

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Unsur Intrinsik

Unsur instrinsik adalah unsur-unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur-unsur inilah yang menyebabkan teks hadir sebagai teks sastra, unsur-unsur yang secara faktual akan dijumpai jika orang membaca karya sastra (Nurgiyantoro, 2018). Untuk hal ini, penulis akan membahas plot, tema, dan penokohan pada *anime Princess Tutu*.

2.1.1 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 berbagai macam hal yang berhubungan dengan tokoh, maka pemahaman kita pembaca terhadap cerita amat ditentukan oleh plot (Nurgiyantoro, 2018).

Plot menurut Tasrif dibedakan menjadi lima tahapan, yaitu tahapan *situation* (penyituasian), tahapan *generating circumstances* (pemunculan konflik), tahapan *rising action* (peningkatan konflik), tahapan *climax* (klimaks), dan tahapan *denouement* (penyelesaian) (Nurgiyantoro, 2018).

a. Tahapan *situation* (penyituasian)

Biasa berisi pelukisan dan pengenalan situasi, latar, dan tokoh. Tahap ini merupakan tahap pembukaan cerita, pemberian informasi awal, dan lain-lain yang, terutama, berfungsi untuk melandastumpui cerita yang dikisahkan pada tahap berikutnya (Nurgiyantoro, 2018).

Tahapan ini pada *anime Princess Tutu* dimulai dengan seekor bebek bernama Ahiru yang melihat seorang remaja laki-laki yang berlatih balet di hutan yang ia tinggali. Ahiru penasaran kenapa remaja itu selalu bermuka sedih dan lama-kelamaan memiliki perasaan kepadanya.

あひる：あたしも、あたしも一緒に踊ってみたい、王子様と。でも
 あたしはあひる、声も姿もただのあひる。一緒に踊ること
 ともその手を掴むこともできないんだ。そして、王子様の
 目はいつも寂しそう。ねえ、笑って。笑顔がみたい、
 王子様。

(*Princess Tutu*, 2002 episode 1 menit 3:16-3:47)

Ahiru : Aku, aku juga ingin menari bersama sang pangeran. Tetapi, aku hanyalah seekor bebek. Suara dan tubuhku hanyalah bebek. Aku tidak bisa menari bersamanya ataupun memegang tangannya. Dan juga, mata sang pangeran selalu sedih. Hei, tersenyumlah. Aku ingin melihat senyummu, pangeran.

Keinginan Ahiru untuk dapat menari bersama sang pangeran, Mytho, dan melihat dia tersenyum merupakan motivasi dasar Ahiru dan landasan cerita pada *anime Princess Tutu*.

b. Tahap *generating circumstances* (pemunculan konflik).

Peristiwa yang menyulut terjadinya konflik mulai dimunculkan. Jadi tahap ini merupakan tahap awal pemunculan konflik, dan konflik itu sendiri akan berkembang dan dikembangkan menjadi konflik-konflik pada tahap berikutnya (Nurgiyantoro, 2018).

Tahapan ini dalam *anime Princess Tutu* dimulai pada saat Drosselmeyer muncul di hadapan Ahiru dan menjanjikan sosok manusia kepada Ahiru asalkan dia mengembalikan bagian hati sang pangeran, Mytho, sebagai Princess Tutu.

あひる：女の子の姿になって、みゆうと先輩が傍に居られたら、
 そしたらいつか、笑顔を取り戻した挙げられるかもしれないし、そんなことがあたしにできるならそれ以上望むことがありません。

ドロツセルマイヤー：おめでとう。夢みれば願いは叶う、それが話がいいところ。あひるは女の子に、女の子はプリンセスチュチュに。お話つものは素晴らしい。

(*Princess Tutu*, 2002 episode 2 menit 4:20-4:48)

Ahiru : Aku akan menjadi seorang gadis, dan bisa berada di sisi kak Mytho. Lalu suatu hari nanti, aku bisa mengembalikan

senyumannya. Kalau itu adalah suatu hal yang bisa kulakukan, maka aku tidak menginginkan hal yang lain.

Drosselmeyer : Selamat. Jika kau memimpikannya, maka keinginanmu akan terkabul dan itu adalah cerita yang bagus. Seekor bebek menjadi seorang gadis dan seorang gadis menjadi Princess Tutu. Cerita itu sangatlah luar biasa.

Keputusan Ahiru adalah di mana konflik utama cerita dimulai, dan bagaimana keinginan Ahiru untuk dapat mengembalikan bagian hati dan senyuman Mytho membawa berbagai konflik lainnya yang akan muncul.

c. Tahap *rising action* (peningkatan konflik)

Konflik yang dimunculkan pada tahap sebelumnya semakin berkembang kadar intensitasnya. Peristiwa-peristiwa semakin mencekam, dan para tokoh mencapai ke klimaks yang tak dapat dihindari (Nurgiyantoro, 2018).

Tahapan ini pada *anime Princess Tutu* dimulai pada saat Fakir mengetahui bahwa Drosselmeyer, penulis *The Prince and the Raven*, menciptakan suatu mesin agar cerita tersebut dapat terus berjalan meskipun dia telah meninggal dan seluruh kota telah dikendalikan oleh cerita-cerita yang dia buat melalui mesinnya. Fakir juga diberitahu bahwa Ahiru/Princess Tutu dimasukkan ke dalam cerita oleh roh Drosselmeyer dengan tujuan menambahkan sisi tragedi ke dalam cerita. Fakir, sebagai keturunan Drosselmeyer, satu-satunya orang yang dapat melawan cerita Drosselmeyer dan membuat akhir cerita yang baru.

ふあきあ : ドロッセルマイヤー、みゅうとや全ての者たちの運命を弄ぶ男。しかし、俺には本当に戦えるだけの力があるのか。みゅうとを助かれるのか、チュチュを取り戻せるのか。

ドロッセルマイヤー : 私と戦えだっけ、物語のあなたに在るまえが。お前はささっと二つに引き裂かえのが一番良かったのか。

(*Princess Tutu*, 2003 episode 22 menit 20:54-21:18)

Fakir : Drosselmeyer, pria yang memainkan takdir Mytho dan semuanya. Tetapi, apakah benar hanya aku yang memiliki kekuatan untuk melawannya? Apakah diriku bisa menyelamatkan Mytho? Apakah diriku bisa mengembalikan Tutu?

