

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manga adalah komik Jepang, di mana salah satu *genre*-nya adalah *shoujo manga*, yaitu *manga* yang dipasarkan kepada sebagian besar perempuan. Mizuki Takahashi (dalam Macwilliams, 2008) berpendapat bahwa *shoujo manga* adalah hal yang melekat kepada subkultur Jepang yang disebut *shoujo bunka*, yaitu dunia tertutup dari, oleh, untuk dan tentang perempuan.

Shoujo manga sendiri memiliki beberapa pola didalamnya, salah satunya menyangkut mengenai gender. Ninomiya (dalam Choo, 2008: 281) berpendapat bahwa *shoujo manga* modern lebih cenderung kepada percintaan dengan narasi ‘perempuan pecundang yang mendapatkan pangeran tampan’. Mengimplikasikan bahwa tidak ada pandangan setara perempuan dengan laki-laki.

Pada tahun 1970 dan 1980, ada beberapa *shoujo manga* yang sangat populer dan juga dianggap sebagai sesuatu yang revolusioner, seperti *Candy Candy* karya Kyoko Mizuki dan *The Rose of Versailles* karya Riyoko Ikeda. Kedua komik tersebut fokus kepada percintaan, namun hal itu tidak menghapuskan ambisi dari karakter utama, dimana karakter utama dikomik *shoujo manga* ini memprioritaskan karir mereka (Choo, 2008). Narasi ini

merupakan salah satu narasi yang populer pada era 1970, namun narasi ini perlahan menjadi sedikit dan memiliki pergeseran dalam fokusnya.

Ada pergeseran dalam dinamika gender di dalam *shoujo manga*, seperti yang tercermin dari dua judul *shoujo manga* terkenal yaitu *Fruits Basket* dan *Hana yori Dango*. Berbeda dengan *The Rose of Versailles*, kedua judul ini memiliki penggambaran karakter perempuan yang cukup berbeda. Dalam *Fruits Basket* dan *Hana yori Dango*, karakter utama perempuannya adalah seorang yang kuat namun digambarkan sebagai orang yang menyedihkan dan laki-laki yang sangat agresif (Choo, 2008).

Pola itu sangat digemari sehingga banyak yang memakai pola tersebut sampai saat ini. Dinamika gender *shoujo manga* ini membangun konstruksi bagaimana karakter perempuan dan karakter laki-laki bertindak. Hasilnya adalah stereotip gender di dalam *shoujo manga*.

Stereotip gender adalah kepercayaan terhadap femininitas dan maskulinitas yang terbangun dari ekspektasi peran gender untuk perempuan dan laki-laki (Brannon, 1996). Kepercayaan masyarakat bahwa perempuan harus bersikap layaknya perempuan feminim dan laki-laki harus maskulin. Sebagai contoh adalah perempuan yang mengurus pakaian dan laki-laki yang memperbaiki mobil (Brannon, 1996).

Stereotip gender ini memiliki pengaruh yang besar. Di dalam *Gender: Psychological Perspectives*, Linda Brannon (1996) berpendapat bahwa stereotip gender berpengaruh kepada pembuatan konsep dan kategori sosial bagi

perempuan dan laki-laki. Kategori disini adalah hal yang merepresentasikan apa yang orang-orang pikirkan dan percayai, dan dengan kepercayaan itu, akan digunakan untuk menghakimi orang lain, bahkan diri sendiri. Dengan kata lain, orang-orang yang tidak sesuai dengan kategori yang sudah dibuat akan diskriminasi, tidak sesuai dengan apa yang sudah dipercayai oleh orang-orang.

Sebagai contoh, Barbara Walter dalam *The Cult of True Womanhood: 1820-1860* (1966) menuliskan, menurut survey yang dilakukan tahun 1820 sampai dengan 1860, kesucian sangat penting bagi wanita, karena tanpa kesucian maka wanita tersebut bukan wanita dan dianggap sebagai kejahatan. Saat wanita melindungi kesuciannya, laki-laki menyerang. Hal ini mengimplikasikan bahwa laki-laki tidak ada konsep kesucian yang sama dengan wanita, sehingga menyebabkan diskriminasi gender.

