang dapat memberikan pengaruh kuat. Oleh karena itu, kekuatan pengaruh *kamishibai* juga digunakan oleh Pemerintah Militer Jepang, sehingga *kamishibai* menjadi salah satu “senjata” pedagogis pilihan pemerintah untuk menginstruksikan seluruh bangsa untuk bekerja sama dalam upaya perang (McGowan 2019, 56).

Kamishibai merupakan salah satu media propaganda utama selain film, seni panggung, dan musik. Pemerintah Militer Jepang menganggap bahwa media-media tersebut paling efektif untuk masyarakat, terutama masyarakat desa yang mayoritas tidak berpendidikan dan buta huruf. Sementara itu, media propaganda tulis seperti surat kabar dan majalah akan berdampak pada masyarakat perkotaan. Semua gambar-gambar *kamishibai* dilukis dan tidak ada yang dicetak. Beberapa pelukis dan karikaturis Jepang juga terlibat langsung sebagai pemimpin produksi. Pada masa perang, *Kamishibaiya* bukanlah seorang profesional yang ahli dalam memainkan *kamishibai*, sebagaimana yang dijelaskan oleh Kurasawa (2015, 275), karena ada pemain *kamishibai* berprofesi sebagai guru sekolah dan penjahit. Hal ini juga diungkapkan oleh Orbaugh (2012, 88), bahwa drama *kamishibai* masa perang dilakukan terutama oleh para amatir seperti guru, pemimpin asosiasi lingkungan, mandor pabrik, dan wanita muda yang secara khusus direkrut untuk tujuan tersebut. Namun, para calon *Kamishibaiya* akan mendapatkan pelatihan terlebih dahulu sebelum benar-benar terjun ke masyarakat untuk memainkan *kamishibai*.

Dalam *kamishibai* lebih menekankan retorika dari seorang *Kamishibaiya*. Secara umum retorika dapat dipahami sebagai penggunaan bahasa dalam seni berbicara untuk mengesankan dan memengaruhi pendengar untuk melawan tindakan tertentu. Retorika sering digunakan dalam kehidupan sosial dan politik (Aristotle 1926, vii). Dalam kaitannya dengan perpolitikan atau kebijakan negara, retorika berperan penting

sebagai pendukung propaganda. Politik memakai retorika untuk memengaruhi rakyat dengan materi bahasa, ulasan, dan gaya tutur yang meyakinkan (Martha 2010, 68). Selain itu, retorika juga disebut sebagai seni memanipulasi percakapan (Sutrisno and Wiendijarti 2014, 71), karena hal ini sangat berkaitan erat dengan propaganda yang juga berusaha untuk memanipulasi simbol-simbol (Willcox 2005, 10). Pemerintah Militer Jepang menjelaskan bahwa *kamishibai* tidak hanya sebagai sarana hiburan, namun juga sebagai media informasi yang bernilai dan memberikan kebenaran (*Djawa Baroe* 2604).



Gambar 1 Proses Pembuatan *Kamishibai*

Sumber: *Djawa Baroe*, No. 22, 15 November 1944

Kamishibai tidak bisa menentukan sendiri tempat pertunjukannya, karena pertunjukan *kamishibai* di Jawa telah ditentukan sebelumnya oleh pemerintah militer Jepang seperti sekolah, unit kerja, dan desa-desa (Kurasawa 2015, 275). Penyelenggaraan *kamishibai* di Jawa dibagi menjadi dua, yaitu diselenggarakan secara besar-besaran dan perorangan. Penyelenggaraan *kamishibai* secara besar-besaran dilakukan oleh tim. Dalam tim tersebut terdiri atas beberapa orang yang memiliki tugas masing-masing. Sementara itu, *kamishibai* yang diselenggarakan perorangan, teknisnya sama seperti penyelenggaraan *kamishibai* pada umumnya yakni berkeliling dengan sepeda. Untuk memberi tahu kedatangan *Kamishibai* dan mengumpulkan massa, *Kamishibai* tidak menggunakan *hyōshigi* sebagai instrumen khususnya, namun kedatangannya tersebut diumumkan oleh pejabat desa dan *Kumicho* (ketua *tonarigumi*) (Kurasawa 2015, 276).

