

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Lorber (1997:8) teori feminisme membahas tentang mengapa perempuan dan laki-laki tidak setara dan apa saja upaya untuk memperbaiki ketidaksetaraan gender. Gender dipahami sebagai status sosial dan bukan jenis kelamin. Ketidaksetaraan gender sudah ada dalam struktur masyarakat yang dibangun dalam keluarga, pekerjaan, seni dan produksi budaya lainnya, serta bahasa yang digunakan. Maka sebab itu, muncul feminisme untuk menyuarakan hak-hak perempuan atas kesetaraan gender antara kaum laki-laki dan perempuan.

Dijelaskan kembali oleh Ayuni (2021) kesetaraan gender yang diperjuangkan feminisme bukan berarti “kesamaan” yang harus dimiliki pada laki-laki dan perempuan, khususnya dalam hal fisik. Tubuh perempuan dan laki-laki telah diciptakan dengan kemampuan yang berbeda, sehingga antara keduanya tidak mungkin dapat disetarakan. Namun, kesetaraan yang diperjuangkan yaitu berkaitan dengan hak dan peran perempuan dan laki-laki dalam kehidupan bermasyarakat.

Salah satu teori feminisme yang memperjuangkan hak perempuan agar setara dengan laki-laki adalah feminisme liberal. Menurut Lorber (1997:9) feminisme liberal mengklaim bahwa perempuan tidak terlalu berbeda dengan laki-laki karena perbedaan gender tidak didasarkan pada biologi. Oleh karena itu, perempuan harus

memiliki hak yang sama dengan laki-laki dalam kesempatan pendidikan dan pekerjaan yang sama.

Feminisme yang terjadi akibat ketidakadilan gender serta harus mengupayakan hak perempuan kini banyak yang dijadikan sebuah karya sastra. Bentuk ketidakadilan gender dan gerakan feminisme banyak dituangkan ke dalam film. Berbeda dengan media massa lainnya, Menurut Zoonen (1992:453-476) film merupakan institusi sosial penting. Isi film tidak saja mampu merefleksikan tetapi juga menciptakan realitas seperti fenomena feminisme. Stereotip mengenai perempuan tersebut juga membuat dunia film melahirkan film-film feminisme.

Pada saat ini banyak karya sastra diadaptasi menjadi sebuah film animasi atau *anime*. Salah satu karya sastra yang sering kali diadaptasi adalah komik atau *manga*. Menurut Bonnef (1998:7) komik merupakan karya sastra bergambar dengan susunan gambar dan kata yang menjadikannya sebuah cerita, dengan tujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca dan pembaca dapat langsung mengimajinasikan cerita yang ada dalam komik. Salah satu komik atau *manga* yang diadaptasi menjadi film animasi atau *anime* adalah *Koubou no Otome* (工房の乙女) karya Kei Ohkubo yang merupakan penulis dari Jepang dan diterbitkan pada tahun 2013 melalui *Comic Zenon* dan selesai pada tahun 2019. Berdasarkan blog pribadinya, pengarang menuliskan bahwa komik *Koubou no Otome* (工房の乙女) terkenal hingga terjual 300.000 eksemplar dan memenangkan peringkat ke-19 di

Manga Taisho pada tahun 2016 yang merupakan acara penghargaan *manga* tahunan di Jepang.

Pada tahun 2020, komik atau *manga Koubou no Otome* (工房の乙女) diadaptasi menjadi sebuah film animasi atau *anime* dengan judul yang berbeda, yaitu *Arte*, diproduksi oleh studio *Seven Arcs* dan terdiri dari 12 episode. Menurut Agnia (2012:1-6) *anime* merupakan animasi khas Jepang yang dipengaruhi gaya gambar *manga*, biasanya dicirikan melalui gambar berwarna yang menampilkan tokoh dalam berbagai macam latar.

Anime Arte berlatar pada abad ke-16 di Firenze, Italia. Disajikan dengan peristiwa sejarah pada zaman Renaisans, yaitu merupakan zaman pencerahan bahwa semua orang mempunyai hak untuk berbicara dan bertindak sesuai dengan keinginannya. Anime ini menceritakan tentang seorang gadis bernama Arte, ia merupakan perempuan bangsawan yang hidup di rumah mewah dengan hobinya yang tertarik pada seni lukis. Namun, Ibunya tidak menyetujui bakat alami Arte dan berkata bahwa Arte sudah diusia yang pantas untuk menikah atau menjadi biarawati. Pada saat itu usia Arte menginjak 15 tahun. Menurut Handono (2010) pada abad pertengahan di Eropa, perempuan kelas atas atau bangsawan biasanya menikah pada usia 12 sampai 14 tahun, sedangkan laki-laki menikah pada usia 17 tahun.

