

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Layaknya Indonesia, Jepang sebagai negara kepulauan memiliki bermacam-macam kebudayaan. Selain itu negara Jepang juga dikenal dengan penduduknya yang sangat mencintai dan menjunjung tinggi kebudayaan mereka sendiri. Di samping terkenal Jepang akan budayanya, Jepang juga dikenal sebagai tanah kelahiran budaya *otaku* yang meliputi *anime*, *manga*, *cosplay*, dll. Budaya *otaku* Jepang bisa dibilang sebagai pendorong masyarakat luar Jepang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu mereka terhadap budaya asli Jepang sampai membuat mereka memiliki keinginan untuk mencoba berkunjung ke Negara Jepang dan merasakan sendiri bagaimana dan seperti apa budaya Jepang tersebut. Hal tersebut memang tidak dapat dipungkiri, sebab *anime* dan *manga* sering menggambarkan pemandangan sebuah sekolah, desa, kota, bahkan pulau yang ada di Jepang sebagai latar cerita. Tak luput juga diselipi dengan budaya wilayah setempat. *Anime* juga memiliki beberapa genre yang menjadi klasifikasi. Dalam budaya yang bervariasi tersebut, terdapat satu istilah yang disebut *otokonoko*.

Manga atau 漫画 (*man'ga*) adalah sebutan untuk komik yang berasal dari Jepang. Istilah 漫画 (*man'ga*) terdiri dari dua kanji yaitu 慢 (*man*) yang berarti secara sukarela dan 画 (*ga*) yang berarti gambar. *Manga* adalah narasi

visual dengan kepekaan yang dapat dikenali. Istilah kepekaan sengaja dibuat kabur untuk memberikan alas pada berbagai macam pilihan dan merangkul stereotip karakter bermata besar, berdagu runcing yang banyak orang pertimbangkan sebagai lambang *manga*, Osamu Tezuka yang bergaya Disney, dan gaya realistik *manga* perusahaan. Tidak semua *manga* terlihat sama dan tidak semua *manga* memiliki isu filosofis yang sama ataupun pembaca yang sama. (Toni 2010: 11). *Manga* ada untuk setiap kelompok selera, umur, dan minat. Oleh karena itu hampir menjadi tidak berarti untuk mendeskripsikan genrenya, sebab untuk setiap deskripsi akan ada *manga* yang tidak sesuai. Namun, untuk memaksakan klasifikasi pada ribuan judul, genre adalah label yang berguna, meskipun tidak selalu akurat,

Meskipun pada umumnya *otokonoko* menunjuk pada karakter laki-laki yang penampilannya tidak berbeda dengan perempuan, sebutan seperti *josouko* (女装子) dan *josoudanshi* (女装男子) juga ikut tercampur yang menyebabkan istilah *otokonoko* juga mencakup karakter laki-laki yang melakukan *crossdress*. Huruf ko (子) dalam *otokonoko* (男の子) tergantikan oleh huruf ko (娘) maka terciptalah *otokonoko* (男の娘). *Otokonoko* adalah karakter yang berjenis kelamin laki-laki namun memiliki penampilan layaknya perempuan dan diperlakukan hampir sama dengan karakter *bishoujo*. Sebaliknya, ada kalanya karakter *otokonoko* lebih diminati daripada karakter *bishoujo*. Sekarang pun, sudah ada majalah khusus *otokonoko* yang masuk ke dalam genre karakter *bishoujo*, sehingga menjadi konsumsi para *otaku* seperti karakter *bishoujo* yang lain. (Watanabe, 2004:8)

Menurut (Mihashi, 2013), penjelasan tentang *otokonoko* dari *wikipedia* yaitu “Disamping dia adalah seorang laki-laki namun penampilan dan perilakunya tidak berbeda dari perempuan” adalah tidak tepat sebab jika demikian maka tidak ada bedanya *otokonoko* dengan orang yang sedang melakukan *crossdress*.

Istilah *otokonoko* sendiri berawal pada pertengahan awal tahun 2000 dan pada awalnya sebutan *otokonoko* hanya ditujukan pada karakter dua dimensi saja. Kemudian, melalui *cosplay* yang meniru karakter tersebut, akhirnya sebutan *otokonoko* tidak hanya dimiliki karakter dua dimensi saja.