Pada 1944, Pemerintah Militer Jepang mengeluarkan suatu pengumuman terkait pementasan *kamishibai* yang akan diselenggarakan di Jakarta *shū* pada 25 Mei hingga 3 Juni. Target utama pertunjukan ini adalah petani, masyarakat sipil, anggota *Seinendan*, dan anggota *Keibodan*. Seperti yang telah dijelaskan di atas bahwa segala macam pertunjukan dikontrol oleh Pemerintah Militer Jepang, maka pertunjukan *kamishibai* tersebut diselenggarakan atas kerja sama *Sendenbu*, *Djawa Eiga Haikyū Sha*, dan dibantu oleh Jakarta *Shūcho*. Seperti telah dijelaskan bahwa tujuan pertunjukan *kamishibai* sebagai media propaganda. Pertunjukan *kamishibai* yang diadakan di Jakarta pada saat itu juga berfungsi sebagai media propaganda. Pertunjukan tersebut memiliki beberapa maksud antara lain: membangkitkan semangat berjuang, melipatgandakan hasil pertanian, menggiatkan menabung, dan lain-lain (*Asia Raya* 2604b, 2). Tabel 2 merupakan beberapa judul cerita *Kamishibai* yang berada di Jawa.

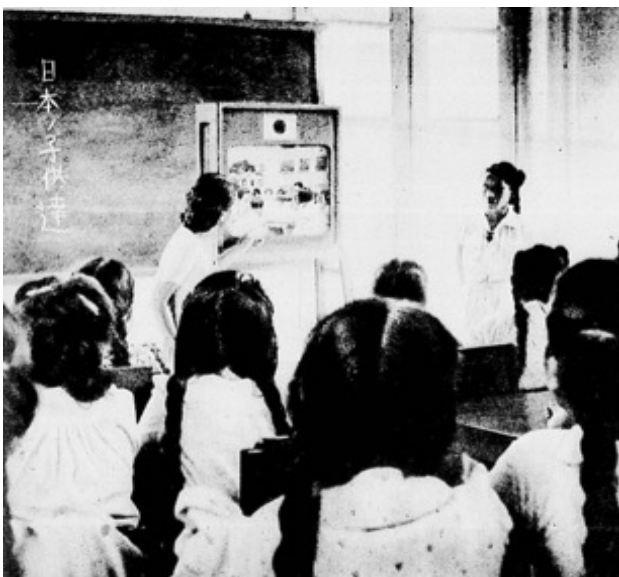
Pada 17 Januari 1944, *Fujinkai* Jakarta dibantu dengan *Sendenbu* menyelenggarakan pertunjukan *kamishibai*. Pertemuan tersebut diadakan di gedung Sekolah Rakyat "Fuso". Pertunjukan *kamishibai* tersebut mendapat perhatian penuh dari kaum ibu-ibu yang tergabung dalam *Fujinkai*. Pertunjukan ini dimaksudkan agar kaum wanita dapat membantu usaha perang suci dengan sekuat tenaga. Selanjutnya, pertunjukan *kamishibai* untuk masyarakat akan diselenggarakan di beberapa tempat, yakni di Sekolah Putri Islam, pada pukul 6 sore, 20 Januari 1944; di Jamiatul Chait, Tanah Abang, pada pukul 6 sore, 21 Januari 1944; di Sekolah Rakyat di Poelo Pioen, pada pukul 6 sore, 24 Januari 1944; dan di Tangsi Polisi, Jatibaru, pada pukul 6 sore, 26 Januari 1944 (*Asia Raya* 2604a, 2). Gambar 2 merupakan pertunjukan *kamishibai*.

Tema-tema yang sering dipakai dalam *kamishibai* adalah tema-tema kemiliteran. Hal ini karena disesuaikan dengan keadaan pada saat itu (Kurasawa 2015, 278). Ini tidak hanya terjadi di Jawa saja, namun di seluruh wilayah pendudukan Jepang. Adegan-adegan pertempuran yang diagungkan akhirnya memunculkan suatu genre dalam *kamishibai* yakni *Gunshin kamishibai* (Horner 2005, 25). Unsur-unsur *Bushido*-武士道

juga mewarnai cerita-cerita *kamishibai*, karena dalam *Bushido* mengajarkan prinsip bahwa kematian dalam pertempuran tidak boleh ditakuti, dan kesetiaan kepada tuannya harus mutlak (Horner 2005, 27). Di Jawa ada cerita yang terkenal yakni *Tri Margajaya* dan *Serat Wirawiyata*. Cerita *Tri Margajaya* menekankan pada genre *Gunshin kamishibai*, sedangkan *Serat Wirawiyata* menekankan kemiripan antara *Bushidō* dan semangat ksatria Jawa (Kurasawa 2015, 278).



