

SKRIPSI

Fetish Homoerotic dalam komik Card Captor Sakura karya Clamp

**SKRIPSI INI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR
SARJANA SASTRA**

Disusun oleh :
Dyah Ayuningtyas S.
04110049



**JURUSAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS DARMA PERSADA
JAKARTA
2009**

Halaman Pengesahan

Skripsi Sarjana yang Berjudul

FETISH HOMOEROTIC DALAM KOMIK

CARD CAPTOR SAKURA KARYA CLAMP

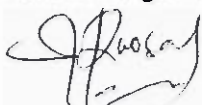
Oleh

Dyah Ayuningtyas S.

04110049

Telah diuji dan diterima dengan baik (lulus) pada tanggal 5 Mei 2009 dihadapan
panitia ujian Skripsi Sarjana Fakultas Sastra Jepang.

Pembimbing/Penguji



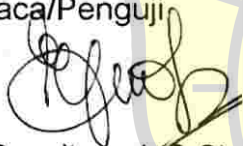
(Indun Roosiani, M.Si)

Ketua Panitia/Penguji



(Syamsul Bahri, S.S)

Pembaca/Penguji



(Erni Puspitasari, S.S)

Disahkan oleh :

Ketua Jurusan

Dekan Fakultas Sastra

Bahasa dan Sastra Jepang



(SyamsulBahri, S.S)



FAKULTAS SASTRA



(Dr. Hj. Albertine S. Minderop, M.A)

Halaman Pernyataan

Skripsi Sarjana yang Berjudul

FETISH HOMOEROTIC DALAM KOMIK

CARD CAPTOR SAKURA KARYA CLAMP

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan kasih dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Fetish Homoerotic dalam komik Card Captor Sakura karya Clamp** sebagai tugas akhir untuk mencapai gelar Sarjana Sastra pada Program Studi Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Sastra Universitas Darma Persada.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bimbingan, arahan dan bantuan dari berbagai pihak, maka skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang selama ini selalu ada untuk menemani, menolong dan membimbingku dalam menghadapi hal apapun dalam kehidupan ini.
2. Ibu Indun Roosiani, M.Si, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan masukan, bantuan dan dukungan bagi penulis.
3. Ibu Erni Puspitasari, SS, selaku dosen pembaca yang telah memberikan banyak masukan, bantuan dan dukungan bagi penulis.
4. Ibu Nani Dewi S., SS, selaku dosen pembimbing akademik yang selalu membimbing penulis.
5. Seluruh dosen-dosen yang telah memberikan banyak ilmu dan berbagai pengalamannya kepada penulis.
6. Seluruh staf sekretariat dan staf perpustakaan Universitas Darma Persada

7. Keluargaku tercinta yang selalu menyayangi, banyak membantu dan memberi dukungan. Terima kasih untuk semuanya. Aku sayang kalian semua.
8. Terima kasih untuk Andi Latsky yang telah menemani, menghibur dan memberi semangat kepadaku.
9. Teman-teman Taekwondo : Mbak Ika Pae, Dian Yance, Putri Q, Rian Bake, Mbak Iska Njank (teman-teman yang selalu ada dalam suka dan duka, juga selalu siap membantu. Kalian adalah keluargaku yang ke-2), juga teman-teman lainnya yang selalu siap membantu.
10. Terima kasih juga untuk: Mama Nay (yang selalu siap membantuku), Ira Mune (yang selalu memberi semangat kepadaku), Devi Jono, Awie, dan teman-teman lainnya. Thank you so much FRIEND'S...

Dalam hal ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, kiranya hal ini dapat dimaklumi mengingat keterbatasan data-data dari buku dan data-data dari internet yang penulis peroleh.

Segala kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan guna kesempurnaan skripsi ini, dengan harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kita semua.