Namun, tentu saja stereotip gender pada *shoujo manga* dan stereotip gender dalam masyarakat nyata belum tentu sama. Keduanya adalah hal yang menyangkut mengenai gender, namun realitasnya berbeda. Stereotip gender *shoujo manga* adalah peran dan dinamika gender yang lahir dari arus popularitas peran dan dinamika yang digemari banyak orang, sehingga mempengaruhi banyak *shoujo manga* yang lainnya. Hal ini membuat peran dan dinamika gender ini bertahan dan masih ada pada banyak *shoujo manga* sampai saat ini. Berbeda dengan stereotip gender dalam masyarakat nyata, di mana stereotip gender merupakan kepercayaan dan ekspektasi masyarakat dalam berperilaku sesuai gender masing-masing. Karena itulah, peneliti ingin mencari tahu penggambaran

stereotip gender dalam *shoujo manga* apakah sama dengan stereotip gender dalam masyarakat nyata.

Objek yang dipilih untuk penelitian ini adalah tokoh dari *anime* adaptasi *shoujo manga* yang berjudul *Gekkan Shoujo Nozaki Kun*. Menurut *Encyclopedia of Contemporary Japanese Culture*, *anime* adalah kata hasil terjemahan dari *animation* yang artinya animasi (Buckley, 2006). *Anime* pada umumnya merupakan adaptasi dari suatu novel atau *manga*. Carrier (dalam Macwilliams, 2008) berpendapat bahwa *manga* dan *anime* memiliki sifat campuran, keduanya menggabungkan visual dan verbal menjadi kesatuan yang utuh. *Manga* melalui teks dan *anime* melalui dialog sinematik. Tidak ada perbedaan yang drastis, hanya berbeda medium saja.

Gekkan Shoujo Nozaki-kun adalah adaptasi dari *manga*, yaitu komik Jepang, karya Izumi Tsubaki yang mempunyai judul sama, yaitu *Gekkan Shoujo Nozaki-kun* (月刊少女野崎くん) yang diterbitkan di majalah online milik Square Enix yang bernama *Gangan Online* pada 25 Agustus 2011. *Manga* ini diadaptasi menjadi *anime* dan ditayangkan di televisi pada tanggal 7 Juli 2014. *Anime* ini tayang dengan total 12 episode.

Anime ini menceritakan tentang gadis yang bernama Chiyo Sakura yang ingin menyatakan cintanya kepada Nozaki Umetarou, namun karena kesalahpahaman, Sakura akhirnya menjadi asisten Nozaki untuk membantu menyelesaikan *manganya*. Diketahui bahwa Nozaki adalah seorang pembuat *shoujo manga* yang cukup terkenal. Selanjutnya beberapa karakter dikenalkan

seperti Mikoshiba Mikoto yaitu salah satu asisten Nozaki dan juga orang yang Nozaki jadikan sebagai inspirasi untuk karakter protagonis perempuan dalam *shoujo manganya*. Yuu Kashima, perempuan yang dijuluki pangeran. Seo Yuzuki, teman sekelas Chiyo yang kasar dan tidak bisa membaca perasaan orang serta Wakamatsu Hirotaka yang naif dan lugu juga menjadi inspirasi untuk karakter laki-laki dan karakter perempuan *shoujo manga* milik Nozaki. Selain pembuat *shoujo manga*, Nozaki juga membantu Masayuki Horie, ketua klub drama yang disiplin dan juga asisten Nozaki, dalam pembuatan naskah panggung untuk klub drama. *Anime* ini berakhir dengan menggantung dan kisah cinta Nozaki dan Chiyo belum memiliki akhir.