Drosselmeyer : Kau yang berada di dalam cerita ingin melawanku? Akan lebih baik jika kau cepat dikoyak menjadi dua bagian.

Dalam momen ini, terkuak bahwa Drosselmeyer adalah antagonis yang sebenarnya dan bahkan mencemooh Fakir dalam kebingungannya. Posisi Drosselmeyer yang selama ini merupakan narator berubah dan muncul ketegangan yang baru.

d. Tahap *climax* (klimaks)

Tahap klimaks adalah konflik-konflik yang terjadi dan dilakui atau ditimpakan kepada para tokoh cerita mencapai intensitas puncak (Nurgiyantoro, 2018). Tahap ini pada *anime Princess Tutu* dimulai pada saat Mytho, yang kini telah berubah kembali sebagai pangeran Siegfried, harus mengalahkan Gagak dan menyelamatkan Rue yang telah disandera. Sedangkan Ahiru yang kembali menjadi bebek berusaha mati-matian untuk mendukung Mytho dengan bantuan Fakir yang menulis akhir cerita baru meskipun Ahiru terus disakiti oleh warga kota yang dikendalikan oleh Gagak.

あひる : ^{おおからす}大鴉 ^{ちま}の血 ^{ぜつぼう}に負けないで、^と絶望 ^とに捕らわれないで。この ^{はなし}話を ^{あきら}ハッピーエンド ^{こわ}にしよう。諦めないでえ、怖がないで。

ふあきあ : ^{ちい}その ^{からだ}小さな ^た体 ^{きず}はただ立っている ^ささえ ^くできない ^{きぼう}ことに傷 ^{うしな}ついて ^{おうじ}いた、^{すべ}けれど王子 ^{しあわ}を、^{けつまつ}全てのものを ^{しあわ}幸 ^{けつまつ}せな結末 ^{みちび}に ^く導 ^{きぼう}くために、^{うしな}どんなに ^く苦しくても ^{しあわ}希望 ^{うしな}を失 ^{うしな}わないは ^{おど}ず ^{つづ}踊り ^{ちから}続 ^{ちから}けてた。その ^{ちから}力 ^{ちから}はあひるの ^{ちから}体 ^{ちから}の ^{ちから}そこ ^{ちから}から ^{ちから}つ ^{ちから}ける ^{ちから}こと ^{あふ}だ、^{あふ}溢 ^{あふ}れてきた。

みゆうと : ^{ひかり}あれは、^{ひかり}あの ^{ひかり}光 ^{かんが}は。そう ^{かんが}だ、^{かんが}いつも ^{かんが}チュチュ ^{かんが}の ^{かんが}考 ^{かんが}える ^{かんが}時 ^{かんが}、^{かんが}胸 ^{かんが}に ^{かんが}灯 ^{かんが}って ^{かんが}いた ^{かんが}明 ^{かんが}り。

ふあきあ : ^{ちから}その ^{ちから}力 ^{ちから}は、^{ちから}カラス ^{ちから}の ^{ちから}血 ^{ちから}で ^{ちから}凍 ^{ちから}った ^{ちから}人 ^{ちから}々 ^{ちから}の ^{ちから}心 ^{ちから}を ^{ちから}次 ^{ちから}々 ^{ちから}温 ^{ちから}めて ^{ちから}いく。その ^{ちから}力 ^{ちから}は。

みゆうと : ^{きぼう}希望 !

ふあきあ : ^{きぼう}希望 !

ドロツセルマイヤー：バカな！希望^{きぼう}だって!?

みゆうと：王子^{おうじ}ジークフリート名^{めい}に懸^かけてプリンセス^{ぷりんせす}の名^なを呼^よぶ、
るう！

るう：王子^{おうじ}の声^{こえ}、私^{わたし}はここ。

(*Princess Tutu*, 2003 episode 26 menit 16:56-18:27)

Ahiru : Janganlah kalah terhadap darah Gagak. Janganlah menyerah kepada keputusan. Ayo berikan akhir bahagia pada cerita ini. Janganlah menyerah. Janganlah takut.

Fakir : Badannya yang kecil bahkan tidak dapat berdiri karena dia terluka. Walaupun demikian, agar dia dapat mengantarkan sang pangeran dan semua orang ke arah kebahagiaan, sesakit apapun dia terus menari tanpa kehilangan harapan. Kekuatan yang muncul dari tubuh Ahiru meluap.

Mytho : Itu, cahaya itu. Oh iya, itu cahaya yang selalu membakar di dadaku setiap kali aku memikirkan Tutu.

Fakir : Kekuatan itu menghangatkan hati setiap warga satu-persatu yang telah dibekukan oleh darah Gagak. Kekuatan itu adalah...

Mytho : Harapan!

Fakir : Harapan!

Drosselmeyer : Tidak mungkin! Harapan katamu!?

Mytho : Dengan namaku, Pangeran Siegfried, kupanggil nama sang putri, Rue!

Rue : Suara pangeran, aku di sini.

Di sini, Ahiru yang meskipun hanya seekor bebek mampu mengubah kembali para warga kota yang telah berubah karena darah Gagak dengan kekuatan harapan. Lalu Mytho berhasil menyelamatkan Rue bersama-sama mengalahkan Gagak. Dengan ini, cerita *The Prince and the Raven* akhirnya selesai dengan akhir yang bahagia dan bahkan Drosselmeyer pun terkejut akan akhir ini.

e. Tahap *denouement* (penyelesaian)

Tahap penyelesaian adalah konflik yang telah mencapai klimaks diberi penyelesaian, ketegangan dikendorkan. Konflik-konflik lain juga diberi jalan keluar dan cerita diakhiri (Nurgiyantoro, 2018). Dalam *anime Princess Tutu*, tahapan ini dimulai ketika para tokoh utama menemukan mesin yang dibuat Drosselmeyer agar ceritanya dapat terus berlangsung meskipun dia telah meninggal.