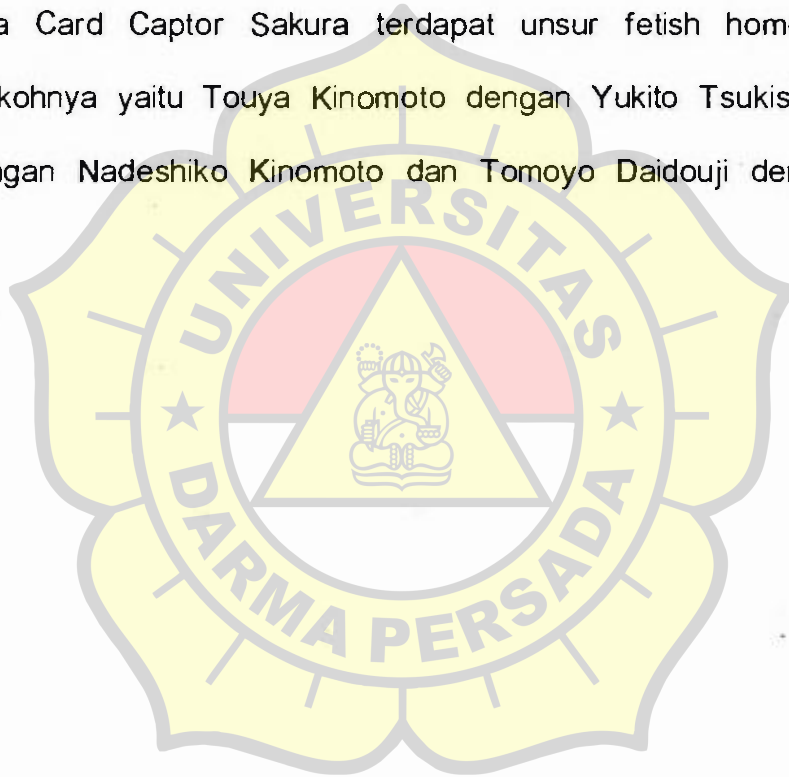
Jakarta, 21 April 2009

Penulis

ABSTRAK

Dyah Ayuningtyas Saputro. **Fetish Homoerotic Dalam Komik Card Captor Sakura karya Clamp.** Atas bimbingan Ibu Indun Roosiani, M.Si. Fakultas Sastra Jepang Universitas Darma Persada. Jakarta.

Dalam cerita Card Captor Sakura terdapat unsur fetish homoerotic pada beberapa tokohnya yaitu Touya Kinomoto dengan Yukito Tsukishiro, Sonomi Daidouji dengan Nadeshiko Kinomoto dan Tomoyo Daidouji dengan Sakura Kinomoto.



概要

チャー アユニンチャス サプテロ、文化の研究は 「C l a m p の作品からの
カードキャプターさくらの漫画にあるフェチシュホエロチク」 について。この
論文の書くことはインヅンロシア二先生に指導していただきました。ダルマプル
サダ大学の日本語文学部、ジャカルタ、05月2009年。

カードキャプターさくらの話は幾つかの人物のフェチスホモエロチクの要素があ
る、それは とうやきのもととゆきましろ、そのみだらじとなでしこき
のもと、ともよいたとうじさくらのもと。



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERNYATAAN

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	iii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Perumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Landasan Teori	8
1.7 Metode Penelitian	9
1.8 Manfaat Penelitian	9
1.9 Sistematika Penelitian	10

BAB II ANIME DI JEPANG

2.1 Sejarah Anime Di Jepang	11
2.1.1 Perkembangan Anime	15
2.1.2 Anime Generasi Berikutnya	17
2.1.3 Masyarakat Jepang dan Anime	21

2.2	Fetish-fetish Dalam Anime	22
2.3	Kelompok <i>Mangaka</i> Clamp.....	26

BAB III FETISH HOMOEROTIC DALAM KOMIK CARD CAPTOR

SAKURA KARYA CLAMP

3.1	Pengertian Homoerotic.....	30
3.2	Sejarah Terjadinya Fetish Homoerotic di Jepang.....	30
3.3	Card Captor Sakura.....	35
3.4	Fetish Homoerotic dalam Card Captor Sakura.....	36

BABIV KESIMPULAN

DAFTAR PUSTAKA

GLOSARI

LAMPIRAN



BABI

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Jepang merupakan negara kepulauan yang terdiri dari pulau-pulau yang berbentuk seperti busur panah. Jepang juga memiliki 4 musim yang berbeda yaitu, musim semi (*haru*), musim panas (*natsu*), musim gugur (*aki*), dan musim dingin (*fuyu*) yang mempengaruhi karakteristik masyarakat Jepang. Secara umum, Jepang merupakan negara yang maju dalam segala bidang. Kemajuan bangsa Jepang tersebut ditunjang oleh karakteristik sebagai bangsa yang utuh. Orang-orang di luar Jepang dapat langsung menyebutkan karakteristik bangsa Jepang tanpa harus berpikir lama. Bangsa Jepang dikenal sebagai bangsa yang mandiri, disiplin, ulet, terampil, pekerja keras dan rajin.

