

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Negara Jepang memiliki berbagai macam aspek kultural yang telah dikenal oleh banyak orang dari macam-macam negara dan salah satu diantaranya adalah *anime*. *Anime* merupakan suatu karya animasi yang merupakan kata serapan dari *animation* yang juga berarti animasi dalam Bahasa Inggris. *Anime* juga memiliki kaitan dengan *manga*, salah satu karya sastra Jepang yang berupa komik berpanel dan Sebagian besar dari *anime* yang telah dibuat adalah hasil adaptasi dari suatu *manga* tertentu. Di dalam penelitian Kumano dan Hirokaga (2008) yang ditulis dalam bahasa Jepang, pengertian *anime/manga* adalah sebagai berikut:

アニメ（アニメーション）とマンガ（漫画）は音声や動画を含む映像と紙面ということで異なる媒体であり、それぞれ独自の発展を遂げている。アニメにはテレビアニメや劇場用アニメから、映像芸術作品として上映されるアート・アニメーションまであり、マンガも風刺漫画、一コマ、四コママンガなどからストーリー性のあるマンガまで世界中に様々なものがある。

(Sumber: 「アニメ・マンガ」 調査研究-地域事情と日本語教材, 2008)

Terjemahan :

*Anime* (*animation/animasi*) dan *manga* (komik) adalah dua media yang berbeda dalam hal gambar termasuk audio, video, dan kertas dan masing-masing telah mencapai perkembangannya sendiri-sendiri. *Anime* mencakup dari TV *anime*, animasi teater, hingga animasi seni yang ditayangkan sebagai karya seni visual. *Manga* juga memiliki berbagai jenis di seluruh dunia, seperti kartun satire, *manga* satu dan empat panel, dan *manga* dengan cerita.

*Anime/manga* sendiri dibagi menjadi dua genre utama yaitu *shounen* yang ditujukan untuk laki-laki dan *shoujo* untuk perempuan. Di dalam kedua genre *anime/manga* ini terdapat banyak penggambaran peran gender yang umumnya berdasar pada suatu stereotipe laki-laki ataupun perempuan dan kedua hal tersebut akan menjadi topik utama dalam penelitian ini.

Amy Blackstone dalam buku *Human Ecology: An Encyclopedia of Children, Families, Communities, and Environments* (2003) menjelaskan bahwa peran gender adalah hasil dari interaksi dari banyak orang dan lingkungan sekitar yang lalu memberi kesan atau ide tentang perilaku jenis kelamin masing-masing. Peran gender didasarkan oleh kepercayaan masyarakat dalam perbedaan jenis kelamin, karena alasan itu peran gender juga disebut sebagai konstruksi sosial budaya. Misalnya adalah, peran gender tradisional yang dipercaya untuk seorang wanita adalah mereka lebih lemah lembut dibandingkan pria yang telah dianggap sebagai pemimpin dan pembuat keputusan-keputusan penting.

Untuk mengetahui arti istilah peran gender diperlukan pemahaman akan istilah “gender” dan “jenis kelamin” atau dalam bahasa Inggris “sex”, di mana keduanya sering tertukar dalam penggunaannya. Amy menjelaskan bahwa istilah-istilah tersebut merupakan konsep yang berbeda, “jenis kelamin” adalah konsep biologis yang ditentukan oleh fisik individu masing-masing sedangkan “gender” mengacu kepada makna, nilai, dan karakteristik yang orang-orang tunjuk kepada kedua jenis kelamin. Oleh karena itu “gender” merupakan suatu konsep yang manusia ciptakan secara sosial melalui banyak interaksi antar satu sama lain dan lingkungan sekitarnya dan disebut sebagai sebuah konstruksi sosial. Penggambaran gender dalam kehidupan nyata ini juga muncul dalam banyak karakter di *anime/manga*.