ふあきあ：ドロツセルマイヤーの喜^{よろこ}ぶ悲劇^{ひげき}を生^うみ出^だすからくりか。

あひる ^{ひげき} : 悲劇を。

みゆうと : ふあきあ、^{なに}何を。

ふあきあ : ^{つづ}続きは俺が^{おれ}書^かく。王子は^{おうじ}自分の^{じぶん}自由^{じゆう}に^い生きればいい。

みゆうと : ああ。

(*Princess Tutu*, 2003 episode 26 menit 20:34-20:55)

Fakir : Mesin yang menciptakan tragedi yang disukai Drosselmeyer, ya...

Ahiru : Tragedi...

Mytho : Fakir, apa yang...?

Fakir : Aku yang akan melanjutkan ceritanya. Pangeran hiduplah sebebas yang kau inginkan.

Mytho : Baiklah.

Di sini, Fakir menghancurkan mesin Drosselmeyer dan sang pangeran yang telah bebas dari ceritanya, memilih untuk mencintai Rue dan hidup bersama. Rue yang telah mencintai sang pangeran sepanjang hidupnya, menangis bahagia. Cerita berakhir dengan Mytho dan Rue berpisah dengan Ahiru dan Fakir, kota yang mereka tinggali berubah kembali normal setelah dikendalikan oleh mesin Drosselmeyer, dan Fakir mulai menulis cerita baru yang penuh harapan dengan Ahiru di sisinya. Dengan ini, tahapan penyelesaian berakhir dan cerita pun tamat.

Tabel 2 Analisis Plot Anime *Princess Tutu*

Analisis Plot	
Plot	Penjelasan
Penyituasian	Seekor bebek bernama Ahiru yang selalu melihat seorang remaja laki-laki berlatih di danau tempat dia tinggali. Ahiru ingin menari bersamanya, yang dia juluki sang pangeran, tetapi karena dia hanyalah seekor bebek, itu tidak mungkin terjadi. Dia juga ingin melihat senyuman sang pangeran.
Pemunculan Konflik	Drosselmeyer muncul di hadapan Ahiru dan dia menjanjikan sosok manusia kepada bebek jika dia mau mengembalikan bagian hati sang pangeran sebagai Princess Tutu. Ahiru yang ingin bisa bersama Mytho dan melihat dia tersenyum, menyetujui tawaran Drosselmeyer.

Peningkatan Konflik	Fakir mengetahui bahwa Drosselmeyer, penulis cerita <i>The Prince and the Raven</i> , telah menciptakan mesin di mana cerita tersebut akan terus berjalan meskipun dia telah meninggal dan Ahiru telah ditarik ke dalam cerita oleh roh Drosselmeyer. Sebagai keturunan Drosselmeyer, Fakir harus melawannya dan membuat akhir cerita yang baru.
Klimaks	Gagak yang telah terbebas dari segel, mulai mengendalikan seluruh warga kota dan menculik Rue. Ahiru, yang kembali menjadi seekor bebek, membantu Mytho untuk mengalahkan Gagak dengan bantuan tulisan Fakir dan akhirnya membuat akhir cerita baru.
Penyelesaian	Fakir menghancurkan mesin Drosselmeyer dan akan menulis cerita baru sendiri. Mytho yang sekarang bebas dari belunggu Drosselmeyer, ingin hidup bersama Rue dan Fakir mulai menulis cerita baru yang penuh harapan dengan Ahiru di sampingnya.

Dengan ini plot *anime Princess Tutu* telah ditelaah secara detail dan penulis akan melanjutkan dengan menelaah tema yang ditampilkan dalam *anime Princess Tutu*.

2.1.2 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).

Untuk menemukan tema sebuah karya fiksi, ia haruslah disimpulkan dari keseluruhan cerita, tidak hanya berdasarkan bagian-bagian tertentu cerita (Nurgiyantoro, 2018). Dengan demikian, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa tema dalam *anime Princess Tutu* adalah melawan takdir yang telah ditentukan oleh orang lain. Dalam hal ini, takdir yang dimaksudkan adalah cerita Drosselmeyer yang terus berjalan meskipun dia telah meninggal, bahkan rohnya masih bergentayangan dan menikmati segala tragedi yang terjadi dalam cerita. Hal ini digambarkan dengan jelas pada kutipan dialog berikut:

ドロツセルマイヤー：みんな、苦し^くだっだろう。これなくちゃいけない。

(Princess Tutu, 2003 episode 23 menit 12:48-12:53)

Drosselmeyer : Semuanya menderita, bukan. Memang seharusnya seperti ini.

Pada episode yang sama, Ahiru dan Fakir menegaskan bahwa semua hal yang terjadi dengan mereka dan berbagai perasaan yang mereka alami di sepanjang cerita merupakan milik mereka sendiri dan bukanlah boneka yang dikendalikan orang lain.

あひる : 私の^{わたし}気持ち^{きもち}は私の^{わたし}物^{もの}、だれの^{だれ}気持ち^{きもち}だってそう、大切^{たいせつ}な^な気持ち^{きもち}。操^{あやつ}り人形^{にんぎょう}なんかじゃない。

ふあきあ : 一人^{ひとり}で運命^{うんめい}に怯^{おび}えあたりしない。

あひる : みゆうとを^{まも}守^{まも}りたい！

ふあきあ : 守^{まも}ってみせる！

あひる : 私^{わたし}たちが！

ふあきあ : 俺^{おれ}たちが！

(Princess Tutu, 2003 episode 23 menit 17:40-17:56)

Ahiru : Perasaanku adalah milikku sendiri, sama seperti semua orang, mereka adalah perasaan yang berharga. Aku bukanlah semacam boneka.

Fakir : Aku tidak akan sendirian takut akan takdir.

Ahiru : Aku akan melindungi Mytho!

Fakir : Aku pasti akan melindunginya!

Ahiru : Bersama-sama!

Fakir : Bersama-sama!

Serta pada episode terakhir, Ahiru mencoba membangunkan seluruh warga kota agar tidak dikendalikan dan menjadi diri mereka yang sebenarnya.