Gambar 2 Pertunjukan *Kamishibai* di Luar Ruangan
Sumber: *Djawa Baroe*, No. 22, 15 November 1944.



Gambar 3 Pertunjukan *Kamishibai* di Dalam Kelas

Sumber: *Djawa Baroe*, No. 22, 15 November 1944.

Tri Margajaya atau Tiga Jalan Kemenangan adalah sebuah lakon wayang. Pada saat itu wayang adalah kesenian yang paling digemari oleh masyarakat Jawa. Sebuah pertunjukan wayang membawakan sebuah cerita, yang isi ceritanya mengandung ajaran moral. Umumnya, nilai moral

yang terkandung dalam cerita wayang adalah kebenaran dan kebaikan mengalahkan kejahatan atau keburukan. Sementara itu, *Serat Wirawiyata* adalah sebuah karya sastra Jawa. *Serat Wirawiyata* memiliki dua *pupuh*, yakni *pupuh sinom* dan *pangkur*. Tema utama dalam *Serat Wirawiyata* adalah tentang etika keprajuritan (keperwiraan dan kepahlawanan). *Serat Wirawiyata* menekankan loyalitas dan keberanian seorang prajurit (Budhisantoso *et al.* 1990, 17). Beberapa bait yang menggambarkan sikap loyal dan berani seorang prajurit antara lain:

Awit sira wus prasetya, nalika jinunjung linggih, saguh nut anggering praja, myang pakoning nara pati, sineksen den estreni, mring para wira sawegung, upama sira cidra, nyirnakken ajining dhiri, temah nistha weh wirang ing yayah rena (*Pupuh Sinom* bait 3).



[karena pada saat engkau diangkat dalam kedudukanmu, engkau telah berjanji, sanggup menuruti segala aturan yang dikeluarkan oleh pemerintah, dan sanggup menuruti apa pun perintah raja, yang semua itu disaksikan oleh semua perwira, apabila engkau sampai mengingkari sumpah/janjimu itu, maka sirnalalah harga dirimu, dan akan membuat hina pula ayah dan ibumu].

Den kadi sang Parta suta, Bimanyu kala tinuding, mangrurah kang gelar cakra, dening sang Yushistiraji, sukaning tyas tan sipi, dupi rinoban ing mungsuh, kesthi trahing satriya, wedi wirang wani pati, yeka mongka tamsiling para prawira (*Pupuh Sinom* bait 31).

[Seperti halnya putra sang Parta, yang bemama Abimanyu, pada waktu dia ditunjuk menggempur “gelar cakra”, oleh raja Yudhistira, betapa gembira hatinya, pada saat menghadapi musuh, kelihatan bahwa ia adalah keturunan satria, yang takut mendapat malu, maka dia berani mati, itulah yang dijadikan contoh oleh para perwira].

Tabel 2 menunjukkan beberapa contoh *kamishibai* yang diproduksi di Jawa. Masih ada banyak jenis *kamishibai* yang diproduksi sebagai media propaganda. Tampak dari beberapa contoh gambar *kamishibai* pada Tabel 3, menampilkan beberapa unsur-unsur yang identik dengan masa perang seperti kemiliteran, penghormatan atau pengglorifikasian Kekaisaran Jepang, sentimen anti-Barat, dan kerja keras.

Tabel 2 Beberapa Judul Cerita *Kamishibai* di Jawa

Cover <i>Kamishibai</i>	Judul	Identitas gambar NIOD
	Menangkap Serdadoe Moesoeh	179699
	Benteng Badja	179759
	Berkoerban	179669
	Pertempoeran Oedara dilaoet Sekitar Taiwan	180726

Sumber: NIOD Instituut voor Oorlogs-, Holocaust- en Genocidestudies.