Penggambaran perempuan dalam *anime* ataupun *manga* biasanya cukup tradisional di tahun 80 dan 90-an, terutama bagi cerita yang ditujukan kepada pembaca laki-laki muda atau biasa disebut *shounen*. Cukup tradisional di sini berarti tokoh perempuan sering menjadi peran ibu, saudara, dan terkadang pacar dalam posisi kedua di dalam cerita. Mayoritas *anime* dan *manga* mengikuti aturan ini, contohnya *Dragon Ball*, *Saint Saiya*, dan semacamnya. Hal ini karena dalam cerita *shounen* umumnya terdapat pertarungan aksi atau kompetisi olahraga dengan mayoritas karakter utama laki-laki dan memiliki sedikit karakter perempuan. Dalam cerita-cerita tersebut sang pemeran utama menjalani perubahan baik dari kemampuannya, sikap kedewasaan, perkembangan diri, dan melayani lingkungan masyarakat, komunitas, keluarga maupun teman-temannya. Perjalanan heroik

selalu menjadi pola dari cerita *shounen manga* dan *anime* (Drummond-Mathews, 2010).

Terlebih lagi, setiap karakter perempuan yang muncul dalam cerita *shounen* memiliki aspek-aspek tertentu yang menjadikan mereka sosok perempuan ideal, seperti: karakter keibuan, karakter yang super-seksual, karakter yang polos, karakter yang agresif, serta karakter yang pintar dan bijaksana (Yu, 2015: 16). Karakter perempuan ideal ini juga muncul dalam media Jepang dengan genre *shoujo* yang ditargetkan untuk perempuan dan menjadi stereotipe dalam penggambaran karakter perempuan yang awalnya berasal dari *shounen*.

Sebaliknya, karakter laki-laki dalam *shounen*, terutama pemeran utamanya, umumnya adalah seorang petualang dan terkadang bersifat jenaka. Kuat, berhati mulia, teguh dalam pendiriannya, dan pemberani merupakan karakteristik pada karakter laki-laki dalam *anime* ataupun *manga* genre *shounen*. Dalam *shoujo*, sebagian besar sifat yang telah disebutkan sebelumnya juga turut muncul dengan tambahan seperti karakter laki-lakinya adalah sosok yang tampan, dikagumi, dan sering digambarkan tidak dapat dijangkau (Brenner, 2007). Pemeran utama laki-laki *shounen* dan *shoujo* sebagian besar digambarkan sebagai seorang pahlawan atau setidaknya bersifat heroik.

Jika dibandingkan dengan cerita *shounen*, plot cerita dalam *shoujo* biasa berkisar pada cinta dan pertemanan, seperti cinta bertepuk sebelah tangan, cinta segitiga, serta sebuah pertemanan yang muncul dalam suka dan duka di kehidupan SMA dan sebagainya (Prough, 2010). Hubungan sosial, drama berisi emosi, ikatan, dan perasaan batin selalu menjadi pokok utama dalam cerita *shoujo* (Yu, 2015: 17). Tetapi, setelah perkembangan bertahun-tahun, *shoujo* telah diakui sebagai genre yang mudah dikenali tidak hanya dari cerita yang dirilis dalam majalah *manga shoujo*, tetapi lewat pilihan narasi tema, gaya estetika, serta teknik penggambarannya (Prough, 2010). Meskipun genre *shoujo* telah berkembang melebihi cerita tradisional romantis SMA, aspek hubungan sosial tetap menjadi pokok utama.

Seperti yang sudah disinggung sebelumnya, muncul stereotipe gender dalam *anime* ataupun *manga* yang tumbuh dari dinamika antar karakter, terutama

dari genre *shounen*, yang membangun konstruksi bagaimana karakter laki-laki dan perempuan harus bertindak. Stereotipe gender adalah kepercayaan terhadap feminitas dan maskulinitas yang terbangun dari ekspektasi peran gender untuk perempuan dan laki-laki (Brannon, 2017).

