

**PERSEPSI OTAKU MENGENAI NILAI-NILAI KESETARAAN GENDER DALAM
ANIME DAN MANGA NARUTO**

Sutrisno Wijayadiningrat¹ dan Wahyu Widiastuti²

¹Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Bengkulu

²Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Bengkulu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi *otaku* mengenai nilai-nilai kesetaraan gender dalam *anime* dan *manga* Naruto dengan analisis teori perkembangan perseptual Gibson. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian untuk menjelaskan secara mendalam persepsi *otaku* mengenai nilai-nilai kesetaraan gender dalam *anime* dan *manga* Naruto. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menggunakan data utama yang diperoleh melalui wawancara mendalam dengan para informan. Hasil penelitian mengungkapkan persepsi *otaku* bahwa terwujudnya kesetaraan gender dalam *anime* dan *manga* Naruto telah ditandai dengan tidak adanya diskriminasi antara perempuan dan laki-laki, dan dengan demikian mereka memiliki akses, kesempatan berpartisipasi, kontrol atas pembangunan dan memperoleh manfaat yang setara dan adil dari pembangunan, sehingga dapat disimpulkan bahwa *anime* dan *manga* Naruto adalah serial yang memuat nilai-nilai kesetaraan gender.

Kata kunci: anime, manga, persepsi otaku, kesetaraan gender, perseptual Gibson

***THE PERCEPTION OF OTAKU ABOUT THE GENDER EQUALITY VALUES IN
ANIME AND MANGA OF NARUTO***

ABSTRACT

This research aim to find out how the perception of otaku about the gender equality values in anime and manga of Naruto with the analysis of Gibson's perceptual development theory. This research is a descriptive qualitative research, which the research explain deeply about the perception of otaku about the gender equality values in anime and manga of Naruto. The technic of collecting data which used in this research is using the primary data which received by in-depth interview with the informants. The result of this research revealed that otaku opine the realization of gender equality in anime and manga of Naruto had been marked with there is no discrimination between men and women, and therefore they had access, an opportunity to participate, a control in development and get the equal and fair advantage by the development, so it can be concluded that anime and manga of Naruto is a serial which contain the equality gender values.

Keyword: anime, manga, the otaku perception, equality gender, Gibson's perceptual

PENDAHULUAN

Globalisasi menyebabkan produk, jasa dan manusia berpindah dari satu tempat ke tempat lain. Proses globalisasi ini sendiri telah mengubah wajah dunia secara mendasar, dan hal ini terutama disebabkan oleh dua faktor pendorong, yaitu kebijakan negara-negara di dunia untuk saling membuka diri satu sama lain pada berbagai aspek dan perkembangan informasi (Sugeng Bahagijo, 2006: 23-24). Dengan arus informasi yang cepat dan luas, kultur dari suatu negara pun sangat mudah untuk disebarluaskan ke negara lain yang memiliki potensi pasar besar. Selain itu, media juga sangat berperan penting dalam penyebaran budaya yang nyata, misalnya saja film, acara televisi dan internet (jejaring sosial).

Salah satu dari budaya asing tersebut adalah budaya populer Jepang seperti *fashion*, musik, drama TV, *anime*, sampai *manga* yang saat ini telah berkembang pesat memasuki wilayah negara lain termasuk Indonesia. *Anime* dikenal sebagai istilah untuk penyebutan animasi (kartun) Jepang, sedangkan *manga* adalah istilah untuk penyebutan komik Jepang.

Pada tahun 1999 muncullah sebuah seri *manga* Naruto yang merupakan seri

manga terlaris ketiga sepanjang sejarah karya Masashi Kishimoto yang mulai diterbitkan di Jepang oleh Shueisha dalam edisi ke-43 majalah Shonen Jump dan telah mencetak lebih dari 130 juta kopi di Jepang. Dari kepopuleran budaya Jepang tersebut, kemudian penggemar fanatik *anime* dan *manga* yang disebut sebagai *otaku* pun bermunculan. Kata "*otaku*" digunakan untuk menyebut penggemar berat *anime*, *manga*, *costume play* (*cosplay*), *anison* (*anime soundtrack*), *computer game* dan sejenisnya. Sebutan *otaku* tidak hanya untuk di Jepang, melainkan sebutan setiap orang di luar Jepang yang menekuni hobi-hobi di atas.