Table 3 Beberapa Gambar *Kamishibai* di Jawa

Gambar <i>Kamishibai</i>	Keterangan Gambar	Identitas gambar NIOD
	<i>Juichende Indonesische mannen met Japanse vlaggetjes, messen door Amerikaanse en Engelse vlaggen</i> [Menyoraki pria Indonesia dengan bendera Jepang, menikam bendera Amerika dan Inggris]	179731



Twee rennende Japanse militairen met granaten
[Dua tentara Jepang berlari dengan granat]

179677



Japanse militairen in actie, en een bombardement
[Tentara Jepang beraksi, dan melakukan pemboman]

179692



Militair steekt man met donker haar met bajonet op tank
[Tentara menikam pria berambut hitam di tank dengan bayonet]

179712



Indonesiërs op appèl
[Orang Indonesia melaksanakan apel]

179767



Indonesische mannen in optocht in een Indonesisch dorp met de Japanse vlag
[Pria Indonesia berparade di desa Indonesia dengan bendera Jepang]

179752



Engelse militair zittend aan tafel, whisky-flessen, brandende sigaar, door raam oorlogsschip zichtbaar
[Tentara Inggris duduk di meja, botol wiski, cerutu terbakar, kapal perang terlihat melalui jendela]

179650



Man werkend op land naast huis
[Seorang pria bekerja di tanah sebelah rumah]

179764



Japanese militairen in training
[Tentara Jepang sedang berlatih]

179662

Sumber: NIOD Instituut voor Oorlogs-, Holocaust- en Genocidestudies.

Keterangan: Gambar *kamishibai* pada Tabel 3 bukan satu cerita.

Simpulan

Bagi masyarakat Jawa, *kamishibai* adalah seni pertunjukan baru. Seni pertunjukan ini tidak pernah dikenal sebelumnya oleh masyarakat Jawa. Pada masa Perang Asia Timur Raya, baik di Jepang maupun di Jawa, *kamishibai* digunakan sebagai media propaganda. Departemen propaganda mengontrol penuh *kamishibai* yang digunakan sebagai media propaganda. Sebagai media propaganda, *kamishibai* digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan dari pemerintah militer Jepang kepada masyarakat. Tema-tema cerita *kamishibai* telah ditentukan oleh Pemerintah Militer Jepang. Secara umum tema-tema yang digunakan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan dukungan perang.

Referensi

- Aristotle. 1926. *The Art of Rhetoric*. Edited by John Henry Freese. London: William Heinemann.
- Atkins, E. Taylor. 2012. "Die For Japan: Wartime Propaganda Kamishibai." August 22.
- Ayudin, Cemil. 2008. "Japan's Pan-Asianism and the Legitimacy of Imperial World Order, 1931-1945." *The Asia-Pacific Journal-Japan Focus* 6 (3): 1-33
- Bailey, Megumi, and Géraldine Enjelvin. 2019. "Géraldine, Very Special Ks: Kamishibais, from 'Kokusaku' to 'Kyokan', Ie from War Propaganda to Sharing the Same Feelings". *The World Finance Review*, September.
- Bernays, Edward. 2021. *Propaganda: Manipulasi Opini Masyarakat*. Jalan Baru Books.
- Budhisantoso, S, Rosyadi, H. Ahmad Yunus, Rika Umar, Sri Mientosih, I Made Purna, dan Soeloso. 1990. *Serat Wirawiyata*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Casas, Dianne de Las. 2006. *Kamishibai Story Theater: The Art of Picture Telling*. London: Teacher Ideas Press.
- Chen, Chin-Ching, and Hung-Cheng Chen. 2022. "An Innovative Practice of Storytelling with Kamishibai: A Preschool Teacher's Educational Journey around Taiwan". In <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220706.071>.
- Chomsky, Noam. 2021. *Politik Kuasa Media*. Jalan Baru Books.
- Cowell, Henry. 1948. "Music As Propaganda". *Bulletin of the American Musicological Society*, No. 11/12/13 (September): 9-11. <https://doi.org/10.2307/829258>.
- Cushing, Dorothy V. 1946. "The Dance as Propaganda". *The Social Studies* 37 (1): 29-31.