Sebagai bangsa yang maju, Jepang memiliki banyak kebudayaan yang membuat negara lain kagum. Beberapa kebudayaan yang dimiliki oleh bangsa Jepang adalah *chanoyu* (upacara minum teh), *ikebana* (seni merangkai bunga), *matsuri* (festival yang diadakan pada setiap musim) dan lain-lain. Di antara kebudayaan bangsa Jepang yang ada sekarang, yang paling

populer adalah *manga* (komik), *anime* (film kartun), dan *game on-line* (game computer).

Anime adalah istilah yang digunakan untuk menyebutkan film animasi Jepang. Kata tersebut berasal dari kata *animation*, namun dalam pelafalan bahasa Jepang menjadi *animeshon*, yang kemudian disingkat menjadi *anime*. *Anime* tidak diartikan khusus untuk animasi Jepang, tetapi kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dan negara lain. Di Jepang sendiri, seluruh karya animasi akan disebut *anime*, terlepas apakah karya tersebut berasal dari Jepang atau negara lain. Jadi, film animasi karya Walt Disney pun, tetap menyandang gelar *anime* di Jepang.¹

Anime sebagian besar ditujukan untuk anak-anak, tidak hanya ditayangkan di televisi Jepang saja, tapi juga ditayangkan di televisi Indonesia dan negara-negara lain. Seiring dengan berjalannya waktu, *anime-anime* tersebut sudah masuk ke Indonesia dan kini sudah menjadi bagian dari acara televisi Indonesia. *Anime* Jepang hampir setiap hari ditayangkan di televisi, baik pagi, siang, sore, ataupun malam hari. *Anime* tidak hanya dilihat oleh anak-anak saja, tapi remaja bahkan orang dewasa pun senang melihat *anime*, karena merupakan salah satu bentuk hiburan yang menyenangkan

¹ Susan J. Napier, *Anime from Akira to Princess Mononoke*, Palgrave, New York, 2000. h. 19.

untuk menghilangkan kejenuhan setelah lelah beraktifitas serta untuk mengisi waktu luang.

Berbicara tentang *anime* tidak terlepas dari *manga*, sebab sebagian besar *anime* di Jepang diangkat dari *manga*. *Manga* juga sangat populer dan sejumlah besar mingguan diterbitkan untuk orang-orang dewasa maupun anak-anak. Salah satu *mangaka* yang terkenal di Jepang adalah Osamu Tezuka dengan karyanya yang paling populer adalah *Tetsuwan Atom*.

Osamu Tezuka menciptakan *manga* untuk pertama kali pada tahun 1951, dan *manga* pertamanya diberi judul *Mighty Atom* atau *Tetsuwan Atom*. *Manga Tetsuwan Atom* dikenal dengan nama *Astro Boy* di Indonesia dan negara-negara lain. Pada tahun 1963, Tezuka membuat animasi televisi pertama dan menjual karakter animasi tersebut untuk menutupi biaya produksi.

Saat ini kelompok *mangaka* yang cukup terkenal adalah Clamp, yang terdiri dari empat orang pengarang wanita. *Manga-manga* buatan Clamp sangat digemari, baik di Jepang, Indonesia ataupun di negara-negara lain.² *Magic Knight Rayearth*, *X*, *CLAMP Detective School*, *Card Captor Sakura* adalah sebagian dari *manga* karya Clamp yang populer dan telah dibuat versi *animenya*. Sebagai salah satu *manga* dan *anime* karya Clamp, *Card Captor Sakura*

² "Clamp News", *Animonster*, vol. 91, October, 2006 h. 36.

sangat digemari di Indonesia. *Manga Card Captor Sakura* pertama kali diterbitkan di Jepang pada bulan Juni 1996 serta dimuat dalam majalah bulanan "Nakayoshi" dan versi *animenya* ditayangkan pertama kalinya pada bulan Maret 1998 di saluran NHK channel 2. *Manga* dan *anime* ini menampilkan ciri khas karakter buatan Clamp yang cenderung menyukai sesama jenis.³

Dalam dunia *anime* dan *manga* terdapat banyak istilah yang tidak asing lagi bagi para penggemar *anime* dan *manga* seperti istilah *otaku* (penggemar fanatik *anime* dan *manga*), *otome* (sebutan bagi para *otaku* perempuan), *shounen manga* (komik khusus laki-laki), *shoujo manga* (komik khusus perempuan), OVA atau *Original Video Animation* (video sebuah *anime* yang langsung dijual kepada masyarakat tanpa harus ditayangkan terlebih dahulu di televisi), *cosplay* atau *costume play* (mengenakan kostum yang dibuat berdasarkan tokoh *manga* atau *anime*).