Bila dicermati lebih dalam, sebenarnya budaya semacam *otaku* ini telah lama merakyat di kalangan remaja Bengkulu. Terlihat dalam dunia musik, muncul band *indie* Bengkulu yang bernama A-CHA, yang mana mengadopsi aliran musik metal Jepang (*post hardcore J-Music*), kemudian muncul lagi model rambut yang lebih terlihat seperti *harajuku* (model rambut animasi/kartun Jepang). Pada sekitar tahun 2002 juga telah terjadi demam *anime* dan *manga* hingga saat ini, bahkan berdiri Komunitas Otaku Bengkulu (OTABE) dan Komunitas Cosplay Bengkulu (BECOSPLAY).

Secara garis besar, karakteristik *otaku* di Bengkulu adalah seseorang yang sangat terobsesi dengan *anime*, *manga*, *computer game*, *costume play*, *anison* (*anime soundtrack*) dan lain-lain. Waktunya dihabiskan untuk mengoleksi berbagai barang dan menganalisa hal-hal yang berhubungan dengan obsesi mereka. Dalam hal itu, banyak di antara mereka sangat memperhatikan jalan cerita dari setiap *anime* dan *manga* yang mereka sukai. Mulai dari nilai moral, sosial, budaya sampai dengan isu gender yang terdapat dalam alur cerita *anime* dan *manga* tersebut.

Nilai moral yang disajikan dalam setiap cerita *anime* dan *manga* ditampilkan kompleks, baik secara eksplisit berupa percakapan maupun secara implisit berupa riwayat dan tingkah laku tokoh-tokohnya. Tak lepas dari itu, nilai-nilai kesetaraan gender pun diungkit dalam cerita. Mulai dari cara menghargai perempuan, menciptakan ninja perempuan sampai dengan pemimpin desa atau orang paling terkuat di desa yang merupakan seorang perempuan.

Secara umum, pengertian gender adalah perbedaan yang tampak antara laki-laki dan perempuan apabila dilihat dari nilai dan tingkah laku, sedangkan gender

dalam ilmu sosial diartikan sebagai pola relasi laki-laki dan perempuan yang didasarkan pada ciri sosial masing-masing (Zainuddin, 2012: 1). Kesetaraan gender sendiri merupakan kesamaan kondisi bagi laki-laki dan perempuan untuk memperoleh kesempatan serta hak-haknya sebagai manusia, agar mampu berperan dan berpartisipasi dalam kegiatan politik, hukum, ekonomi, sosial budaya, pendidikan dan pertahanan, dan keamanan nasional (hankamnas), serta kesamaan dalam menikmati hasil pembangunan tersebut. Kesetaraan gender juga meliputi penghapusan diskriminasi dan ketidakadilan struktural, baik terhadap laki-laki maupun perempuan.

Sebagai sebuah produk media, *anime* dan *manga* bisa mempresentasikan bagaimana sebuah kultur, seseorang (*mangaka/ animator*) serta *otaku* memandang relasi antar perempuan dan laki-laki baik dalam alur cerita hingga penokohnya dimana secara tidak langsung menjadi sebuah cerminan masalah sosial di masyarakat luas. Terkait dengan hal di atas, *otaku* yang menyadari atau yang tidak menyadari perbedaan antara realitas dan fiksi, kemudian menginternalisasi stereotip (penilaian berdasarkan persepsi) peran gender dalam *anime* dan *manga*

tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini juga tidak terlepas oleh media yang merepresentasikan norma budaya yang terwakilinya, sehingga dengan demikian diperlukan perubahan, salah satunya dengan menampilkan konten media yang lebih seimbang dan berbobot serta kaya akan nilai pendidikan sehingga mampu memberikan gambaran yang baik terhadap kesetaraan gender terutama bagi *otaku* di masa depan. Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu; “Bagaimana persepsi *otaku* mengenai nilai-nilai kesetaraan gender dalam *anime* dan *manga* *Naruto*?”. Menurut Mulyana (2010: 180), persepsi merupakan inti dari komunikasi, sedangkan rangkaian penafsiran (interpretasi) merupakan inti persepsi yang identik dengan penyandian balik (*decoding*) dalam proses komunikasi. Persepsi disebut inti komunikasi karena jika persepsi tidak akurat, maka komunikasi tidak akan berjalan dengan efektif. Persepsilah yang menentukan kita memilih suatu pesan dan mengabaikan pesan yang lain.