Walaupun demikian, terdapat beberapa karya sastra yang tidak sepenuhnya mengikuti stereotipe gender yang telah dipercayai atau diikuti oleh masyarakat pada umumnya. Misalnya pada *Sailor Moon*, serial *anime* dan *manga* populer ini memiliki karakter yang tidak mengikuti stereotipe bernama Haruka Tenou atau Sailor Uranus. Haruka dalam *anime Sailor Moon S* digambarkan sebagai sosok yang maskulin dan sering memakai pakaian laki-laki dalam kesehariannya. Meskipun ketika Haruka berubah menjadi Sailor Uranus dan memakai kostum dengan rok seperti karakter lainnya, dia tetap bersikap seperti laki-laki. Contoh lain adalah serial *anime* film *Kara no Kyoukai* (2007-2013). Sang pemeran utama adalah Shiki Ryougi, seorang wanita yang selalu menggunakan kimono di kehidupan sehari-harinya memiliki gaya bahasa dan tingkah laku yang lebih menyerupai laki-laki daripada perempuan dan justru bersikap lebih maskulin dibandingkan pacarnya, Mikiya Kokutou, yang seorang laki-laki.

Dengan adanya penggambaran gender yang tidak sesuai dengan stereotipe selama ini, maka penulis ingin melakukan penelitian pada sebuah serial *anime* yang memiliki penggambaran peran gender yang berbeda dan bagaimana peran gender dari para karakter mempengaruhi jalur ceritanya. Objek yang dipilih untuk penelitian ini adalah *Princess Tutu* yang diciptakan oleh seorang ilustrator bernama Ikuko Itoh. Ikuko Itoh dikenal sebagai karakter desainer dari serial *anime Sailor Moon*, tepatnya *Sailor Moon S* dan *Sailor Moon SuperS*. Keduanya juga merupakan *anime* bergenre *magical girl* atau *mahou shoujo* yang berasal dari genre *shoujo* dan memiliki fokus dalam latar fantasi dan penyihir perempuan. Pada tahun 2002, Ikuko Itoh menciptakan *anime Princess Tutu* dan mendesain para karakter yang muncul di dalam cerita tersebut. *Anime* ini berdasarkan pada cerita-cerita dalam tarian balet klasik seperti *The Ugly Duckling* dan *The Swan Lake* serta kisah-kisah dongeng Barat yang populer lainnya. *Anime* ini memiliki 26 episode dan ditayangkan di saluran televisi Jepang NHK pada tahun 2002 hingga 2003.



Inti cerita dari *anime* ini adalah seekor bebek yang sering melihat seorang remaja laki-laki yang selalu berlatih balet sendirian dekat kolam di tengah hutan di mana Ahiru, seekor bebek tinggal. Ahiru ingin tahu mengapa remaja itu selalu bermuka sedih dan lama-kelamaan memiliki perasaan kepada remaja tersebut. Suatu hari, Ahiru dikunjungi oleh seorang pria tua misterius yang memberikan sebuah kalung permata ajaib dan ketika Ahiru itu memakainya dia berubah menjadi seorang gadis remaja. Dengan kekuatan barunya, dia berusaha untuk mendekati laki-laki yang ternyata bernama Mytho seorang siswa di sebuah sekolah seni. Tetapi, ternyata ada banyak rahasia lain yang disembunyikan pria tua yang memberikan kalung permata kepada Ahiru dan dia harus mengungkapkannya.

Dalam cerita ini terdapat 4 pemeran utama, bebek yang bernama Ahiru, seorang remaja populer tetapi pendiam bernama Mytho, pacar Mytho yang bernama Rue, dan laki-laki yang selalu melindungi Mytho yang bernama Fakir. Ahiru merupakan adik kelas dari Mytho, Rue, dan Fakir, dan mereka merupakan siswa-siswi dalam kelas tarian balet di sekolah seni. Ahiru, yang aslinya adalah seekor bebek, tidak memiliki kepandaian dalam balet sama sekali dan selalu dimarahi oleh gurunya. Di sisi lain, Mytho dan Rue sangat mahir dalam balet dan dikenal sebagai pasangan populer di sekolah tersebut. Ahiru sangat mengidolakan Rue dan berharap bisa menari balet sependai dia. Setelah Ahiru mengetahui bahwa Mytho adalah seorang pangeran yang tidak memiliki emosi karena dia tidak memiliki hati, Ahiru dengan kalung permata ajaibnya berubah menjadi Princess Tutu yang memiliki kekuatan untuk mengembalikan bagian hati Mytho agar dia dapat kembali menjadi seorang pangeran. Di akhir cerita, Ahiru yang mengetahui bahwa kalung permatanya adalah bagian hati Mytho yang terakhir, harus merelakan sisi manusianya agar Mytho dapat menyelamatkan kota dari serangan Gagak. Setelah semua berakhir, Mytho dan Rue pergi meninggalkan kota bersama dan meskipun Ahiru kembali menjadi seekor bebek, dia tetaplah hidup bahagia bersama Fakir.