Peneliti memilih *Gekkan Shoujo Nozaki-Kun* sebagai objek dikarenakan *anime* ini lebih fokus kepada hubungan antara karakter laki-laki dan perempuan. *Anime* ini lebih menunjukkan banyak variasi penggambaran gender pada karakter laki-laki dan perempuan. Alur cerita dalam *anime* ini fokus kepada dinamika yang dimiliki oleh karakter-karakter tersebut. Hal ini akan membuat peneliti memiliki banyak hal yang dapat dianalisis, dan karena itulah, peneliti memilih *anime* ini untuk dijadikan sebagai objek penelitian.

Di dalam *anime* ini, terdapat beberapa karakter yang mencerminkan stereotip gender *shoujo manga*. Sebagai contoh adalah karakter utama Chiyo Sakura yang lebih fokus mengejar percintaannya, dan karakter dalam *manga* milik Nozaki yang sangat populer memiliki beberapa stereotip gender *shoujo manga* di dalamnya. Ini adalah salah satu contoh penggambaran stereotip gender di dalam *anime* tersebut.

Peneliti ingin meneliti mengenai penggambaran stereotip gender yang berada dalam karakter *Gekkan Shoujo Nozaki Kun* (月刊少女野崎くん) di mana ada beberapa karakter yang menampakkan stereotip gender.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimanakah gambaran stereotip gender *shoujo manga* yang ditampilkan di dalam tokoh serial *anime Gekkan Shoujo Nozaki-Kun*?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan gambaran stereotip gender *shoujo manga* yang ditampilkan melalui tokoh-tokoh di dalam serial *anime Gekkan Shoujo Nozaki Kun*. Dari penelitian ini dapat diketahui perbandingan sama atau tidaknya stereotip gender dalam *shoujo manga* dengan stereotip gender yang terdapat di masyarakat.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri dua bagian, yaitu: manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan serta keilmuan dibidang stereotip gender, terutama dalam *shoujo manga*. Diharapkan juga penelitian ini bisa dijadikan sebagai tambahan untuk daftar pustaka penelitian bagi peneliti yang ingin melanjutkan tema yang sama, atau bagi peneliti yang memiliki objek penelitian yang sama.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai memperluas pemahaman dan pengetahuan mengenai stereotip gender, terutama pada *shoujo manga* yang direpresentasikan melalui media *anime*.

1.5 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang dipakai ada beberapa, yang pertama adalah *Feminist Approaches to Manga Between the 1970s and 2000s* oleh Laida Limniati (2017). Laida membahas mengenai penggambaran *heroine shoujo manga* pada tahun 1970 dan tahun 2000, dan dalam penggambarannya juga, apakah menjadi representasi perubahan yang terjadi dalam masyarakat Jepang.

Dia menggunakan dua judul besar pada tahun 1970-an, yaitu *Glass Mask and Crest of the Royal* dan tahun 2000-an, yaitu *Nana* dan *Nodame andabile* menjadi objek analisisnya. Tidak hanya itu saja, dia meneliti beberapa cover *shoujo manga* yang terbit dari sekitar tahun 1970 dan 2000-an, seperti *Sailor Moon*, *Rose of Versailles* dan *Candy Candy*, menggunakan analisis semiotika.

Dengan itu, dia membagi analisisnya menjadi tiga bagian. Yang pertama adalah analisis kuantitatif dari empat judul besar yang dia gunakan. Kedua adalah melanjutkannya dengan analisis konten empat judul tersebut. Ketiga adalah analisis semiotika cover *shoujo manga* yang dia pilih.

Dalam pembahasan kuantitatifnya, dia menganalisis rasio jumlah karakter, pakaian yang dipakai oleh karakter perempuan, sifat karakter perempuan dan seberapa seringnya muncul pada manga, dan tipe karakter. Pada konten analisis,

menganalisis mengenai penggambaran *heroine shoujo manga* pada empat judul tersebut, seperti karakteristik *heroine*, sifat *heroine* dan fokus *heroine* dalam *shoujo manga* tersebut. Dalam pembahasan cover *shoujo manga*, dia menganalisis menggunakan semiotika dari beberapa judul populer pada tahun 1970-an sampai dengan 2000-an.