あひる : 何^{なに}もしないうちに何^{なに}もできないって決^きめたりしない。私^{わたし}の^{もの}物^{ものがたり}語^{わたり}は私^{わたし}が作^{つく}るんだから！みんな、自^じ分^{ぶん}の物^{ものがたり}語^なの中^{なか}の、
本^{ほん}当^{とう}の自^じ分^{ぶん}に^{もど}戻^{もど}ろう。誰^{だれ}かに決^きめられたんじゃない、自^じ分^{ぶん}
の^{きもち}気^き持^{もち}ちを^{たいせつ}大^{たい}切^{せつ}にしよう。

(Princess Tutu, 2003 episode 26 menit 12:51-13:11)

Ahiru: Aku tidak akan memutuskan tidak melakukan apapun sebelum mencoba sebelumnya. Karena cerita milikku adalah buatanku sendiri! Semuanya, ayo kembali ke diri kita yang sebenarnya di dalam cerita kita. Janganlah diputuskan oleh orang lain, ayo kita jaga baik-baik perasaan kita.

Karena itu, dapat disimpulkan bahwa tema dalam *anime Princess Tutu* adalah melawan takdir yang ditentukan oleh orang lain.

2.1.3 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).

Dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, ada tokoh yang tergolong penting dan ditampilkan terus-menerus sehingga merasa mendominasi sebagian besar cerita, dan sebaliknya, ada tokoh-tokoh yang hanya dimunculkan sekali atau beberapa kali dalam cerita dan itupun mungkin dalam porsi penceritaan yang relatif pendek. Tokoh utama adalah tokoh yang diutamakan penceritaannya dalam novel yang bersangkutan. Tokoh utama paling banyak diceritakan dan selalu berhubungan dengan tokoh-tokoh lain, ia sangat menentukan perkembangan plot secara keseluruhan (Nurgiyantoro, 2018).

Dalam *anime Princess Tutu*, terdapat empat tokoh utama yang akan dijadikan sebagai subjek dalam penelitian ini, mereka adalah Ahiru, Mytho, Fakir, dan Rue.

a. Ahiru/Princess Tutu

Ahiru aslinya adalah seekor bebek yang dapat berubah menjadi seorang gadis remaja berkat kalung permata yang diberikan oleh Drosselmeyer. Dengan kalung tersebut, Ahiru juga dapat berubah menjadi sosok balerina bernama Princess Tutu dan ditugaskan untuk mengembalikan bagian hati Mytho, sang pangeran dalam cerita. Ahiru, yang

ingin bersama Mytho sebagai manusia dan melihat Mytho tersenyum, dengan naif setuju akan penawaran Drosselmeyer.

Sebagai manusia, Ahiru dapat masuk ke dalam akademi tempat Mytho belajar dan masuk ke divisi balet yang sama, meskipun Ahiru adalah junior dari Mytho dan sangat payah dalam balet, dia tetaplah senang dapat melihat dan berinteraksi dengan Mytho secara langsung.

Sebagai Princess Tutu, Ahiru yang aslinya tidak bisa menari, sekarang sangat pandai dan bahkan memiliki kekuatan ajaib, terutama dalam menenangkan orang lain dengan tariannya serta mengetahui letak bagian hati Mytho. Sesuai dengan keinginan Drosselmeyer, Princess Tutu bertekad agar semua bagian hati Mytho dapat kembali dan berharap Mytho akan menerima cintanya. Karakter ini digambarkan sebagai berikut:

- Naif

Naif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (2022) berarti sangat bersahaja; tidak banyak tingkah; lugu (karena muda dan kurang pengalaman); sederhana. Kenaifan merupakan ciri utama dari Ahiru, dia selalu berpikir polos apapun yang terjadi. Sosok inilah yang menjadi salah satu pendorong utama Ahiru dalam memutuskan sesuatu.

Naif dalam bahasa Jepang menurut situs kamus Jisho.org (2023) adalah 単純 atau *tanjun* yang memiliki arti simpel, polos, tidak rumit, terus-terang, berpikiran sederhana, naif.

あひる : 始業の鐘?! 大変! もう、どうして起こしてくんないの!
びけもりりえもひどい!

びけ : びけですけど。

りりえ : りりえですけど。

びけ : って、まだ6時だよ。

りりえ : いつものおっちょこちょいね。かわいいわ。

(Princess Tutu, 2002 episode 1 menit 5:36-5:51)

Ahiru : Bel jam pertama?! Tidak! Ya ampun, kenapa tidak dibangunkan! Pike dan Lilie jahat!

Pike : Pike disini.

Lilie : Lilie disini.

Pike : Tapi, ini masih jam 6.
Lilie : Berkepala angin seperti biasanya, ya. Imutnya.

- Bertekad kuat

Tekad menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (2022) berarti kemauan (kehendak) yang pasti; kebulatan hati; iktikad. Ahiru memiliki tekad yang kuat dalam keputusannya untuk mengembalikan hati Mytho meskipun beberapa kali dia sempat goyah. Keinginannya untuk melihat Mytho tersenyum dan agar semua orang dapat memiliki akhir bahagia terlepas dari pengendalian Drosselmeyer sangat besar.

Tekad dalam bahasa Jepang menurut situs kamus Jisho.org (2023) adalah 決定 atau *kettei* yang memiliki arti keputusan, tekad.

あひる：みゅうと先輩はお話しの中の王子様なんだから、あたしだけだもん知ってるの。あたしが王子様を守るんだもん。

(*Princess Tutu*, 2002 episode 3 menit 6:18-6:27)

Ahiru : Kak Mytho adalah pangeran dari dalam cerita, dan hanya aku yang tahu kebenarannya. Aku akan melindungi sang pangeran.

b. Mytho/Pangeran Siegfried

Mytho aslinya adalah sosok Pangeran Siegfried dan tokoh utama dalam cerita yang ditulis oleh Drosselmeyer berjudul “*The Prince and the Raven*”. Tetapi, karena Drosselmeyer meninggal sebelum dia dapat menulis akhirnya, cerita tersebut berulang terus-menerus dan Gagak pun kabur ke dunia nyata, menimbulkan kekacauan di Gold Crown Town. Pangeran Siegfried segera mengikutinya dan dengan memecahkan hatinya dia pun dapat menyegel Gagak, lima di antaranya berada di lima gerbang kota. Hal ini membuat Pangeran Siegfried hilang ingatan akan identitas aslinya dan mengembara sendirian di Gold Crown Town sebelum Fakir akhirnya menamainya Mytho dan mulai tinggal bersama. Karakter ini digambarkan sebagai berikut:

- Tanpa emosi

Emosi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (2022) merupakan keadaan dan reaksi psikologis dan fisiologis (seperti kegembiraan, kesedihan, keharuan, kecintaan); keberanian yang bersifat subjektif. Dikarenakan Mytho tidak memiliki hati, maka dia tidak beremosi sama sekali dan ketika Ahiru melihat Mytho, matanya terlihat kesepian.