Dalam penelitian ini penulis akan melihat lebih dalam tentang keempat pemeran utama dan bagaimana peran mereka dalam cerita dapat dikatakan tidak sesuai dengan peran gender yang telah ada dan diikuti oleh berbagai macam *anime* dan *manga* pada umumnya. Terutama Mytho yang justru memiliki peran yang

cukup terkenal dalam karya sastra, yaitu *damsel in distress* di mana dia perlu “diselamatkan” oleh Ahiru di dalam cerita. *Damsel in distress* adalah stereotipe suatu karakter yang berpusat pada gagasan bahwa, pada umumnya, seorang wanita bersifat pasif dan pria bersifat aktif, maka ketika wanita berada dalam situasi berbahaya mereka tidak dapat menyelamatkan diri sendiri dan perlu seorang pria untuk menyelamatkan mereka (Enochs, 2021). Penggambaran karakter seperti Mytho membuat penulis tertarik untuk melihat keempat pemeran utama lebih dalam dan bagaimana mereka diciptakan dengan memutarbalikkan stereotipe gender yang telah banyak beredar di sebagian besar *anime* dan *manga*.

## 1.2 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan latar belakang, penulis mencantumkan dua hasil penelitian dari pakar penelitian terdahulu sebagai referensi topik penelitian, yang pertama adalah tesis milik Laida Limniati (2017) berjudul *Feminist Approaches to Manga Between the 1970s and 2000s*. Pada penelitian ini, Laida menginvestigasi bagaimana perbedaan pada penggambaran karakter perempuan di tahun 1970-an dan 2000-an dan apakah perbedaan yang ada berpengaruh pada perubahan sosial-budaya pada masyarakat Jepang.

Laida menggunakan empat judul *shoujo manga* sebagai subjek penelitiannya, dua diantaranya terbit pada tahun 1970-an yaitu *Glass Mask* dan *Crest of the Loyal*, dan dua lainnya dari tahun 2000-an yaitu *Nana* dan *Nodame Cantabile*. Alasan di balik pemilihannya adalah data penjualan dari masing-masing *manga* di Jepang.

Terdapat tiga bagian pada analisisnya, yang pertama adalah analisis kuantitatif terhadap masing-masing subjek, yang kedua adalah analisis konten terhadap subjek yang sama, dan yang terakhir adalah analisis semiotika yang menggunakan beberapa subjek sampul *shoujo manga* populer yang telah Laida pilih.

Dalam penelitian ini, terdapat hasil bahwa terdapat perubahan-perubahan yang ada di *manga* yang tidak mengikuti perubahan sosial-budaya Jepang dan dalam beberapa contoh justru bergerak terbalik. Misalnya, pada tahun 1970-an dan menjelang 1980, 40% pernikahan yang ada adalah melalui perijodohan. Tetapi pada

keempat manga yang dianalisis oleh Laida, tidak ada satupun yang menyebutkan perjodohan telah terjadi. Sebaliknya, “perjodohan” itu sendiri merupakan genre terpisah dan terdapat berbagai *manga* yang menggunakannya sebagai tema utama. Karena ini, munculah kesimpulan bahwa kisah percintaan yang terdapat pada *manga* pada era tersebut adalah asli dan pilihan mandiri dari masing-masing karakter, dan bukanlah representasi dari kebudayaan Jepang yang ada.

Hal lain yang menjadi salah satu kesimpulannya adalah, dari para pemain utama perempuan dalam keempat *manga* yang dianalisis, mereka tidaklah digambarkan sebagai suatu stereotipe gender dan justru memiliki karakteristik yang bisa dikategorikan sebagai stereotipe pria. Salah satunya adalah kemandirian yang biasanya luput dalam penggambaran wanita dalam *manga*, terutama dalam genre *shounen* yang merupakan genre yang lebih mendominasi dibandingkan *shoujo*.