Pada kesimpulannya, diketahui bahwa pada tahun 1970-an, *shoujo manga* masih memiliki alur cerita yang fokus pada prestasi dan karir dengan percintaan sebagai tambahan. Alur cerita yang berfokuskan kepada percintaan masuk pada tahun 1980-an dan pada tahun 2000-an, mayoritas *shoujo manga* sudah memiliki percintaan sebagai fokusnya. Hal ini merupakan refleksi dari post feminisme di mana perempuan sudah menyelesaikan beberapa masalah mereka dan karena itu, dapat membaca cerita romantis. Untuk *heroine shoujo manga*, penggambarannya sangat kompleks dan tidak terlalu direpresentasikan secara stereotip. Dalam perubahan *shoujo manga* ini, tidak mengikuti perubahan yang terjadi di masyarakat Jepang.

Ini menjadi inspirasi peneliti untuk membahas mengenai *shoujo manga*. Perubahan fokus pada *shoujo manga* dan penggambaran tokoh *heroine* merupakan hal yang menarik untuk dibaca. Karena itulah, peneliti tertarik untuk meneliti penggambaran pada *shoujo manga*, yang membedakan adalah Laida menganalisis luas, dari sifat sampai dengan penampilan *heroine*, sementara peneliti meneliti mengenai penggambaran gender pada beberapa tokoh, bukan hanya *heroine* saja.

Selanjutnya adalah penelitian Fujita (1996) yang berjudul テレビ・アニメ番組にあらわれた女性像・男性像の分析—テレオタイプの描写の検討を中心に— (Analisis karakter perempuan dan laki-laki yang muncul di program TV dan *anime* -fokus kepada hal yang stereotip-). Sesuai dengan judulnya, Fujita meneliti mengenai stereotip perempuan dan laki-laki dalam tokoh di media televisi dan *anime*. Fujita membagi menjadi tiga kelompok yaitu program pada tahun 1960, tahun 1980 dan program tahun 1990.

Untuk cara penelitian, pertama, dia mengategorikan beberapa karakter berdasarkan jenis kelaminnya dan juga, untuk karakter dewasa serta pekerjaan apa yang mereka miliki diacara tersebut. Semua karakter yang memiliki dialog akan dihitung. Kedua, karakter yang muncul akan dianalisis penampilannya, seperti fitur pakaian dan rambut, dan kepribadiannya. Tahap terakhir adalah menganalisa gender dari hasil hubungan antara karakter yang muncul.

Terdapat beberapa poin dari hasil penelitian tersebut. Yang pertama adalah karakter wanita dalam program televisi sering digambarkan sebagai ibu rumah tangga. Namun pada tahun 1990, hal itu mulai menurun. Yang kedua, laki-laki sering digambarkan sebagai orang yang kuat, sementara perempuan digambarkan sebagai sosok yang lemah dan gemulai. Pada tahun 1990, bermunculan karakter perempuan yang kuat, namun saat bertatapan dengan laki-laki yang disukai, perempuan tersebut akan kembali ke sosok imut dan gemulai.

Penelitian ini menarik dan juga menambah wawasan baru, seperti penggambaran gender yang memiliki persamaan di dalam setiap programnya, juga menjadi inspirasi untuk peneliti karena cara analisis ini bisa dicontoh. Selain itu,

hasil dari penelitian juga bisa menjadi penguat dalam latar belakang dan juga teori peneliti.

Penelitian ini memiliki beberapa persamaan, seperti objek penelitian di mana keduanya memakai *anime* Jepang. Keduanya menganalisis mengenai karakteristik gender dan mengidentifikasi karakteristik apakah yang terdapat dalam karakter tersebut dan juga menganalisis mengenai stereotip gender. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan tiga generasi dan lebih luas penelitiannya. Sementara peneliti hanya fokus kepada satu karakter dalam satu *anime* saja.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Teori Semiotika Charles Sanders Pierce

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori untuk dijadikan sebagai landasan dalam pembahasan yaitu teori semiotika Charles Sanders Pierce. Pierce (dalam Eco, 2009) berpendapat bahwa semiotika adalah suatu aksi yang melibatkan tiga subjek bekerja bersamaan, yaitu Tanda, Objek dan Interpretannya.