Emosi dalam bahasa Jepang menurut situs kamus Jisho.org (2023) adalah 感情 atau *kanjou* yang memiliki arti emosi, merasa, perasaan, sentimen.

あひる：きれいな瞳、吸い込まれそう。でも、寂しそう。

(*Princess Tutu*, 2002 episode 1 menit 8:03-8:12)

Ahiru : Matanya indah, diriku terasa tenggelam. Tetapi, mereka terlihat kesepian.

Mytho juga cepat menuruti apa perkataan orang lain tanpa berpikir dua kali atas keinginannya sendiri karena tidak mampu untuk melakukannya.

みゆうと：好きって気持ち^{きもち}は分^わからないけど、何^{なに}をしたらのか^{おし}教えてくれるのはうとふあきあしかいないから。

あひる：好き^すって分^わからないって。

(*Princess Tutu*, 2002 episode 3 menit 9:24-9:33)

Mytho : Aku tidak mengerti perasaan “suka”, tetapi aku hanya diberitahu apa yang harus dilakukan oleh Rue dan Fakir.

Ahiru : Kau tidak mengerti perasaan suka...

Seiring berjalannya cerita, Mytho sedikit demi sedikit memiliki emosi baru ketika dia mendapatkan kembali bagian hatinya.

- Penolong

Penolong menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (2022) adalah orang yang menolong. Meskipun Mytho tidak memiliki hati, sifat ini tetap bertahan sebagai pendiriannya yang berasal dari Pangeran Siegfried dan berkali-kali dia menolong orang atau sesuatu tanpa berpikir dua kali akan dirinya sendiri.

Penolong dalam Bahasa Jepang menurut situs kamus Jisho.org (2023) adalah 手伝い atau tetsudai yang memiliki arti penolong, asisten.

ふあきあ：いくぞ、立^たって。どうした。

みゆうと：足^{あし}。

ふあきあ：足^{あし}、ひねったのか？

みゆうと：うん。

ふあきあ：バカ。

あひる：え、ええ！あの、あの、あたしのせいなんです。あたしが
 転^{ころ}なの助^{たす}けてー

ふあきあ：何^{なに}やってんだ、バカ。

(Princess Tutu, 2002 episode 1 8:56-9:13)

Fakir : Ayo, berdiri. Ada apa?

Mytho : Kakiku.

Fakir : Kaki, apakah terkirlir?

Mytho : Iya.

Fakir : Bodoh.

Ahiru : Eh, eh!? Aduh, itu, kesalahanku. Aku terjatuh dan dia menyelamatkanku-

Fakir : Apa yang kau lakukan, bodoh.

c. Fakir

Fakir adalah teman dekat Mytho yang selalu melindunginya. Dia adalah salah satu dari sedikit orang yang tahu akan identitas asli Mytho dan sangat melawan keinginan Ahiru untuk mengembalikan bagian hati Mytho. Hal ini karena dia tahu Gagak akan terbebas dan Mytho harus melawannya lagi. Dia juga sadar akan perannya sebagai kesatria yang akan mati melindungi Myho dalam cerita “*The Prince and the Raven*” dan berakibat Fakir tidak berani menghadapi Gagak. Di akhir cerita, terkuak bahwa Fakir sebenarnya adalah keturunan dari Drosselmeyer dan juga memiliki kemampuan menulis cerita yang dapat menjadi kenyataan, meskipun tidak sekuat Drosselmeyer. Karakter ini digambarkan sebagai berikut:

- Kasar

Kasar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (2022) berarti bertingkah laku tidak lemah lembut. Ketika pertama diperkenalkan

dalam *anime*, Fakir selalu bersikap kasar pada siapapun, bahkan kepada Mytho.

Kasar dalam bahasa Jepang menurut situs kamus Jisho.org (2023) adalah 無礼 atau *burei* yang berarti kekasaran, ketidaksopanan.

ふあきあ : ^{こま}困ったやつだな。とろいし何の役にも^{なん やく た}立たない。誰かを^{だれ}
^{たす}助けようなんて、^{かんが}くだらんこと考えるな。

みゆうと : うん。

ふあきあ : お前は俺の言うこと^{まえ おれ い}だけ^き聞いていればいい。

ふあきあ : うん。

(*Princess Tutu*, 2002 episode 1 14:50-15:07)

Fakir : Kau sangatlah merepotkan. Bodoh dan bahkan sama sekali tidak berguna. Janganlah berpikiran hal tidak penting seperti menyelamatkan orang lain.

Mytho : Iya.

Fakir : Kau hanya perlu mengikuti perkataanku.

Mytho : Iya.

Seiring berjalannya cerita, sikap kasarnya mulai berkurang.

- Terlalu protektif

Protektif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (2022) berarti bersangkutan dengan proteksi; bersifat melindungi. Dalam hal ini, Fakir sangatlah protektif terhadap Mytho dan selalu memerintahnya agar tidak melakukan sesuatu yang Fakir tidak ketahui. Hal ini berasal dari pendirian Mytho yang selalu terluka ketika menyelamatkan seseorang ataupun sesuatu sehingga muncullah perasaan protektif dalam diri Fakir dan dia berjanji akan melindungi Mytho. Terdapat makna implisit bahwa perasaan ini dikarenakan Fakir berperan sebagai kesatria dalam cerita "*The Prince and the Raven*" di dunia nyata dan bahkan memiliki tanda lahir yang seperti memotong tubuhnya menjadi dua.

Protektif dalam bahasa Jepang menurut situs kamus Jisho.org (2023) adalah 保護 atau *hogo* yang berarti perlindungan, menjaga, perwalian, hak asuh.