Laida meneliti secara menyeluruh tentang empat *shoujo manga*, terutama para pemeran utama perempuannya yang juga merupakan persamaan dalam penelitian ini. Terutama karena *Princess Tutu* itu sendiri memiliki genre *mahou shoujo*, salah satu *subgenre* yang awalnya berasal dari *shoujo* dan memiliki keterkaitan antara satu sama lain. Perbedaannya adalah, penulis tidak hanya akan melihat lebih dalam kepada kedua pemeran utama perempuan pada *anime Princess Tutu*, tetapi juga kepada kedua pemeran utama laki-laki dan bagaimana penggambaran peran gender pada masing-masing karakter dan perbedaan terhadap stereotipe gender pada umumnya. Penulis juga tidak berniat untuk mengkaitkan tema yang ada dalam *Princess Tutu* dengan kehidupan sosial-budaya Jepang.

Penelitian yang kedua adalah *Magical Bird Maidens: Reconsidering Romantic Fairy Tales in Japanese Popular Culture* oleh Masafumi Monden (2020). Masafumi telah terlebih dahulu meneliti *Princess Tutu* dan bagaimana *anime* ini dengan menggunakan konsep dongeng romansa, *shoujo manga*, dan balet, dapat menghindari berbagai klise yang ada dan melakukan reinterpretasi akan kisah-kisah dongeng sebagai cerita modern di mana para gadis dapat menantang dan menghadapi takdir mereka.

Masafumi mengeksplorasi pandangan modern akan peran figur perempuan dalam dongeng genre romansa yang dapat dilihat sebagai suatu hal yang negatif,

serta hubungan dalam balet klasik dan “*princess culture*”. Di sini Masafumi menganalisis dua aspek dalam *Princess Tutu*, yang pertama adalah bagaimana *anime* ini memperlakukan kedua pemeran perempuannya dan upaya *anime* ini dalam reinterpretasi beberapa kebiasaan dalam dongeng genre romansa pada umumnya. Masafumi berargumen bahwa narasi dan gambar visual dalam *Princess Tutu* menghadirkan suatu cara untuk mengevaluasi ulang dan menetapkan artian baru dalam interpretasi modern akan kisah-kisah dongeng.

Dalam kesimpulannya, Masafumi mengatakan bahwa *Princess Tutu* menampilkan realita yang kejam, bahkan hampir brutal, ke dalam cerita menumbangkan kebiasaan modern dalam genre dongeng romansa, dan menawarkan alternatif yang cerdas pada kritikan yang sering disampaikan kepada kisah-kisah dongeng yang biasanya memperkuat ideologi-ideologi seperti heteronormatif, patriarki, dan antroposentris romantis di mana gadis pasif yang baik pasti akan mendapat akhir bahagia.

Penelitian Masafumi sangat menarik untuk dibaca dan merupakan basis penulis dalam menulis penelitian ini. Karena sama-sama menggunakan *Princess Tutu* sebagai objek penelitian utama, maka akan muncul banyaknya persamaan dengan analisis penelitian dari penulis. Perbedaan utamanya adalah, Masafumi menggunakan ketiga unsur dalam penelitiannya yaitu, konsep dongeng romansa, *shoujo manga*, dan balet. Masafumi menarik banyak referensi dan mengkaitkan ketiga hal tersebut ke dalam analisis *Princess Tutu*, terutama dalam hal dongeng romansa. Sedangkan penulis hanya akan menganalisis stereotipe gender dari keempat pemeran utama.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Terdapat penggambaran peran gender yang berbeda dari keempat pemeran utama dengan stereotipe cerita-cerita yang sudah diketahui sebelumnya.
2. Kedua pemeran utama perempuan, Ahiru dan Rue, memiliki peran yang lebih aktif dibandingkan kedua pemeran utama laki-laki, Mytho dan Fakir.



3. Tokoh Mytho yang tidak memiliki hati membuat dirinya tidak memiliki emosi.

#### **1.4 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis membatasi masalah yang akan diteliti dengan konsep stereotipe peran gender. Penelitian akan dilakukan dengan menganalisis unsur plot, tema, dan penokohan dari *anime Princess Tutu*.