Tanda adalah bentuk yang memiliki sesuatu dalam kapasitas yang merepresentasikan suatu tanda, Objek adalah hal yang merepresentasikan pemikiran atau ide dalam suatu Tanda, dan interpretant adalah hal yang membuat suatu tanda berkembang dan memiliki makna di dalamnya.

Menurut objeknya, Pierce (dalam Sobur, 2016) membagi tanda sebagai tiga bagian, yaitu:

1. *Icon* (ikon): hubungan antara tanda dan objek yang mirip. Contohnya adalah potret, peta, gambar, kata-kata
2. *Index* (indeks): tanda yang menunjukkan hubungan antara tanda dan pertanda yang memiliki sebab dan akibat atau yang mengacu kepada suatu kenyataan. Contohnya adalah asap adalah tanda dari api
3. *Symbol* (simbol): tanda yang menunjukkan pertanda dan penanda. Yang biasanya bersifat berdasarkan persetujuan. Contohnya adalah simbol matematika

Peneliti akan meneliti tanda, berupa adegan, percakapan dan aksi yang dilakukan karakter-karakter di dalam *Gekkan Shoujo Nozaki-Kun* dan akan dijelaskan berdasarkan teori Pierce yaitu ikon, indeks dan simbol. Tanda yang akan diteliti akan menghasilkan intepretan dari objek. Objek ini adalah karakter-karakter yang ada dalam *anime Gekkan Shoujo Nozaki-Kun*, dan interpretan adalah penggambaran yang akan dihasilkan dari analisis. Alasan dalam memilih menggunakan teori ini adalah dengan teori ini dapat mencari tanda dalam suatu adegan dan dialog pada anime *Gekkan Shoujo Nozaki Kun*.

1.6.2 Teori Stereotip Gender

Linda Brannon dalam *Gender: Psychological Perspectives* (1996), mengatakan bahwa stereotip adalah kepercayaan mengenai sikap femininitas dan maskulinitas yang terbangun dari peran gender perempuan dan laki-laki. Sebagai contoh seringkali laki-laki yang memperbaiki mobil, sementara perempuan yang

membenahi pakaian membuat hal itu menjadi pola bagi laki-laki dan perempuan yang sesuai dengan gender mereka.

Dari penjelasan diatas, bisa dikatakan bahwa melekatnya femininitas dengan perempuan dan maskulinitas dengan laki-laki terbangun karena stereotip gender. Kepercayaan terhadap kelakuan individu yang terus dikaitkan dengan gender mereka akan menguatkan stereotip gender.

Stereotip gender dikatakan menghasilkan atribut-atribut ideal bagi kedua gender, untuk perempuan mengikuti atribut dari *The Cult of True Womanhood* (Pengkultusan Wanita Sejati), sementara laki-laki mengikuti atribut *Male Sex Role Identity* (Identitas Peran Gender Pria). Alasan teori ini dipakai adalah karena kedua hal ini diyakini sebagai basis dalam stereotip gender dan juga sebagai hal yang mempengaruhi karakteristik stereotip gender sampai saat ini.

1.6.3 Teori *Shoujo Manga* dengan Sterotip Gendernya

Shoujo manga adalah *manga* yang biasanya ditujukan kepada perempuan. Mizuki Takahashi (dalam Macwilliams, 2008) menyatakan bahwa *shoujo manga* merupakan genre khas terkait erat dengan subkultur Jepang yang dikenal sebagai *shuajo bunka*, yaitu dunia tertutup yang dikhususkan untuk perempuan. Subkultur ini pertama kali muncul pada awal abad kedua puluh ketika majalah sastra mengembangkan cara-cara bercerita dan gaya seni yang berbeda dan menarik bagi pembaca perempuan. Pada periode pasca perang, majalah-majalah tersebut berubah medium menjadi teks ke format *manga*, tetapi gaya estetika yang unik dan otentik berbicara kepada penonton perempuan, menjadi gambaran unik *shoujo manga*.