Faktor internal yang mempengaruhi persepsi, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu adalah fisiologis, perhatian, minat, kebutuhan yang searah, pengalaman dan ingatan, dan suasana hati,

sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi adalah ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus, warna dari objek-objek, keunikan dan kontrasan stimulus, intensitas dan kekuatan dari stimulus. Beberapa bentuk kekeliruan yang dapat terjadi dalam pembentukan persepsi adalah kesalahan atribusi, halo efek, stereotip, prasangka dan gegar budaya.

METODE PENELITIAN

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Peneliti memilih subjek (informan) penelitian adalah *otaku* yang tidak tergabung dalam sebuah komunitas dan *otaku* yang tergabung dalam sebuah komunitas di Bengkulu. Hal ini dikarenakan *otaku* dari kedua golongan tersebut sama-sama menekuni hobi khususnya di bidang *anime* dan *manga* yang selanjutnya akan sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian.

Dalam mengumpulkan data, terdapat dua sumber data yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

Dalam hal ini, peneliti menggunakan sumber data primer sebagai teknik pengumpulan data. Teknik pengumpulan data menggunakan sumber data primer yang digunakan yaitu wawancara mendalam. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman, 1992: 22).

HASIL PENELITIAN

Peneliti menguraikan data dan hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan pada rumusan masalah. Peneliti menguraikan data-data berupa informasi yang diperoleh dari hasil wawancara mendalam. Informasi-informasi tersebut berasal dari jawaban atas pertanyaan yang diajukan kepada informan dan data yang diberikan langsung oleh mereka. Hasil penelitian berisikan penjelasan deskriptif tentang pertanyaan mengenai persepsi *otaku* pada *anime* dan *manga* Naruto dengan menggunakan teori perkembangan perseptual Gibson sebagai pisau analisis.

Pada bagian ini, akan diuraikan jawaban dari informan yaitu: 1) bagaimana peran laki-laki dan perempuan dalam kehidupan sehari-hari, 2) bagaimana karakter tokoh laki-laki dan perempuan dalam *anime* dan *manga* Naruto, 3)

adegan-adegan yang terekam dalam *anime* dan *manga* Naruto mengenai kesetaraan gender, 4) bagaimana perempuan dikonstruksikan dan diposisikan dalam alur cerita *anime* dan *manga* tersebut, 5) indikator kesetaraan gender dalam *anime* dan *manga* Naruto.

1. Peran Laki-laki dan Perempuan dalam Kehidupan Sehari-hari.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan keenam *otaku*, jelas menggambarkan bahwa dalam keadaan sehari-hari yang mereka temui peran antara perempuan dan laki-laki telah seimbang. Pada penjelasan *otaku-otaku* di atas, mereka telah memenuhi 2 (dua) indikator persepsi dalam menjawab pertanyaan tersebut, yaitu “menyerap” dimana terjadi proses analisis, diklasifikasikan dan diorganisir dengan pengalaman-pengalaman individu yang telah dimiliki sebelumnya, kemudian “mengerti atau memahami” yaitu indikator adanya persepsi sebagai hasil proses klasifikasi dan organisasi. Tahap ini terjadi dalam proses psikologis. Hasil analisis berupa pengertian atau pemahaman. Dengan begitu, setiap pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan peneliti dalam wawancara telah dijawab oleh para *otaku* sesuai dengan persepsi mereka.