Arte ingin terbebas dari larangan Ibunya untuk menjadi seniman dan memilih keluar dari rumah untuk mencari pekerjaan yang sesuai dengan bakat lukisnya.

Namun, untuk menjadi seniman tidak semudah itu. *Arte* ditolak berkali-kali oleh pemilik studio lukis sampai harus menerima kekerasan fisik dan verbal. Hal tersebut tidak menghalangi *Arte* untuk mendapatkan pekerjaan sebagai pelukis, walaupun lingkungannya tetap mendiskriminasinya, *Arte* tetap berusaha semaksimal mungkin dan menunjukkan bahwa perempuan juga mampu melakukan pekerjaan yang sama dengan laki-laki.

Berdasarkan cerita yang ditampilkan pada *anime* ini adalah mengangkat tentang ketidakadilan gender yang dialami tokoh utama, ketidakadilan gender itu juga berkaitan dengan patriarki karena pada umumnya perempuan yang digambarkan dalam *anime Arte* adalah seorang pekerja domestik, budak, dan pelacur. Masyarakat pada zaman itu masih terikat dengan patriarki yang menganggap bahwa laki-laki berada di atas perempuan dan menganggap bahwa perempuan tidak bisa bekerja seperti laki-laki. *Arte* menghadapi diskriminasi dari lingkungannya, namun *Arte* tetap bertahan dengan bekerja keras untuk membuktikan bahwa dia bisa mengejar mimpinya menjadi pelukis. Diskriminasi gender tersebut bisa berkurang bahkan menghilang jika mengubah pola pikir setiap individu dan mendukung kebebasan serta kesetaraan dalam hal apapun.

Melalui, blog pribadinya Kei Ohkubo mengatakan *anime Arte* berlatar belakang di Firenze, yaitu salah satu kota di Negara Italia. Alasan pengarang mengambil cerita pada latar tempat di Firenze karena pengarang tertarik dengan sejarah perempuan di masa lalu yang pada saat itu tidak banyak pekerja perempuan yang setara dengan

laki-laki, jika dibandingkan dengan zaman sekarang perempuan sudah mudah mendapat pekerjaan bahkan untuk menjadi pelukis seperti pengarang saat ini. Perjuangan yang dilakukan Arte untuk mendapatkan pekerjaan yang sama dengan laki-laki itu merupakan gerakan feminisme. Sedangkan, pada zaman Renaisans pelukis banyak didominasi oleh pelukis laki-laki.

Jepang merupakan Negara yang memiliki berbagai macam kesenian dan berbagai macam peninggalan-peninggalan bersejarah. Hal itu menjadikan Negara Jepang sebagai Negara yang banyak memiliki kesenian yang menarik. Berbagai macam dan bentuk kesenian yang dimiliki oleh Negara Jepang diantaranya seni drama, seni tari, seni rupa, dan seni musik.

Pada abad ke-16 di Jepang, lukisan klasik yang muncul pada jaman Edo adalah Ukiyo-e. Periode awal Ukiyo-e berlangsung sejak Kebakaran besar zaman Meireki sampai zaman Horeki. Bentuk awal Ukiyo-e adalah lukisan asli yang digambar dengan menggunakan kuas serta lukisan hasil reproduksi teknik cukil kayu dengan memakai hanya satu warna. Di pertengahan bab ke-17, seniman yang menggambar lukisan asli untuk teknik cukil kayu disebut Hanshita-eshi (版下絵師 pelukis sketsa). Memasuki periode Meiji Jepang mulai mempelajari teknik fotografi dan pewarnaan dari Barat sehingga pewarna alami mulai diganti dengan pewarna kimia yang diimport dari Jerman. Gambar ukiyo-e pun mulai terpengaruh gaya kubisme dan pelukis impressionism dari Eropa seperti Van Gogh, Manet, Degas dan Klimt.

Kesenian Jepang yang masih ada sampai sekarang seperti ikebana, origami, upacara minum teh dan pakaian tradisional yang dipertahankan tanpa terkena pengaruh budaya barat serta lukisan *nihon-ga* yang dibuat untuk membedakan antara lukisan yang sudah terpengaruh budaya barat dengan lukisan asli Jepang.