Dalam kontennya, *shoujo manga* memiliki pergeseran dalam dinamika gender. Dalam tulisan Choo (2008) yang berjudul *Girls Return Home: Portrayal of Femininity in Popular Japanese Girls' Manga and Anime Texts during the 1990s in Hana yori Dango and Fruits Basket*, salah satu dinamika yang bertahan selama 11 tahun bisa dilihat dari dua judul terkenal yang memiliki pengaruh dalam dunia *shoujo manga*. *Fruits Basket* dan *Hana yori Dango* adalah judul *shoujo manga* yang sangat terkenal di Jepang. Banyak karya yang mengambil inspirasi dari kedua judul itu, termasuk dengan dinamika gender para tokoh-tokoh di dalamnya, dan sampai sekarangpun masih digunakan. Karena itulah, peneliti menggunakannya sebagai landasan teori.

Choo menjabarkannya dalam 4 bagian, yaitu *how kawaii! (cute): the shoujo's struggle for independence* (betapa kawaiiinya! (imut): perjuangan perempuan demi kebebasan), *sex, violence and shoujo* (sex, kekerasan dan perempuan), *shoujo and motherhood* (perempuan dan keibuan) dan *hierarchy of gender through performance and class* (hierarki gender melalui kinerja dan kelas) (Choo, 2008).

1.7 Metode Penelitian

Untuk meneliti sesuatu, diperlukan metode penelitian dari data-data yang sudah terkumpul. Untuk itu dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif adalah metode yang mencari banyaknya informasi mengenai hal yang diteliti untuk dijadikan data, yang difokuskan kepada peristiwa individu ataupun grup (Vickie dan Clinton, 2012).

Karena itulah, menurut peneliti, metode ini cocok untuk dijadikan sebagai metode penelitian.

1.7.1 Identifikasi Objek

Gekkan Shoujo Nozaki Kun (月刊少女野崎くん) adalah salah satu *manga* Jepang karya Izumi Tsubaki. *Manga* ini adalah *manga* serial di majalah online milik Square Enix yaitu *Gangan Online* pada tanggal 25 agustus 2011. *Manga* ini juga diterbitkan secara fisik, oleh Square Enix, dan digital. *Manga Gekkan Shoujo Nozaki Kun* bergenre *romance comedy*, yaitu *genre* yang bercerita tentang kisah cinta yang diselengi komedi dengan latar belakang sekolah.

Manga ini menjadi salah satu *manga* yang populer. Menurut situs *Anime News Network*, volume kedua *manga* ini menembus peringkat *Oricon*, yaitu perusahaan yang memonitori peringkat di Jepang, dan menduduki peringkat 18 dengan total penjualan sekitar 61.571 *manga*. Volume ketiga *manga* ini juga menduduki peringkat yang lebih tinggi lagi yaitu peringkat 11 pada *Oricon* dan dengan total penjualan sekitar 103.950 *manga*. Volume keempat juga diterima secara positif dan menduduki peringkat 5 dengan total penjualan sekitar 117.310 (Hodgkins, 2012). Tidak bisa dipungkiri bahwa *manga Gekkan Shoujo Nozaki-Kun* adalah salah satu *manga* yang populer.

Adaptasi *anime manga* diumumkan pada tanggal 21 Maret 2014. Menurut situs resmi *anime Gekkan Shoujo Nozaki Kun*, *anime* ini diproduksi oleh perusahaan *anime* Jepang yaitu Doga Kobo yang diarahkan oleh Mitsue Yamazaki

dan ditayangkan di beberapa stasiun televisi, seperti TV Osaka, TV Aichi, dan TV Hokkaido mulai tanggal 7 Juli 2014.