Seiring mulai dikenalnya *otokonoko* pada pergantian abad ini, seniman *manga* dan pengembang *game* lah yang menyukai fenomena ini. *Game* seperti *Guilty Gear* menampilkan karakter yang bertipe *otokonoko*, contohnya Bridget, seorang pemuda pemburu hadiah yang berpakaian layaknya seorang biarawati. Bridget sejak saat itu menjadi karakter ikonik dan favorit bagi *cosplayer* perempuan maupun laki-laki. Kemampuan untuk menganggang sisi maskulin dan feminin itulah sebabnya Bridget memiliki daya tarik yang begitu luas. Oleh karena itu, di *anime*, *manga*, serta *game*, jumlah karakter laki-laki namun tampil seperti perempuan mulai bertambah. Karakter *otokonoko* menjadi lebih populer daripada karakter perempuan, dan ada yang mengatakan bahwa jika di dalam *anime*, *manga*, atau *game* terdapat karakter *otokonoko* maka akan lebih menjual.

Salah satu contoh *manga* yang memakai karakter *otokonoko* dalam ceritanya adalah *Minamoto-kun Monogatari* 『源君物語』 adalah seri *seinen*

manga Jepang karya Minoru Inaba (稲葉みのり). Dipublikasikan oleh *Sueisha* dalam majalah *Weekly Young Jump* dari tanggal 15 September 2011 sampai 5 September 2019. *Manga* ini terdiri dari 16 volume. Dipublikasikan juga oleh Soleil dalam bahasa Perancis dan Panini Comics dalam bahasa Jerman.

Minamoto-kun Monogatari menceritakan tentang seorang lelaki muda yang baru lulus SMA dan diterima di Universitas Shiun bernama Minamoto Terumi. Sejak kecil, Terumi diceritakan memiliki wajah feminin dan disebut-sebut cukup cantik sampai dapat membuat orang yang melihat dirinya mengira kalau dirinya adalah perempuan. Namun, sebab itulah dia menjadi sasaran perundungan oleh teman perempuan sekelasnya dengan memaksa dirinya untuk memakai seragam siswi sambil mengguyur dirinya dengan susu basi karena mereka iri dan menganggap dia sebagai perebut kakak kelas yang mereka kagumi. Oleh sebab itu Terumi mengidap trauma terhadap perempuan dan alergi pada susu.

Terumi yang sudah menjadi mahasiswa di Universitas Shiun, tinggal bersama bibinya yang bernama Fujiwara Kaoruko yang juga menjadi salah satu dosen di universitas tersebut. Kaoruko memperbolehkan Terumi untuk tinggal bersama dirinya dengan satu syarat yaitu, menjadi bagian dari penelitian yang sedang dia lakukan. Kaoruko sedang meneliti kisah Genji. Oleh karena itu dia ingin Terumi menjadi sang Genji dan memintanya untuk menjalin hubungan dengan 14 perempuan yang telah dia siapkan yang kebetulan memiliki nama dan sifat yang mirip dengan karakter utama

perempuan dalam *Genji Monogatari* (源氏物語).

Selama melakukan penelitian, secara perlahan rasa takut dan canggung terhadap perempuan yang dialami Terumi semakin lama semakin berkurang. Berkat itu juga dia bisa mengidentifikasi kebiasaan dan masalah yang dialami oleh para perempuan tersebut. Setelah, menjalin hubungan dengan ketiga belas kandidat, Kaoruko memberitahu Terumi bahwa kandidat yang terakhir adalah dirinya sendiri. Bukan hanya untuk memajukan penelitian semata, namun juga untuk memperluas pengalaman yang dimiliki Terumi. Bersamaan dengan hal tersebut, Kaoruko juga memberitahu kepada Terumi bahwa dia akan pindah dari Universitas Shiun dan mengajar di universitas yang lain.

Satu tahun kemudian, Terumi dan para kandidat penelitian telah menjalani kehidupan mereka masing-masing, agar menjadi individu yang lebih baik. Terumi juga berkeinginan untuk mengikuti jejak bibinya sebagai peneliti novel *Genji*.

Peneliti memilih *otokonoko* sebagai objek penelitian dikarenakan penelitian yang memakai objek tersebut jumlahnya masih sedikit maupun itu dari dalam Jepang maupun dari luar Jepang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah yang akan dianalisis yaitu: Bagaimana entitas *Otokonoko* dalam budaya *Otaku*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah : Untuk mengetahui bagaimana entitas

Otokonoko dalam budaya *Otaku*

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk para pembaca golongan akademik, yakni mahasiswa, dosen, khususnya prodi Studi Kejepangan

Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi masyarakat, terutama bagi yang memilih *otokonoko* sebagai objek penelitian.