Menurut Iswidayati (2016) westernisasi dimulai di era restorasi Meiji di mana saat itu Jepang sudah membuka negaranya untuk bangsa asing. Seiring dengan masuknya orang barat ke Jepang, gaya barat pun mulai diperkenalkan di Jepang mulai dari pakaian, gaya hidup, dan kesenian. Beberapa kesenian tradisional Jepang sudah terpengaruh oleh barat. Bahkan, ada yang sampai berkurang peminatnya karena sudah dianggap tradisional dan kuno, sementara budaya barat dianggap modern.

Seni lukis dalam masyarakat Jepang mempunyai kedudukan yang sejajar dengan karya seni rupa lainnya seperti patung dan seni kerajinan. Pada awalnya seni lukis tidak menggunakan media cat dan kain kanvas juga tidak dibuat dalam ukuran yang besar. Pada saat itu melukis di Jepang menggunakan media kertas atau di atas bidang datar pada permukaan benda-benda fungsional, misal di atas permukaan bel perunggu, piring-piring keramik, sketsel, atau di atas permukaan kipas, berfungsi untuk menghias dan bertujuan agar lukisan dapat dinikmati setiap saat, tidak terbatas pada ruang, waktu dan tempat. Ini juga lah yang melatarbelakangi Kei Ohkubo dalam membuat manga Arte. Namun, karena perbedaan budaya yang diangkat dalam membuat manga, Kei Ohkubo pun mengangkat budaya berlatar Firenze yang

merupakan pusat budaya dan lukisan yang dikembangkan dari budaya Eropa, tidak seperti Jepang yang terpengaruh westernisasi.

Penulis tertarik untuk menganalisis anime *Arte* dengan menggunakan teori feminisme liberal Judith Lorber untuk mengetahui bentuk ketidakadilan gender yang terjadi pada tokoh utama serta upaya yang dilakukan tokoh utama untuk mencapai impiannya sebagai pelukis wanita pada masa itu.

Belum ada penelitian yang terkait dengan data namun sudah ada yang menggunakan konsep feminisme liberal. Adapun penelitian terdahulu yang menggunakan kajian feminis liberal adalah sebagai berikut: Penelitian oleh Asmida Kurnia Mala. (2012). *Pandangan Perempuan Jepang Mengenai Pernikahan Dalam Drama Ohitorisama Karya Masaya Ozaki*. Universitas Nasional. Penelitian ini membahas tentang seorang perempuan bernama Akiyama yang berusaha mencari kebahagiaan ditengah kuatnya ideologi patriarki dalam masyarakat Jepang. Pada drama *Ohitorisama*, ditampilkan kehidupan seorang perempuan superior di masyarakat dan rumah tangga yang menolak untuk menikah. Penelitian ini menggunakan teori feminisme liberal oleh Fakih untuk mendeskripsikan keadaan kehidupan Akiyama dan menggambarkan pandangan Akiyama tentang pernikahan dalam drama *Ohitorisama*. Kesimpulan dari penelitian dalam anime ini bahwa perempuan mampu melepaskan kontrol patriarki yang selalu memosisikan perempuan di bawah laki-laki. Perbedaan penelitian ini ada pada lingkungan yang dialami tokoh. Pada tokoh Akiyama menghadapi budaya patriarki oleh lingkungan

masyarakat bahwa perempuan harus menikah karena membuat hidup merasa lebih lengkap dan bahagia sedangkan Akiyama berusaha mencari kebahagiaannya tanpa menikah, lalu pada *anime Arte*, Arte ingin mendapatkan pekerjaan di ranah publik dan mendapatkan pengakuan atas perjuangannya untuk setara dengan laki-laki.

Selanjutnya, jurnal yang ditulis oleh Anggarawati, Made Yani, Silvia Damayanti, Ni Made Andry Anita Dewi. (2020). *Kritik Sastra Feminis dalam Komik Kaichou wa Meido-sama! Karya Hiro Fujiwara*. Universitas Udayana. Penelitian ini membahas gambaran karakter tokoh yang lemah, submisif, dan ketergantungan pada laki-laki. Penelitian ini menggunakan teori feminime Lorber (1997) dan teori semiotika Danesi (2011) untuk dapat menguraikan bagaimana unsur feminisme yang ditunjukkan dalam komik *Kaichou wa Meido-sama!* Karya Hiro Fujiwara, serta bagaimanakah pengaruh feminisme liberal tokoh Misaki terhadap tokoh lain dalam komik *Kaichou wa Meido-sama!* Karya Hiro Fujiwara. Hasil dari penelitian ini adalah pengaruh feminisme liberal tokoh Misaki pada tokoh lain sangat berpengaruh dan dapat membuat perubahan besar di lingkungannya. Tokoh Misaki mempunyai energi positif dan membuktikan bahwa perempuan dapat memperoleh kesempatan dan mampu dalam memimpin, serta memberikan kontribusi dalam lingkungannya.