ふあきあ : バカ、お前はぼうーっとしているから余計なことする
迷惑なんだよ。

みゆと : ごめん。

ふあきあ : 誰かを助けよなんてするな。

みゆと : うん。

ふあきあ : 俺の言うことだけ聞いてろ、お前は俺が守ってやる。

(Princess Tutu, 2002 episode 10 menit 12:56-13:11)

Fakir : Bodoh, karena kau lalai jadi merepotkan jika kau melakukan hal tidak perlu.

Mytho : Maaf.

Fakir : Jangan pergi menyelamatkan orang lain lagi.

Mytho : Baiklah.

Fakir : Cukup dengarkanlah perintahku, aku akan melindungimu.

Seiring berjalannya cerita, skala protektif Fakir terhadap Mytho berkurang dan tidak lagi memerintah Mytho seenaknya sendiri.

d. Rue/Princess Kraehe

Rue adalah murid teladan di akademi divisi balet dan kekasih Mytho. Dia juga salah satu orang yang tahu akan identitas asli Mytho dan tidak ingin hati Mytho kembali. Dia menyebut dirinya sebagai Princess Kraehe saat menggagalkan upaya Princess Tutu dalam mengembalikan bagian hati Mytho dan berkata bahwa dia adalah putri dari Gagak. Tetapi di akhir cerita, kenyataan terkuak bahwa sebenarnya diculik oleh Gagak ketika dia kabur dari cerita dan diberi darah Gagak serta dimanipulasi agar dia mematuhi perintah Gagak agar dapat bebas dari segelnya. Karakter ini digambarkan sebagai berikut:

- Egois

Egois menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (2022) berarti orang yang selalu mementingkan diri sendiri. Rue yang sangat mencintai Mytho sejak kecil tidak mau dia pergi dari sisinya dan bahkan bertingkah seperti Fakir di mana dia memerintah Mytho akan apa yang harus dilakukan.

Egois dalam bahasa Jepang menurut situs kamus Jisho.org (2023) adalah 身勝手 atau *migatte*.

みゆうと : 僕にはよく分からない。

るう : いいのよ、みゆうとはおバカさんでいいの、これからもずっと。みゆうとは私のことが好きなのよ。

みゆうと : 僕はるうのことが好き。

るう : そうよ、それだけで十分。何も分からなくてもいいの、心だって必要ないわ。

(Princess Tutu, 2002 episode 4 6:58-7:16)

Mytho : Aku tidak begitu mengerti.

Rue : Tidak apa, Mytho tetaplah menjadi seseorang yang bodoh sampai kapanpun. Mytho, kau itu mencintaiku.

Mytho : Aku mencintaimu, Rue.

Rue : Benar, sudah cukup itu saja. Kau tidak perlu mengerti apapun, kau tidak perlu hati.

Di sepanjang cerita, keegoisan Rue akan cinta Mytho secara tidak langsung menyakiti Mytho.

みゆうと : るう

るう : 何を。

みゆうと : 知りたい、僕はるうのことが好きなの？本当そうなの？

るう : そうよ。

みゆうと : じゃ、チュチュのこと考える時の気持ちはなに。

るう : チュチュ。

みゆうと : ねえ、るう本当はぼくは—

るう : しらなくていいのよ、そんなこと！

(Princess Tutu, 2002 episode 9 menit 4:13-4:53)

Mytho : Rue.

Rue : Apa?

Mytho : Aku ingin tahu, apakah aku benar-benar mencintaimu?

Rue : Itu benar.

Mytho : Kalau begitu, perasaan apa yang kualami saat memikirkan Tutu?

Rue : Tutu...

Mytho : Hei, Rue, mungkin sebenarnya—

Rue : Lebih baik kau tidak tahu akan hal seperti itu!

- Percaya diri

Percaya diri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring (2022) berarti percaya pada kemampuan atau kelebihan diri sendiri. Rue yang merupakan bagian dari kelas spesial di divisi balet sangatlah pandai dalam menari. Dia bahkan dapat memandu Ahiru saat mereka dipasangkan bersama dan menghasilkan tarian yang indah meskipun dengan keahlian menari Ahiru yang buruk.

Percaya diri dalam bahasa Jepang menurut situs kamus Jisho.org (2023) adalah 自信 atau *jishin*.

あひる： るうちゃん、あのね、あたしもすごく下手なんだ、だから
きつとダメダメダメ！

るう： 大丈夫、私の言うとおりにして。

(*Princess Tutu*, 2002 episode 2 menit 14:13-14:22)

Ahiru： Rue, ini, tarianku sangat jelek jadi pasti hasilnya akan buruk sekali!

Rue： Jangan khawatir, ikuti saja arahanku.

Di sisi lain, sosok ini terkadang membuat Rue menjadi arogan. Hal ini terlihat jelas ketika dia menjadi Princess Kraehe.

るう： どうプリンセスチュチュ、私たちはとてもお似合うでしょう。特別席を用意したあげたわ。

みゆうと： チュチュ！

るう： まずはお祝いのダンスを。

みゆうと： ええ!?

るう： 今すぐチュチュを亡き者にすることも、私にもできる。

(*Princess Tutu*, 2002 episode 10 menit 18:50-19:12)

Rue： Bagaimana, Princess Tutu? Kita adalah pasangan yang serasi, bukan? Sudah kusiapkan kursi khusus untukmu.

Mytho： Tutu!

Rue： Pertama, tarian perayaan.

Mytho： Eh!?

Rue： Sekarang juga, membunuh Tutu pun bisa kulakukan.