2. Karakter Tokoh Laki-laki dan Perempuan dalam *Anime* dan *Manga* *Naruto*

Penjelasan dari para *otaku* menggambarkan bahwa persepsi mereka dibentuk sesuai dengan sifat-sifat persepsi, yaitu persepsi berdasarkan pada pengalaman dimana mereka memberi jawaban berdasarkan apa yang telah mereka ketahui. Persepsi bersifat selektif dimana mereka memaparkan jawaban berdasarkan keselektifan mereka yang dalam artian mereka memilih jawaban yang benar terlebih dahulu sebelum dilontarkan. Persepsi bersifat dugaan dimana meskipun mereka telah selektif dalam memilih, mereka tetap memberikan jawaban sesuai dugaan. Persepsi bersifat evaluatif dimana mereka memberikan jawaban yang mencerminkan proses kognitif dimana sikap, kepercayaan, nilai dan penghargaan memaknai objek itu sendiri.

3. Adegan Mengenai Kesetaraan Gender yang Terekam dalam *Anime* dan *Manga* *Naruto*.

Berdasarkan dari keenam jawaban para *otaku*, mereka menggambarkan bahwa dalam cerita *Naruto* yang diikuti, terdapat adegan-adegan yang menunjukkan nilai-nilai kesetaraan gender. Mereka menjawab

berdasarkan pengalaman ingatan mereka selama mengikuti *anime* dan *manga* *Naruto* tersebut.

4. Kontruksi dan Posisi Perempuan dalam *Anime* dan *Manga* *Naruto*.

Berdasarkan pemaparan jawaban dari para *otaku* di atas, mereka menjelaskan bahwa tokoh perempuan dalam alur cerita *Naruto*, diposisikan atau dikonstruksikan secara sama rata dengan laki-laki dan ditinggikan oleh laki-laki. Para *otaku* memberikan pendapat yang berbeda-beda atas poin ini, namun secara jelas memiliki inti yang sama bahwa tokoh perempuan disetarakan dan ditinggikan sama seperti karakter tokoh laki-laki lain dalam alur cerita.

5. Kesetaraan Gender dalam *Anime* dan *Manga* *Naruto*.

Berdasarkan hasil wawancara, dapat disimpulkan bahwa para informan dalam hal ini adalah para *otaku* mempersepsikan hal yang serupa dan menjawab dengan gambaran yang sama bahwa indikator kesetaraan gender dalam alur cerita yang disajikan dalam *anime* dan *manga* *Naruto* telah terpenuhi sebagai terwujudnya kesetaraan gender.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data

melalui proses wawancara mendalam, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat persamaan persepsi pada *otaku* yang tergabung dalam komunitas maupun yang tidak tergabung dalam komunitas. Para *otaku* mempersepsi bahwa peran antara laki-laki dan perempuan di bidang politik, hukum, ekonomi, sosial budaya, pendidikan, pertahanan dan keamanan nasional (hankamnas) dalam *anime* dan *manga* Naruto telah setara. *Otaku* mempersepsikan bahwa apa yang ada dalam cerita Naruto, terjadi pula dalam kehidupan sehari-hari. Dimana karakter perempuan digambarkan lembut, penyayang sedangkan laki-laki memiliki karakter ambisius, kuat dan keras. Namun ada pula perempuan yang berkarakter keras dan kuat serta laki-laki berkarakter lembut namun tidak keperempuan-perempuanan. Meskipun budaya patriarki masih kental di Jepang tempat Naruto ini berasal, namun tidak untuk *anime* dan *manga* Naruto yang telah memuat nilai-nilai kesetaraan gender.

Otaku berpersepsi bahwa adegan-adegan mengenai kesetaraan gender dalam cerita Naruto, mulai dari cara menghargai perempuan, menciptakan ninja perempuan sampai dengan pemimpin desa atau orang paling terkuat di desa yang merupakan

seorang perempuan, semua digambarkan berdasarkan nilai-nilai kesetaraan gender yang diterapkan dalam kehidupan nyata. Seperti apa kesetaraan gender dalam kehidupan nyata, seperti itu pula kesetaraan gender terekam dalam suatu adegan dalam cerita Naruto. Semua *otaku* mempersepsi bahwa perempuan dikonstruksi dan diposisikan sama-rata dengan laki-laki.