#### **1.5 Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana unsur intrinsik dalam *anime Princess Tutu*?
2. Bagaimana pengaplikasian konsep teori stereotipe gender pada *Princess Tutu*?

#### **1.6 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis unsur intrinsik dalam *anime Princess Tutu*
2. Untuk menganalisis pengaplikasian konsep teori stereotipe gender pada *Princess Tutu*

#### **1.7 Landasan Teori**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, teori, konsep, dan definisi yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu: Intrinsik dan Ekstrinsik.

##### **1.7.1 Unsur Intrinsik**

Unsur intrinsik menurut Nurgiyantoro (2018), terdiri atas beberapa komponen, yang akan dijelaskan di bawah ini:

- a. Plot

Plot berkaitan erat dengan tokoh cerita. Plot pada hakikatnya adalah apa yang dilakukan oleh tokoh dan peristiwa apa yang terjadi dan dialami

tokoh (Nurgiyantoro, 2018). Plot menyebabkan tokoh bergerak dan berkembang menunjukkan eksistensi diri, plot merupakan penyajian secara linear tentang banyak hal yang berhubungan dengan tokoh, maka pemahaman kita pembaca terhadap cerita amat ditentukan oleh plot (Nurgiyantoro, 2018).

b. Tema

Gagasan atau makna dasar umum yang menopang sebuah karya sastra sebagai struktur semantis dan bersifat abstrak yang secara berulang-ulang dimunculkan lewat motif-motif dan biasanya bersifat implisit. Tema disaring dari motif-motif yang terdapat dalam karya yang bersangkutan yang menentukan hadirnya peristiwa-peristiwa, konflik, dan situasi tertentu (Nurgiyantoro, 2018).

c. Penokohan

Perwatakan dan karakter menunjuk pada sifat dan sikap para tokoh seperti yang ditafsirkan oleh pembaca lebih menunjuk pada kualitas pribadi seorang tokoh. Penokohan dan karakterisasi-karakterisasi sering disamakan artinya dengan karakter dan perwatakan menunjuk pada penempatan tokoh-tokoh tertentu dengan watak-watak tertentu dalam sebuah cerita. Tokoh cerita (*character*), menurut Abrams, adalah orang-orang yang ditampilkan dalam suatu karya naratif, atau drama yang oleh pembaca ditafsirkan memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu seperti yang diekspresikan dalam ucapan dan yang dilakukan dengan tindakan (Nurgiyantoro, 2018).

## 1.7.2 Unsur Ekstrinsik

### 1.7.2.1 Teori Stereotipe Gender

Linda Brannon dalam *Gender: Psychological Perspectives* (2017) mengatakan bahwa stereotipe gender terdiri atas berbagai kepercayaan tentang ciri-ciri psikologis dan karakteristik, serta kegiatan yang sesuai bagi pria ataupun wanita. Kepercayaan ini sering memiliki hubungan dengan perilaku yang biasanya dilakukan oleh pria dan wanita di kultur tertentu, tetapi stereotipe gender itu lebih

tentang kepercayaan dan tingkah laku yang digeneralisasikan kepada konsep maskulin dan feminin.

*Gender: Psychological Perspectives* mencantumkan adanya 2 kepercayaan, yaitu terkait unsur-unsur ideal pria dan wanita: *The Cult of True Womanhood* dan *Male Gender Role Identity*. Keduanya pertama muncul pada sekitar abad ke-18 dan ke-19 dan merupakan unsur-unsur ideal wanita dan pria serta secara tidak langsung masih menjadi dasar stereotipe yang diikuti hingga masa modern. Berikut adalah tabel berisi penjelasan singkat tentang kedua kepercayaan di atas:

**Tabel 1 Dua Kepercayaan Stereotipe**

<i>The Cult of True Womanhood</i>	<i>Male Gender Role Identity</i>
<i>Piety</i> (Kesalehan): Wanita Asli pada dasarnya religius.	<i>No Sissy Stuff</i> (Tidak Ada Hal Feminin): Sebuah stigma yang melekat pada karakter wanita.
<i>Purity</i> (Kesucian): Wanita Asli tidak tertarik pada hal seksual.	<i>The Big Wheel</i> (Kesuksesan): Pria perlu kesuksesan dan status.
<i>Submissive</i> (Kepatuhan): Wanita Asli itu lemah, bergantung pada orang lain, dan pemalu.	<i>The Sturdy Oak</i> (Ketangguhan): Pria harus memiliki ketangguhan, kepercayaan, dan kemandirian.
<i>Domesticity</i> (Kerumahtanggaan): Wanita Asli itu hanya diam di rumah.	<i>Give 'Em Hell</i> (Serang Tanpa Ampun): Pria harus memiliki aura yang agresif, berani, dan kekerasan.