1.5 Tinjauan Pustaka

Penelitian pertama merupakan skripsi yang dilakukan oleh Wise Nakamura dari Universitas Sumatera Utara pada tahun 2016, dengan judul “Fenomena *Joshiryoku Danshi* dalam Masyarakat Jepang” (*Nihon Shakai ni Okeru Joshiryoku Danshi no Genshou*). Penelitian ini membahas tentang gaya hidup *Joshiryoku danshi* serta interaksi mereka terhadap keluarga dan masyarakat. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian deskriptif dan kepustakaan menggunakan pendekatan fenomenologi.

Penelitian ini membahas gaya hidup *joshiryoku danshi* yang berbeda dari kaum pria pada umumnya yang menghabiskan uang sakunya serta penhasilannya pada benda-benda yang identik dengan pria yaitu seperti rokok, *sake*, *pachinko*, dll. Sementara *joshiryoku danshi* menggunakan uang mereka pada makanan, kesehatan, penampilan dan perawatan kulit.

Dari segi makanan, untuk menjaga kondisi tubuh dan kualitas kesehatan, mereka lebih memilih untuk mengonsumsi makanan buatan sendiri dan juga

makanan sehat. Mereka berusaha menghindari makanan siap saji karena sangat tidak sesuai nilai gizi pada makanan tersebut menurut mereka. Meskipun ada juga *joshiryoku danshi* yang suka dengan makanan manis. Dari segi penampilan, pengeluaran terbesar *joshiryoku danshi* ada pada pengeluaran mereka untuk membeli barang fashion, perawatan kulit, serta kosmetik yang semakin banyak produksinya karena jumlah permintaan yang semakin banyak.

Joshiryoku Danshi yang lebih memilih menghabiskan waktu pada aktivitas feminin bertolak belakang dengan gaya hidup pria biasanya. Mereka menghabiskan waktu pada aktivitas dalam hal kecantikan dan penamilan sebagai pilihan daripada mengikuti pemikiran tradisional pria biasanya yang dikatakan maskulin.

Dalam interaksinya dengan keluarga, interaksi *joshiryoku danshi* dengan keluarga merupakan hal positif bagi kedekatan keluarga. Kelompok *joshiryoku danshi* memiliki hubungan yang baik dengan keluarga khususnya pada ibu dan saudara perempuan. Mereka juga memiliki keakraban di bidang yang berbeda dengan ayah mereka. Jadi bisa dibilang kedekatan *joshiryoku danshi* pada keluarga lebih seperti kedekatan anak perempuan dengan keluarga daripada anak laki-laki dengan keluarga pada umumnya di Jepang. Dalam interaksinya dengan masyarakat, *joshiryoku danshi* lebih memilih untuk berinteraksi dan bergaul dengan perempuan dikarenakan kesamaan dalam kegemaran, namun tidak dipungkiri bahwa *joshiryoku danshi* juga bisa bergaul dengan pria pada umumnya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama-sama menggunakan objek laki-laki yang mendapatkan atribut feminin dan yang membedakannya adalah penelitian ini menggunakan *joshiryoku danshi* sebagai objek penelitian sedangkan penelitian saya menggunakan *otokonoko* sebagai objek penelitian.

Penelitian kedua merupakan skripsi yang disusun oleh Nithosil Hamiz Alnury dari Universitas Airlangga pada tahun 2020, dengan judul “Fenomena *Ojouman* dalam *Manga Sakura chan to Amane kun* : Kajian Maskulinitas Hegemonik” (*Manga [Sakura chan to Amane kun] ni Okeru Ojouman no Genshou –Buranon no Hakendanseisei no Kousatsu-*) (マンガ『さくらちゃんとおまねくん』におけるお嬢マンの現象—ブラノンの覇権男性性の考察—) . Penelitian ini membahas maskulinitas terhadap fenomena *ojouman* pada komik *Sakura chan to Amane kun* dengan analisis kajian maskulinitas hegemonik dari Robert Brannon.

Sakura chan to Amane kun merupakan *manga* bergenre *romance* yang menceritakan dua murid SMA laki-laki dan perempuan bernama Sakura Souta dan Amane Miki. Mereka berdua sama-sama memiliki rahasia yaitu mereka berdua adalah anak *transgender* tertutup, jadi yang mengetahui rahasia mereka adalah mereka sendiri. Selama di sekolah mereka berseragam sesuai dengan jenis kelamin mereka masing-masing dan berusaha untuk tidak berinteraksi antara satu sama lain agar rahasia mereka terjaga. Saat bertemu di luar sekolah, barulah mereka mengenakan pakaian yang mengidentifikasikan gender mereka yaitu, Sakura yang memakai pakaian perempuan dengan

memakai wig rambut panjang, sementara Amane dengan pakaian laki-laki. Mereka berdua juga mengasumsikan persona mereka masing-masing.