Dalam *anime* dan *manga* juga terdapat istilah *fetish* yang sudah tidak asing lagi bagi para penggemar *anime* dan *manga*. *Fetish* adalah suatu penyimpangan seksual ketika seseorang mengalami perasaan terangsang karena sebab yang tidak umum, seperti ketika melihat pakaian dalam wanita atau stoking. Di Jepang ada *fetish heteroseksual* yang bernama *Eroica*, disingkat *Ero* (di luar

³ "On Stage : Card Captor Sakura", *Animonster*, edisi 1, Maret, h. 6.

Jepang dikenal dengan nama *Hentai*). *Hentai* adalah istilah yang digunakan di banyak negara selain Jepang untuk menyebut *game*, *anime* atau *manga* yang menampilkan adegan seksual atau pornografi). Selain *fetish heteroseksual*, ada juga *fetish homoerotic* (hubungan sesama jenis) yang dibagi menjadi hubungan antara sesama laki-laki (*boys love*) dan sesama perempuan (*girls love*). Dalam *manga Ghost!* karya Shuri Shiozu, terdapat *fetish homoerotic* yakni ke dua tokoh utama laki-lakinya (Hasunuma dan Mitsuo) saling tertarik. Selain *manga Ghost!*, salah satu *manga* dan *anime* yang di dalamnya terdapat unsur *fetish seksual* yang lengkap adalah *Card Captor Sakura* (CCS) karangan Clamp, karena *Card Captor Sakura* adalah salah satu *manga* dan *anime* dengan *fetish* paling lengkap.⁴

Card Captor Sakura bercerita tentang gadis kecil bernama Sakura Kinomoto yang duduk di kelas 4 SD Tomoeda. Dia tinggal dengan ayahnya, Fujitaka Kinomoto dan kakak laki-lakinya, Touya Kinomoto. Ibunya, Nadeshiko Kinomoto, sudah meninggal ketika Sakura berusia 3 tahun. *Card Captor Sakura* bercerita tentang petualangan Sakura dalam mengumpulkan Clow Card yang tercerai berai ke seluruh penjuru kota Tomoeda. Sakura mengumpulkan Clow Card dengan bantuan sang penjaga Clow Card, Cerberus dan

⁴ www.google.com "fetish-fetish dalam anime dan manga"

sahabatnya, Tomoyo Daidouji. Clow Card bukanlah kartu biasa sebab memiliki kekuatan magis. Tiap kartu memiliki sosok yang diberi nama sesuai dengan kemampuan magisnya, misalnya Wind Card memiliki kekuatan angin, Water Card memiliki kekuatan air dan sebagainya. Dalam cerita *Card Captor Sakura* terdapat banyak tokoh yang hubungan antar tokohnya sangat kompleks, antara lain hubungan antara Touya Kinomoto, kakak laki-laki Sakura dengan Yukito Tsukishiro, sahabatnya di SMU Seijo (termasuk dalam hubungan *shonen-ai* atau sesama laki-laki); hubungan antara Tomoyo Daidouji, sahabat Sakura di sekolah dengan Sakura Kinomoto (termasuk dalam hubungan *shoujou-ai* atau sesama perempuan); dan hubungan antara Sonomi Daidouji, ibu Tomoyo dengan Nadeshiko Kinomoto, ibu Sakura dan Touya (termasuk dalam hubungan *shoujou-ai* atau sesama perempuan).