- <https://doi.org/10.1080/00220973.1937.11017123>.
- Cvetko, Igor. 2019. "Slovenian Kamishibai in the Light of Cultural Anthropology". *Amfiteater, Journal of Performing Arts Theory* 7 (1): 33–47.
- "Dapoer Kamishibai." *Djawa Baroe*, November 15, 2604.
- Ellul, Jacques. 1965. *Propaganda: The Formation of Men's Attitudes*. New York: Vintage Books.
- Erkelens, Jaap, and Iris Heidebrink. 2010. "From Kimigayo to Indonesia Raya: Indonesian Songs During The Occupation". In *The Encyclopedia of Indonesia in the Pacific War*, edited by Peter Post, William H. Frederick, Iris Heidebrink, and Shigeru Sato. Leiden: Brill.
- Goto, Ken'ichi. 2010. "Indonesia during the Japanese Occupation". In *The Encyclopedia of Indonesia in the Pacific War*, edited by Peter Post, William H. Frederick, Iris Heidebrink, and Shigeru Sato. Leiden: Brill.
- Gunseikanbu. 2602. *Kan Pō No. 1, "Bendera Nippon Berkibar Dimana-Mana, Mengharoemkan Nama Asia"*. Batavia: Gunseikanbu.
- Gunseikanbu. 2603. *Kan Pō No. 10, "Pidato Gunseikan dalam Permoesjawaratan Pemerintah di Djakarta Pada Tanggal 20-12-2602"*. Djakarta: Gunseikanbu.
- Hisayoshi, Adachi. 1947. "Replies of Questionnaire Concerning Sendenbu. From Adachi Hisayoshi.(Lt.Col) To Mr. A.P.M. Audretsch." Tjipinang.
- Horner, Emily. 2005. "Kamishibai as Propaganda in Wartime Japan". *Storytelling, Self, and Society* 2 (1): 21–31.
- Hoshino, Yukiyo. 2016. "Use of Dance to Spread Propaganda during the Sino-Japanese War". *Athens Journal of History* 2 (3): 193-198.
<https://doi.org/10.30958/ajhis.2-3-3>.
- "Indonesia", *Pembangoen*, December 1, 2603.
- Ingram, Haroro J. 2016. "A Brief History of Propaganda during Conflict: Lessons for Counter-Terrorism Strategic Communications". *The International Centre for Counter-Terrorism-The Hague* 7, no. 6: 1–47.
- Kaneko, Maki. 2016. "Propaganda Performed: Kamishibai in Japan's Fifteen-Year War by Sharalyn Orbaugh." *Monumenta Nipponica* 71 (2): 450–54.
<https://doi.org/10.1353/mni.2016.0056>.
- "Kesoedahan Nasib Para Djenderal Amerika dan Inggeris". *Djawa Baroe*, April 1, 2603a.
- Koentjaraningrat. 1989. *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Komatsu, Hiroshi. 1998. "Moving Images on the Screen before Cinema in Japan". In *KINtop 7: Stummes Spiel, Sprechende Gesten*, edited by Frank Kessler, Sabine Lenk, and Martin Loiperdinger. Hebertshausen: Christian Unucka.
- Kurasawa, Aiko. 2015. *Kuasa Jepang di Jawa: Perubahan Sosial di Pedesaan 1942-1945*. Depok: Komunitas Bambu.
- Manabe, Noriko. 2012. "Songs of Japanese Schoolchildren during World War II". In *The Oxford Handbook of Children's Musical Cultures*, 96–113. Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199737635.013.0006>.
- Marqués Ibáñez, Ana. 2017. "Kamishibai: An Intangible Cultural Heritage of Japanese Culture and Its Application in Infant Education". *Képzés És Gyakorlat* 15 (1–2): 25–44.
<https://doi.org/10.17165/TP.2017.1-2.2>.
- Martha, I Nengah. 2010. "Retorika dan Penggunaannya dalam Berbagai Bidang". *PRASI* 6 (12): 61–71.
- McDonald, John. 2020. "When Is Art Effective as Propaganda?". *The Sydney Morning Herald*. May 29, 2020.
- McGowan, Tara M. 2015. *Performing Kamishibai: An Emerging New Literacy for a Global Audience*. New York: Routledge.
- McGowan, Tara M. 2019. "Time Travels with Kamishibai: The Ongoing Adventures of a Magical Moving Medium". *Amfiteater, Journal of Performing Arts Theory* 7 (1): 48–62.