Penelitian ini berusaha menganalisis Sakura Souta menggunakan item-item maskulinitas Brannon. Hasil dari analisis tersebut yaitu, Sakura Souta menyukai barang *kawaii*, gemar berbelanja dan berdandan, menyukai manisan, suka memasak, memakai pakaian feminine, tidak memiliki kepercayaan diri yang tinggi, tidak pandai olahraga, dan bukan tipe pemberani. Ini semua didapatkan dari melihat percakapan Sakura Souta, ekspresi wajah yang dia tampilkan, serta tutur kata dan tindakan.

Sama seperti penelitian pertama, objek yang dipilih memiliki ciri-ciri sama dengan peneliti dan yang membedakannya adalah pada objek penelitiannya.

Penelitian ketiga merupakan skripsi yang ditulis oleh Watanabe Yuuki (渡辺雄気) dari Universitas Kinki pada tahun 2012 yang berjudul Eksistensi yang disebut *Otokonoko* –Budaya *Otaku* yang Homososial” (*Otokonoko to iu Sonzai –Homosoosharuna Otaku Bunka-*) 『男の娘という存在—ホモソーシャルなオタク文化—』. Penelitian ini membahas tentang apa itu eksistensi yang disebut sebagai *otokonoko* dengan metode studi pustaka.

Penelitian ini mencoba memberikan pembuktian bahwa *otokonoko* tidak sama dengan eksistensi lain yaitu *josouko* dan *josoudanshi*, lalu juga mengupas segala sisi mengenai eksistensi *otokonoko* mulai dari asal usul *otokonoko*, respon *otaku* mengenai *otokonoko*, serta penelitian ini mencoba membuat koneksi antara *otokonoko* dengan perilaku yang benci pada perempuan, ketidaksukaan terhadap homoseksualitas, dan homososialitas yang

terbentuk di dalam budaya *otaku*.

Penelitian ini menghasilkan lima syarat yang membuat sebuah karakter ataupun eksistensi pantas menyandang gelar sebagai *otokonoko*. Kelima syarat itu adalah, *otokonoko* haruslah berjenis kelamin laki-laki dan mengidentifikasi diri mereka sendiri sebagai laki-laki, menjadi objek seksual, penampilannya harus menyerupai gadis cantik, eksistensinya memiliki fiksi yang kuat, serta butuh pengakuan oleh karakter di sekitarnya di dalam cerita..

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Pengertian *Otokonoko*

Otokonoko adalah salah satu karakter dalam budaya *otaku* yang memiliki paras, bentuk tubuh, dan penampilan layaknya gadis cantik. Menurut (Mihashi, 2013), penjelasan tentang *otokonoko* dari wikipedia yaitu “Disamping dia adalah seorang laki-laki namun penampilan dan perilakunya tidak berbeda dari perempuan” adalah tidak tepat sebab jika demikian maka tidak ada bedanya *otokonoko* dengan orang yang sedang melakukan crossdress.

1.6.2 Sejarah Lahirnya *Otokonoko*

Istilah *otokonoko* sendiri berawal pada pertengahan awal tahun 2000 dan pada awalnya sebutan *otokonoko* hanya ditujukan pada karakter dua dimensi saja. Kemudian, melalui cosplay yang meniru karakter tersebut, akhirnya sebutan *otokonoko* tidak hanya dimiliki karakter dua dimensi saja (Mihashi, 2013). Mihashi juga mengatakan kalau ada teori yang mengatakan kalau *manga* pada tahun 1980 yang berjudul Stop!!

Hibari-kun adalah pelopor munculnya *otokonoko*.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah *library research* (tinjauan pustaka)

1.8 Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Berisi saduran atas argumen skripsi Watanabe Yuuki yang akan ditinjau oleh penulis pada bab pembahasan.

Bab III Pembahasan

Berisi pembahasan tentang permasalahan yang diteliti yakni, tinjauan atas argumen Watanabe Yuuki mengenai eksistensi yang disebut sebagai *otokonoko*.

Bab IV Penutup

Berisi kesimpulan dari penelitian dan saran.