Hasil penelitian yang telah didapatkan mengenai nilai-nilai kesetaraan gender dalam *anime* dan *manga* Naruto telah sejalan dengan teori perseptual Gibson dan indikator-indikator penentu kesetaraan gender. Dimana para *otaku* berpersepsi bahwa terwujudnya kesetaraan gender dalam *anime* dan *manga* Naruto telah ditandai dengan tidak adanya diskriminasi antara perempuan dan laki-laki, dan dengan demikian mereka memiliki akses, kesempatan berpartisipasi, kontrol atas pembangunan dan memperoleh manfaat yang setara dan adil dari pembangunan, sehingga dapat disimpulkan bahwa *anime* dan *manga* Naruto adalah serial yang memuat nilai-nilai kesetaraan gender.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, Sari. 2008. *Analisis*

- Sosiologis Kehidupan*
Otaku. Medan: Pustaka USU.
- Anthony Giddens. 1999. *Dunia yang Lepas Kendali*. Jakarta: Gramedia.
- Ardianto, Elvinaro dkk. 2012. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Bahagijo, Sugeng. 2006. *Globalisasi Menghempas Indonesia*. Jakarta: Pustaka LP3ES Indonesia.
- Baidowi, Ahmad. 2005. *Wanita dan Keluarga*. Jakarta: Al-Insan.
- Bungin, Burhan. 2009. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Hamka. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineko Cipta.
- Hilary M. Lips. 1993. *Sex and Gender: An Introduce*. Michigan: McGraw-Hill.
- Iwabuchi, Koichi. 2002. *Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. London: Duke University Press.
- Kishimoto, Masashi. 2000. *Naruto Shippuden*. Tokyo: Shonen Jump.
- Marshall. 1998. *Psikologi Lintas Budaya*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Moloeng, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mosse, Julia Cleves. 2007. *Gender dan Pembangunan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Mulyana, Deddy. 2009. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyana, Deddy. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, Ni Nyoman. 2016. *Perempuan Bali dalam Pergulatan Gender*. Denpasar: An1mage.
- Rakhmat, Jalaludin. 2005. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, Hesri. 1999. *Penghancuran Gerakan Perempuan*. Jakarta: Budaya
- Kalyanamitra. Sihite, Romany. 2007. *Perempuan, Kesenjangan, Keadilan: Suatu Tinjauan Berwawasan Gender*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sobur, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*.

Bandung: Alfabeta.

Suratno, AW. 2011. *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Walgito, Bimo. 1990. *Pengantar Psikologi Pendidikan dengan Pendidikan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Zainuddin, Muhammad. 2012. *Gender and Power in Indonesian Islam*. Jakarta: Penerbit Kita.

Pustaka Online

Anime News Network (11 Mei 2007), "SJ Runs Yu-Gi-Oh's End, Slam Dunk's Debut, Naruto's Origin." Diakses pada 18 November 2015. <http://www.animenewsnetwork.com/>

Dab Aoki (28 Februari 2007), "Masashi Kishimoto at New York Comic-Con." Diakses pada 14 Oktober 2015. <http://www.animenewsnetwork.com/>

Eri Izawa (1 Oktober 2003), "Toshio Okada on The Otaku, Anime History and Japanese Culture." Diakses pada 18 November 2015. <http://www.mit.edu/>

Koalisi Perempuan (4 Mei 2011),

"Indikator-Indikator Kesetaraan Gender." Diakses pada 12 Januari 2016.

<http://www.koalisiperempuan.or.id/>

Pustaka Skripsi

Damanik, Rosita Heppy. 2007. *Persepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Tentang Tayangan Republik BBM di Indosiar*. Bengkulu: FISIP UNIB.

Simamora, Artisa Rinaldi. 2015. *Persepsi Perempuan Etnis Batak Pada Film Demi Ukok*. Bengkulu: FISIP UNIB.

Syafutra, Idham. 2012. *Persepsi Mahasiswa Terhadap Tayangan Stand Up Comedy*. Medan: FISIP USU