Tabel 3 Penokohan 4 Karakter Utama *Princess Tutu*

Karakter	Penokohan
Ahiru	<ul style="list-style-type: none"> • Naif Ahiru memiliki sifat yang naif dalam setiap hal yang dia lakukan atau pikirkan. Hal ini membuat dia terkesan kekanak-kanakan dan ceroboh. Tetapi karena sifat naifnya juga Ahiru sangat baik hati terhadap siapapun. • Bertekad Kuat Keinginan Ahiru untuk mengembalikan bagian hati Mytho merupakan patokan cerita dalam <i>Princess Tutu</i> dan tekadnya yang besar ini pula yang pada akhirnya memberikan perubahan dalam cerita yang ditulis Drosselmeyer.
Mytho	<ul style="list-style-type: none"> • Tanpa Emosi Mytho yang tidak memiliki hati membuat dirinya tidak memiliki emosi dan seringkali dimanipulasi oleh orang lain. Seiring berjalannya cerita, Mytho sedikit-sedikit mendapatkan emosi baru. • Penolong Mytho yang aslinya adalah Pangeran Siegfried sangat bersedia menolong terhadap siapapun dan bahkan rela untuk mengorbankan dirinya sendiri. Sifat ini tidak terlupakan meskipun Mytho tidak memiliki hati.
Fakir	<ul style="list-style-type: none"> • Kasar Fakir selalu bersikap kasar terhadap orang lain, terutama kepada Mytho jika dia tidak menuruti perintah Fakir. Seiring berjalannya cerita, sifat ini berkurang. • Terlalu Protektif Keinginan Fakir untuk melindungi Mytho terkadang melampaui batas dan dia sangat bersikeras agar Mytho tidak mendapatkan kembali bagian hatinya. Sifat ini berdasar pada takdir Fakir sebagai kesatria yang akan melindungi sang pangeran.

Rue	<ul style="list-style-type: none"> • Egois Keinginan Rue akan cinta Mytho membuatnya memanipulasi perasaan Mytho yang tidak memiliki hati dan tidak memikirkan Mythos ama sekali. Sebagai Kraehe, sifat ini berubah menjadi hal yang posesif. • Percaya Diri Rue yang pintar dalam menari balet dan salah satu siswi dari kelas spesial membuat dirinya menjadi percaya diri, tetapi Rue juga terkadang menjadi arogan karena sifat ini.
-----	--

Dengan ini penulis telah selesai menelaah unsur intrinsik dalam *anime Princess Tutu* dan akan melanjutkan dengan membahas unsur ekstrinsiknya, dimulai dengan konsep *shoujo* dan *shounen* dalam *manga* dan *anime*.

2.2 Konsep *Shoujo* dan *Shounen* dalam *Manga* dan *Anime*

Robin E. Brenner (2007) dalam buku *Understanding Manga and Anime* mengatakan bahwa *shounen* secara tradisional adalah judul-judul yang ditujukan untuk anak laki-laki dan laki-laki muda, berusia dua belas hingga delapan belas tahun. Walaupun demikian, Angela Drummond-Matthews (2010) dalam buku antologi *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives* mengatakan bahwa *shounen* adalah bagian terbesar dari berbagai macam penerbit *manga* yang dibaca oleh anak laki-laki, pria, anak perempuan, dan wanita meskipun awalnya ditujukan untuk anak laki-laki. Hal ini karena elemen-elemen seperti jalur cerita yang besar dan tema yang universal membuat *shounen* menarik perhatian hampir semua orang.

Shounen pada umumnya mengacu pada aturan cerita khas yang berkonsentrasi pada aksi, pertarungan dan pertempuran, humor, kehormatan, kepahlawanan, dan kewajiban keluarga atau kelompok. Genre umum dalam kategori ini termasuk drama sejarah, fantasi, misteri, dan petualangan luar angkasa. *Mecha*, atau cerita "*boy and his robot*", sering kali merupakan salah satu *manga shounen* seperti layaknya epos samurai, cerita petualangan, dan kisah olahraga.

Contoh *shounen* banyak dicontohkan oleh judul-judul yang muncul di majalah *VIZ's Shounen Jump* (Brenner, 2007).

Mewakili separuh populasi lainnya, *shoujo* menampilkan judul yang ditujukan untuk anak perempuan dan wanita muda dari usia dua belas hingga delapan belas tahun. Aturan pada *shoujo* mencakup pada hubungan (yang sering mengarah ke melodrama), romansa, kehormatan, kewajiban keluarga atau kelompok, tekanan teman sebaya, dan kepahlawanan. Genre *shoujo* beragam seperti genre *shounen*, mulai dari fiksi ilmiah, drama sejarah, cerita olahraga, hingga petualangan fantasi. Petualangan pahlawan sama lazimnya di *shoujo* seperti di *shounen*, yang mengarah ke lelucon tentang bagaimana semua manga *shoujo* adalah tentang bagaimana "mata besar menyelamatkan dunia". *Shoujo* juga mencakup berbagai usia, dimulai dengan judul yang sesuai untuk anak perempuan Sekolah Dasar yang lebih tua dan diakhiri dengan judul untuk anak perempuan Sekolah Menengah yang lebih tua (Brenner, 2007).

Brenner juga mencantumkan daftar perbedaan *shounen* dan *shoujo*.

Tabel 4 Perbedaan Genre *Shounen* dan *Shoujo*

Kategori	<i>Shounen</i>	<i>Shoujo</i>
Tema utama	Remaja laki-laki menghadapi masalah remaja	Remaja perempuan menghadapi masalah remaja
Ciri protagonis	Ciri-ciri protagonis beralis tebal, bersikap "tidak pernah berkata mati", dan memiliki seringai gagah	Ciri-ciri protagonis memiliki kebaikan hati, pendirian teguh, empati, dan kecantikan tradisional
Fokus cerita	Bertema kehormatan, kepahlawanan, kebulatan tekad, kerja sama	Fokus terhadap hubungan, terutama yang romantis
Ciri karakter lain	Karakter perempuan memiliki figur seperti jam pasir dengan pakaian minim serta <i>fanservice</i>	Karakter pria muda atletis yang kurus atau biasa disebut <i>bishounen</i>
Detail tambahan	Humor <i>slapstick</i> dan banyak adegan aksi/olahraga	Pakaian yang rumit dan detail

(Sumber: *Understanding Manga and Anime*, 2007)

Brenner menambahkan di mana jika suatu judul memiliki tiga hal atau lebih dari daftar di atas, maka judul tersebut bisa dikatakan sebagai judul *shounen* atau *shoujo*.