- McGowan, Tara M. n.d. "The Many Faces of *Kamishibai* (Japanese Paper Theater): Past, Present, and Future".
- "Miscellaneous Intelligence Reports, Verhoor van Ohashi Hideo Betreffende de Organisatie, de Samenstelling En de Werkwijze van de Sendenbu", 1946.
- Mitter, Rana. 2022. "Japanese Pan-Asianism: An Introduction". *Facing History and Ourselves*. April 12.
- Morgan, T. Clifton. 1990. "The Concept of War: Its Impact on Research and Policy". *Peace & Change* 15 (4): 413–41. <https://doi.org/10.1111/j.1468-0130.1990.tb00151.x>.
- Nash, Eric Peter. 2009. *Manga Kamishibai: The Art of Japanese Paper Theatre*. New York: Abrams Comicarts.
- Novielli, Maria Roberta. 2018. *Floating Worlds A Short History of Japanese Animation*. Boca Raton: CRC Press.
- Orbaugh, Sharalyn. 2012. "Kamishibai and the Art of the Interval". *Mechademia* 7 (1): 78–100. <https://doi.org/10.1353/mec.2012.0012>.
- Orbaugh, Sharalyn. 2013. "The Properly Feminine Nationalist Body in the Propaganda *Kamishibai* of Suzuki Noriko". *U.S.-Japan Women's Journal* 45 (1): 50–68. <https://doi.org/10.1353/jwj.2013.0017>.
- Orbaugh, Sharalyn. 2015. *Propaganda Performed: Kamishibai in Japan's Fifteen Year War*. Leiden: Brill.
- "Pidato Poetjoeok Pimpinan Pergerakan Tiga A". *Asia Raya*, April 29, 2602a.
- "Penerangan 'Kamishibai' Oentoek Anggota2 Foedjinkai." *Asia Raya*, January 19, 2604a.
- "Permoesjawaratan Ahli2 Pertanian Seloeroeh Tanah Djawa." *Soeara Asia*, April 1, 2604.
- "Pertoendjoekan *Kamishibai* (*Wajang Bébér*)." *Asia Raya*, May 26, 2604b.
- Sato, Shigeru. 1994. *War, Nationalism, and Peasants: Java under the Japanese Occupation 1942-1945*. Australia: Allen & Unwin.
- Say, Allen. 2005. *Kamishibai Man*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Scriver, Stacey. 2015. "War Propaganda". In *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*, 395–400. Elsevier. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.96046-X>.
- "Semangat Kepradjoeritan". *Asia Raya*, July 15, 2602b.
- "Soenggoeh Mendalam Ketakoetan Moesoeh Terhadap Nippon." *Djawa Baroe*, May 1, 2603b.
- Sutrisno, Isbandi, and Ida Wiendijarti. 2014. "Kajian Retorika untuk Pengembangan Pengetahuan dan Ketrampilan Berpidato". *Jurnal Ilmu Komunikasi* 12 (1): 70–84.
- The Headquarters of the 16th Army, Java. n.d. "Explanations Regarding All Kinds of Armed Bodies."
- Vukov, Elaine. 1997. "*Kamishibai*, Japanese Storytelling The Return of An Imaginative Art". *Education About Asia: Teaching About Religions of Asia*, 1997.
- Widiandari, Arsi, Dewi Saraswati S, Maharani Patria, Nur Hastuti, and Zaki Ainul Fadil. 2017. "Pengenalan *Kamishibai*: Metode Story Telling Ala Jepang". *Harmoni* 1 (1): 27–31.
- Willcox, David R. 2005. *Propaganda, The Press and Conflict: The Gulf War and Kosovo*. London: Routledge.
- Yoesoef, M. 2010. "Drama di Masa Pendudukan Jepang (1942-1945): *Sebuah Catatan tentang Manusia Indonesia di Zaman Perang*". *Makara, Sosial Humaniora* 14 (1): 11–16.
- Yuliati, Dewi, Dhanang Respati Puguh, and Mahendra Pudji. 2002. "Seni sebagai Media Propaganda pada Masa Pendudukan Jepang di Jawa". Semarang: Fakultas Ilmu Budaya Universitas Diponegoro.
- Zhang, Shaoqian. 2014. "Combat and Collaboration: The Clash of Propaganda Prints between the Chinese Guomindang and the Japanese Empire in the 1930s–1940s". *The Journal of Transcultural Studies* 5 (1): 95–133.