Adapun perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian penulis, yaitu dari segi objek material. Kedua penelitian terdahulu menggunakan komik dan drama sebagai objek materialnya, sedangkan penulis menggunakan objek material sebuah *anime*. Kedua penelitian terdahulu membahas mengenai perjuangan tokoh untuk

mencapai kebahagiaan dan posisi yang diinginkan, sedangkan penulis meneliti ketidakadilan gender pada perempuan di ranah public untuk mendapatkan pekerjaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana bentuk perjuangan Arte dalam ranah publik untuk memperjuangkan haknya agar sejajar dengan laki-laki melalui analisis tokoh, penokohan dan latar yang digambarkan dalam anime Arte?

1.3 Pembatasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada tindakan para tokoh untuk memperjuangkan haknya agar diakui oleh masyarakat pada anime *Arte*. Dengan menganalisis adegan-adegan dan dialog antar tokoh lalu ditelaah dengan pemahaman feminisme dalam anime *Arte*.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuannya adalah mendeskripsikan usaha tokoh utama dalam anime *Arte* untuk memperjuangkan haknya agar sejajar dengan laki-laki di ranah publik melalui analisis tokoh, penokohan, dan latar.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi penulis untuk menambah pengetahuan mengenai teori feminis yang dikaitkan dengan karya sastra yang dijelaskan melalui dialog antar tokoh dan gambar adegan yang mendukung penelitian dalam *anime Arte*. Dan manfaat penelitian ini bagi pembaca terutama mahasiswa Universitas Nasional adalah untuk menambah wawasan mengenai feminisme liberal yang digambarkan dalam anime *Arte* dan dapat menjadi acuan pada penelitian berikutnya.

1.6 Kerangka Teori

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan unsur naratif menurut Himawan Pratista yaitu pelaku cerita atau tokoh dan latar untuk menganalisis *Anime Arte*. Serta menggunakan unsur ekstrinsik yaitu unsur yang berada di luar karya sastra namun menjadi bagian dalamnya dengan menggunakan feminisme.

Penelitian ini menggunakan teori feminisme liberal menurut Lorber yang berndapat bahwa perempuan dan laki-laki pada dasarnya serupa, dan oleh karena itu perempuan harus terwakili secara setara di ranah publik yang didominasi oleh laki-laki seperti pekerjaan, pemerintahan, profesi, dan ilmu pengetahuan. Feminis liberal menyatakan perempuan harus memiliki hak yang sama dengan laki-laki dari segi pendidikan serta kesempatan kerja (Lorber, 1997).

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif yang disajikan secara deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan prosedur dalam penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari perilaku orang-orang yang dapat diamati (Moleong, 2014:4).

Pendekatan penelitian kualitatif ialah penelitian memahami fenomena mengenai apa yang dinilai berdasarkan subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan. Dengan cara deskriptif berupa kata-kata dan bahasa pada suatu lingkup khusus menggunakan beberapa metode alamiah. Penelitian kualitatif mampu menghasilkan hasil penelitian berupa penjabaran yang mendalam mengenai ucapan, tulisan, atau perilaku yang bisa diamati dalam suatu lingkup tertentu yang dilihat dari sudut pandang yang komprehensif (Moleong, 2014:5-6).

Data yang akan diteliti dalam penelitian ini berupa perilaku atau tindakan tokoh utama pada adegan yang dianggap penting dan percakapan antartokoh dalam anime Arte yang tayang pada tahun 2020 saluran Tokyo MX. Data tersebut akan dianalisis dan dijelaskan dengan menggunakan teori Judith Lorber untuk dapat diketahui unsur feminisme liberal dan bentuk usaha tokoh utama dalam mendapatkan haknya yang ada di dalam anime Arte. Sehingga dapat membuktikan bahwa perempuan juga dapat melakukan pekerjaan yang sama dengan laki-laki.

Kemudian, dalam penulisan ini referensi yang digunakan oleh penulis berasal dari Perpustakaan Nasional Republik Indonesia, Perpustakaan Universitas Nasional,

dan browsing internet untuk buku-buku atau artikel-artikel yang berkaitan dengan feminisme.