Jennifer Prough (2010) dalam buku antologi *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives* mengatakan bahwa percakapan Jennifer tentang apa itu *manga shoujo* dengan para editor, seniman, dan cendekiawan, sebagian besar dari mereka memulai dengan perbandingan dengan *manga* anak laki-laki/*shounen*. Sebagian, ini karena *manga* anak laki-laki selalu merupakan bagian yang lebih besar dari keseluruhan pasar *manga*. Jadi, banyak dari mereka yang diajak bicara mulai dengan menggambarkan genre gender yang dapat diprediksi. Mantra bahwa, "*manga* anak laki-laki diisi dengan lebih banyak aksi — drama dan cerita digerakkan oleh aksi — sedangkan *manga* anak perempuan didorong oleh hubungan manusia," diulang berkali-kali dalam wawancaranya. Dengan demikian, *manga* anak perempuan cenderung berputar di sekitar masalah cinta dan persahabatan, dan dipenuhi dengan cinta bertepuk sebelah tangan, cinta segitiga, persahabatan yang ditempa melalui cobaan dan kesengsaraan kehidupan sekolah menengah, dan sejenisnya. Isi dan bentuk *manga shoujo* mencerminkan fokus umum pada hubungan manusia.

2.3 Konsep Stereotipe Gender Secara Umum

Linda Brannon (2017) dalam *Gender: Psychological Perspectives* 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.

Ketika orang mengasosiasikan tingkah perilaku yang tidak memiliki dasar pada pria ataupun wanita, mereka terkadang mengabaikan variasi per individu dan tidak melakukan pengecualian, dan justru mempercayai bahwa tingkah perilaku tersebut pastinya diasosiasikan dengan salah satu gender saja. Karena itu, stereotipe

gender bukanlah hanya perilaku, melainkan pembentukan kategori-kategori yang mungkin tidak sesuai dengan pria dan wanita asli dalam banyak hal.

Dalam buku ini tercantum 2 kepercayaan akan unsur-unsur ideal pada pria dan wanita, yaitu: *The Cult of True Womanhood* dan *Male Gender Role Identity*. Berikut adalah tabel berisi penjelasan singkat tentang kedua kepercayaan di atas serta ciri-ciri stereotype yang masih membekas sampai sekarang:

Tabel 5 Kepercayaan akan Stereotype dalam Wanita dan Pria

<i>The Cult of True Womanhood</i>	Stereotype dalam Wanita	<i>Male Gender Role Identity</i>	Stereotype dalam Pria
<i>Piety</i> (Kesalehan): Wanita Asli pada dasarnya religius.	Religius	<i>No Sissy Stuff</i> (Tidak Ada Hal Feminin): Sebuah stigma yang melekat pada karakter wanita.	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak pernah menangis • Tidak bergantung pada orang lain • Terus terang • Berpikir pria itu lebih baik dibandingkan wanita • Tidak sombong akan penampilan
<i>Purity</i> (Kesucian): Wanita Asli tidak tertarik pada hal seksual.	Tidak menggunakan bahasa kasar	<i>The Big Wheel</i> (Kesuksesan): Pria perlu kesuksesan dan status.	<ul style="list-style-type: none"> • Dominan • Pandai dalam berbisnis • Tahu jalan dunia • Bertingkah sebagai pemimpin • Percaya diri • Berambisi Duniawi
<i>Submissive</i> (Kepatuhan): Wanita Asli itu lemah, bergantung pada orang lain, dan pemalu.	<ul style="list-style-type: none"> • Peka terhadap perasaan orang lain • Lemah lembut • Bijaksana 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>The Sturdy Oak</i> (Ketangguhan): Pria harus memiliki ketangguhan, kepercayaan, 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak emosional • Menyembunyikan emosi • Tidak bersemangat dalam krisis kecil • Bisa memisahkan ide dan perasaan

	<ul style="list-style-type: none"> • Pendiam 	dan kemandirian.	
<i>Domesticity</i> (Kerumahtanggaan): Wanita Asli itu hanya diam di rumah.	<ul style="list-style-type: none"> • Rapi dalam kebiasaan • Keinginan kuat akan keamanan 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Give 'Em Hell</i> (Serang Tanpa Ampun): Pria harus memiliki aura yang agresif, berani, dan kekerasan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agresif • Tidak masalah dengan keagresifan • Berjiwa petualang • Kompetitif

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

Kedua kepercayaan yang tertera di dalam tabel di atas 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.

2.4 Konsep Stereotipe Gender pada *Manga* dan *Anime*

Giancarla Unser-Schutz (2015) dalam jurnal *East Asian Journal of Popular Culture* mengatakan bahwa penggambaran karakter yang ditunjukkan berbeda berdasarkan genrenya dikarenakan *manga/anime* dibedakan menurut target pembaca/penonton. Hal ini juga tergantung dari pengalaman penulis aslinya yang di mana Sebagian besar *shounen* dibuat oleh pria dan *shoujo* dibuat oleh wanita sehingga persepsi karakter gender masing-masing berpatokan kepada sang penulis. Dalam jurnal ini pun terdapat berbagai pendapat mengenai stereotipe gender perempuan seperti: “karakter utama perempuan di *shoujo manga* tahun 90-an sering memiliki peran keibuan”, “karakter perempuan di *shounen* yang tidak memiliki ciri stereotipe pun ditempatkan dalam situasi yang menggambarkan mereka sebagai sosok feminin tradisional”, dan “karakter perempuan dalam genre laki-laki itu feminin dalam sifat, peran, dan pekerjaannya”.

Isi jurnal ini juga membandingkan peran karakter perempuan dalam *shoujou/shounen* antara tahun 1995 dan 2005 di mana mereka sering digambarkan sebagai sosok yang kekanak-kanakan serta dijadikan “hadiah” bagi keberhasilan karakter laki-laki pada tahun 1995, sedangkan pada tahun 2005 rekan dan musuh perempuan muncul lebih umum daripada sebelumnya.

Di sisi lain, karakter laki-laki pada umumnya sering digambarkan sebagai “*bishounen*/laki-laki cantik” di genre *shoujo* dan sebagai sosok super maskulin yang sangat kompetitif dan agresif di genre *shounen*. Walaupun demikian, Unser-Schutz juga mencantumkan pendapat bahwa karakter laki-laki dalam *shounen* menjiwai sosok maskulin yang lebih bebas dan menarik di mana mereka tidak kaku dalam penggambaran karakternya.