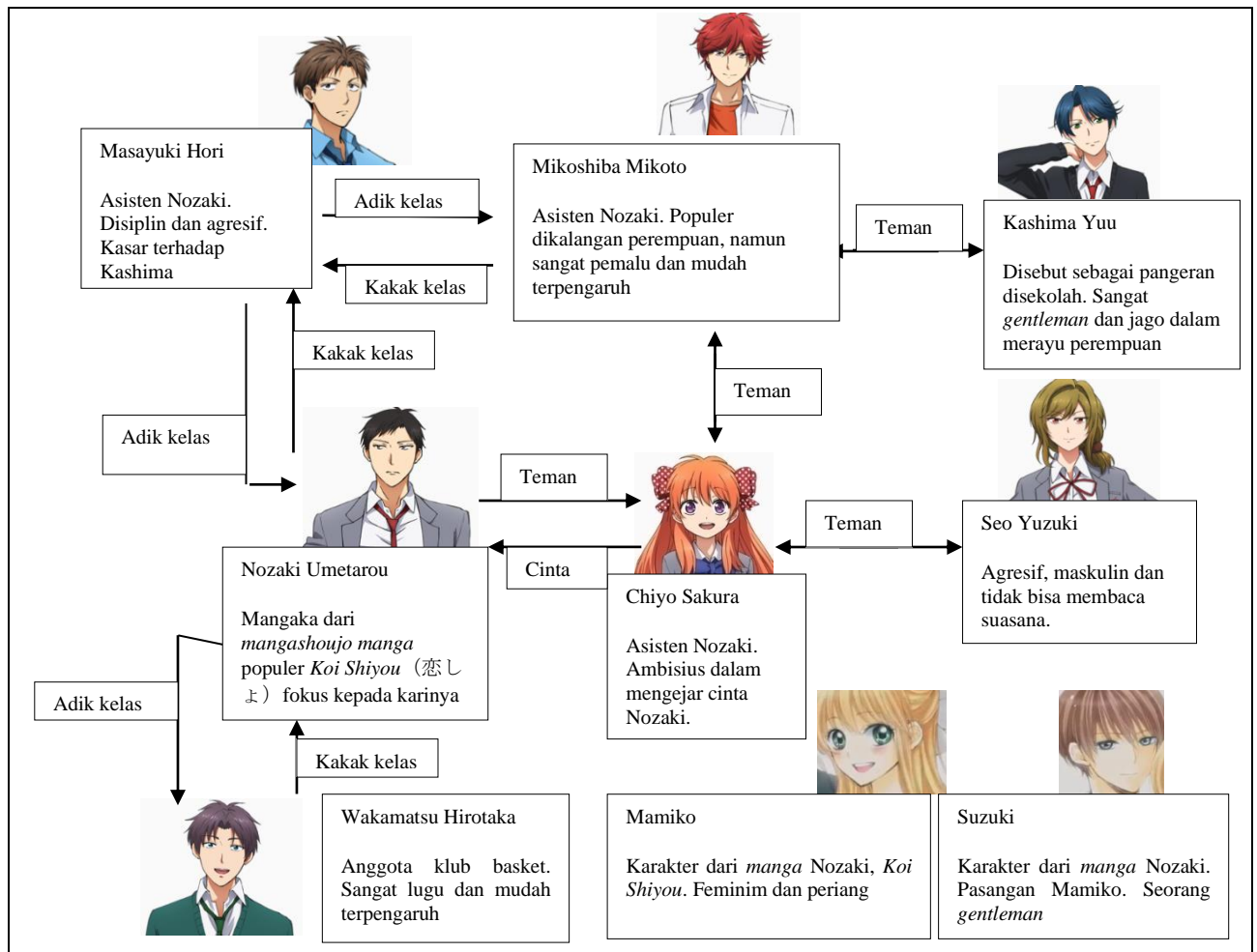
Anime Gekkan Shoujo Nozaki Kun bercerita mengenai kisah cinta Chiyo Sakura. Pada suatu hari Chiyo ingin mengatakan cintanya kepada Nozaki Umetarou, namun Chiyo mengatakan bahwa dia adalah fans Nozaki. Nozaki membalasnya menggunakan tanda tangannya. Tidak mau kalah, Chiyo mengatakan ingin berada disamping Nozaki. Nozaki salah paham dan mengajak Chiyo kerumahnya untuk membantu menyelesaikan *manganya*. Chiyo terkejut bahwa Nozaki adalah seorang pembuat *shoujo manga*, yaitu *manga* yang fokus kepada kisah cinta perempuan. Salah satu karyanya yang terkenal yaitu *Koi Shiyo* (恋しよっ) .