(Sumber: *Gender: Psychological Perspectives*, 2017)

Dapat dilihat melalui tabel di atas bahwa stereotipe perempuan dan laki-laki masing-masing terdapat 4 ciri yang berbeda. Secara sekilas, stereotipe perempuan dapat disimpulkan sebagai sosok yang sangat pasif, sedangkan stereotipe laki-laki merupakan sosok yang lebih aktif.

#### 1.7.2.2 Maskulinitas, Feminitas dan Identitas Gender

Stets dan Burke dalam *Encyclopedia of Sociology* (2000) menjelaskan bahwa maskulinitas dan feminitas merujuk kepada tingkatan yang menunjuk tiap orang apakah mereka melihat diri sendiri sebagai maskulin atau feminin berdasarkan kepada artian pria dan wanitaste dalam kehidupan sosial. Feminitas dan maskulinitas berakar pada sisi sosial (gender) dibandingkan sisi biologis (jenis

kelamin). Masyarakat yang memutuskan apa itu pria dan wanita, contohnya dominan atau pasif, berani atau emosional, dan pria biasanya akan merespon dengan mendefinisikan diri mereka sebagai maskulin dan wanita biasanya akan mendefinisikan diri mereka sebagai feminin. Tetapi karena ini adalah definisi sosial, mungkin saja bagi seseorang untuk menjadi seorang wanita dan melihat dirinya sebagai sosok maskulin dan sebaliknya.

Intinya adalah bahwa setiap orang memiliki pandangan tentang diri mereka sendiri di sepanjang dimensi makna feminin-maskulin. Beberapa menjadi lebih feminin, beberapa lebih maskulin, dan beberapa mungkin campuran keduanya. Makna di sepanjang dimensi feminin-maskulin adalah identitas gender mereka, dan hal ini yang memandu perilaku mereka.

### **1.8 Metode Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif pada *anime Princess Tutu* untuk memahami dan menginterpretasi tema serta pesan yang terdapat dalam cerita, terutama tentang perbedaan peran gender yang selama ini telah dipercaya dan dilakukan oleh masyarakat pada umumnya.

### **1.9 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat mencapai hasil yang optimal serta bermanfaat bagi penulis lain ataupun masyarakat umum. Terdapat dua manfaat dari penulisan ini:

- **Manfaat Teoritis**

Berdasarkan hal-hal di atas, penelitian ini diharapkan bisa menjadi dasar atau inspirasi untuk penelitian selanjutnya. Baik untuk *anime Princess Tutu* atau dalam pengaplikasian konsep gender dalam karya sastra.

- **Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi mereka yang berminat memperdalam pengetahuan tentang peran gender khususnya dalam cerita-cerita fiksi yang sering digunakan sebagai pesan moral untuk banyak orang.



### 1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Berdasarkan penjelasan di atas, sistematika penyajian penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bab I berisi Latar Belakang Masalah, Penelitian yang Relevan, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Landasan Teori, Metode Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penyusunan Skripsi.

Bab II berisi beberapa sub-bab yang menjelaskan teori dan pendekatan yang akan digunakan untuk menganalisis *anime Princess Tutu* yang terbagi menjadi 2 bagian, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik.

Bab III berisi cerminan peran gender, yang diperoleh dari hasil analisis perwatakan, tema, dan plot serta cerminan stereotipe gender dan feminitas/maskulitas yang diperoleh dari hasil analisis pada *anime Princess Tutu*.

Bab IV berisi evaluasi dari bab-bab terdahulu dan implikasi dari hasil penelitian tentang peran gender yang tercermin dalam *anime Princess Tutu*.