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis mengidentifikasikan bahwa dalam *manga* dan *anime* *Card Captor Sakura* terdapat *fetish homoerotic* (hubungan sesama jenis) yang dibagi menjadi hubungan antara sesama laki-laki (*boys love*) dan sesama perempuan (*girls love*). Penulis berasumsi bahwa *fetish*

homoerotic terdapat pada beberapa tokoh dalam cerita *Card Captor Sakura*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah pada hubungan *fetish homoerotic* yang terdapat pada beberapa tokoh dalam cerita *Card Captor Sakura*, karena dalam *Card Captor Sakura* memiliki *fetish homoerotic* yang lengkap.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah pada hubungan *fetish homoerotic* yang terdapat pada beberapa tokoh cerita *Card Captor Sakura*.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk lebih memahami tentang unsur *fetish homoerotic* yang terdapat pada beberapa tokoh dalam cerita *Card Captor Sakura*.

1.6 Landasan Teori

Menurut Gerald C. Davidson, Jhon M. Neale, dan Ann M. Kring, *fetish* adalah perilaku penyimpangan seksual ketika seseorang mengalami perasaan terangsang karena sebab-sebab yang tidak umum, seperti ketika melihat pakaian dalam wanita atau stoking.⁵

Selanjutnya Matthew Thorn menambahkan mengapa para wanita dan gadis di Jepang menyukai cerita yang berbau percintaan sejenis sehingga menyebabkan banyak *manga* atau *anime* yang diterbitkan mempunyai tokoh utama yang menyukai sesama jenis dikarenakan mereka menganggap kisah roman *heteroseksual* yang umum terdapat dalam *manga* atau *anime* membosankan dan sudah dapat diketahui alur ceritanya. Di samping itu kisah roman *heteroseksual* dibatasi fakta bahwa tokoh utama dalam cerita tersebut akan selalu menjadi pasangan di akhir cerita karena sesuai dengan norma yang umum, berbeda dengan cerita roman *homoseksual*, yang bercerita tentang 2 tokoh utama pria yang saling tertarik satu sama lain walaupun mereka terlihat ingin menghindari hubungan tersebut (contohnya dalam *manga* karya Shuri Shiozu yang berjudul *Ghost!* yang kedua tokoh utamanya yaitu Hasunuma dan Mitsuo saling tertarik tetapi Mitsuo berusaha menyangkal perasaannya karena takut dibenci oleh Hasunuma). Selain itu

⁵Davidson, Gerald C., Jhon M. Neale dan Ann. Kring, *Psikologi Abnormal edisi 9*, PT Raja Grafindo Persada, 2006.h.62-7

mereka menyukai cerita seperti itu karena ceritanya yang menarik dan tokoh-tokohnya yang terlihat cantik.⁶

Menurut Dr. C. George Boeree, homoseksual dapat terjadi jika seseorang memiliki kelainan pada hormon atau mengalami trauma seperti pernah disakiti oleh lawan jenis; atau pola pengasuhan seperti dibesarkan oleh orangtua tunggal.⁷

1.7 Metode Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menggunakan studi kepustakaan dengan cara mengumpulkan data-data dari buku referensi dan data-data informasi dari internet yang membahas tentang sejarah perkembangan *anime*, jenis-jenis *fetish* yang terdapat dalam *anime* dan *manga*, dan *fetish homoerotic* yang terdapat dalam beberapa tokoh yang terdapat dalam cerita *Card Captor Sakura*.

1.8 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah untuk lebih mengetahui mengenai *fetish-fetish* yang ada dalam *anime* dan *manga* dan *fetish homoerotic* yang terdapat dalam cerita *Card Captor Sakura*. Dengan membaca karya ini, penulis mengharapkan agar pembaca dapat

⁶ William W. Kelly (ed), *Fanning The Flames*, State University of New York Press, 1995, h. 177.

⁷ Dr. C. George Boeree, *General Psychology*, Primasophie, 2008, h. 170

lebih mengetahui tentang *fetish-fetish* yang terdapat dalam *anime* dan *manga* sehingga dapat menambah wawasan tentang *anime* dan *manga* Jepang. Selain itu juga dapat mengetahui penyebab timbulnya *fetish homoerotic* pada tokoh dalam *anime* dan *manga*.

1.9 Sistematika Penelitian

Bab I, merupakan pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian, sistematika penelitian.

Bab II, merupakan pemaparan tentang sejarah *anime* dan *manga* di Jepang dan tentang pengarang *Card Captor Sakura*.

Bab III, merupakan pembahasan tentang *fetish homoerotic* yang terdapat di dalam cerita *Card Captor Sakura*.

Bab IV, kesimpulan.