Chiyo memutuskan membantu Nozaki, menjadi asisten untuk menyelesaikan *manga* Nozaki. Diketahui selanjutnya bahwa Nozaki memiliki asisten lain untuk membantunya dalam mengerjakan *manga*. Mikoshiba Mikoto adalah asisten yang bertugas menggambar bunga. Tanpa sepengetahuan Mikoshiba, sifatnya dijadikan sebagai denah untuk karakter utama perempuan dalam *manga* Nozaki yang bernama Mamiko

Dalam episode selanjutnya, dikenalkan beberapa karakter. Seperti Seo Yuzuki, teman sekelas Chiyo, yang sangat agresif dan tidak sensitif. Kashima Yuu, teman Mikoshiba, adalah seorang perempuan yang dipanggil sebagai pangeran oleh seluruh siswa disekolahnya. Hirotaka Wakamatsu, adik kelas Nozaki dan salah satu assistennya, adalah pemain basket yang bersifat lugu. Masayuki Hori,

teman Nozaki sekaligus asistennya adalah pemimpin dari klub drama yang sangat disiplin. Para karakter akan dibahas lebih detail di Bab III sebagai introduksi sebelum pembahasan.

Bagan 1.2 Tabel Hubungan Karakter dalam *Anime Gekkan Shoujo manga Nozaki Kun* (月刊少女野崎くん)



1.7.2 Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan memilih adegan dari *anime Gekkan Shoujo Nozaki-kun* season 1 yang berjumlah 12 episode. Caranya dengan mengamati adegan, percakapan dan tindakan karakter-karakter yang cocok dengan rumusan

masalah, yang menampilkan stereotip gender dalam *shoujo manga*. Hasil dari pengamatan ini akan menjadi data primer.

Selanjutnya penulis akan menggunakan landasan teori yang telah dipilih untuk menganalisis data primer di atas. Teori-teori ini diambil dari beberapa jurnal, buku dan artikel yang berhubungan dengan penelitian.

1.7.3 Metode Analisis Data

Data yang sudah dipilih tadi dianalisis berdasarkan teori semiotika Charles Sanders Peirce secara deskriptif. Peneliti akan menganalisis interpretan dari sebuah objek, yaitu ikon, indeks dan simbol dari adegan yang sudah dipilih. Hal ini akan menghasilkan interpretan, yaitu makna dalam objek tersebut.

Setelah dianalisis, peneliti akan membandingkan interpretan tersebut dengan teori-teori stereotip gender dalam *shoujo manga*, apakah ada kemiripan atau tidak di antara keduanya. Kemudian, penjelasannya akan dituliskan secara deskriptif.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penelitian dibuat sebagai upaya untuk memberi kemudahan dalam menyusun penelitian, agar hasil penelitian sesuai dengan sistematika penelitian yang baik dan benar. Sistematika penelitian ini dibagi dalam beberapa bagian, yaitu:

Dalam bab I, hal yang dicantumkan adalah mendeskripsikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Dalam bab II, hal yang dicantumkan adalah pengenalan mengenai stereotip gender, pembahasan mengenai *The Cult of True Womanhood*, *Male Sex Role Identity*, stereotip gender dalam *shoujo manga* dan teori Pierce.

Bab III, peneliti akan mencantumkan pengenalan terhadap *anime Gekkan Shoujo manga Nozaki Kun*, analisis yang akan diperoleh dari adegan yang dipilih dan dikaitkan dengan teori yang sudah dipilih. Bab ini akan menjadi bab pembahasan.

Untuk bab IV, peneliti akan menggunakan menjadi bab terakhir. Peneliti akan mencantumkan kesimpulan dan saran.