

**REPRESENTASI ANAK-ANAK MELALUI TOKOH UTAMA DALAM
ANIME *SPIRITED AWAY***

Oleh: Nadiah Fairuz Azzahrah (071211531029) – A
Email: nadihazzahrah@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi anak-anak melalui tokoh utama dalam *anime Spirited Away*. Agar dapat menjelaskan bagaimana anak-anak digambarkan secara deskriptif dan akurat peneliti menggunakan semiotik The Codes of Television John Fiske dan tinjauan pustaka untuk penelitian ini antara lain: anak-anak sebagai identitas, *anime*, representasi anak-anak dalam *anime*, dan globalisasi dan media massa. Dari analisis yang dilakukan ditemukan hasil gambaran anak-anak yang sarat akan dominasi patriarki. Tokoh utama yang merupakan anak perempuan digambarkan pasif karena melihat bagaimana ibunya dalam ruang domestik berperilaku. Hal ini juga merambah ke lingkungan di luar keluarganya. Di dalam dunia yang asing baginya anak digambarkan mengalami pengucilan atas dirinya sendiri, yang mengakibatkan sosoknya terlihat cemas dan takut. Anak juga digambarkan ceroboh, namun belajar untuk menjadi mandiri. Kemandirian itu sendiri merupakan implementasi nilai maskulin yang dekat dengan konstruksi gender laki-laki. Anak adalah sosok yang dekat dengan mitologi, dimana mitologi Jepang didominasi oleh kehadiran sosok laki-laki. Pada akhirnya peneliti menemukan bagaimana tokoh utama anak-anak menjadi miniatur orang dewasa dalam hal prostitusi.

Kata kunci: anak-anak, identitas, representasi, prostitusi, *anime*.

PENDAHULUAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana anak-anak melalui tokoh utama direpresentasikan dalam *anime Spirited Away*. *Anime* merupakan animasi buatan Jepang. Animasi menjadi menarik untuk diteliti karena di dalamnya terdapat intervensi lebih dari pembuat film ketimbang film *live action*. Selain itu animasi juga bersifat melebih-lebihkan kenyataan. Representasi anak-anak menarik untuk diketahui mengingat bagaimana anak-anak menjadi subjek dalam sinema yang selalu dikonstruksi oleh orang-orang dewasa. Selain itu, representasi melalui tokoh utama dipilih karena peneliti memiliki asumsi akan adanya penggambaran prostitusi anak-anak melalui tokoh utama dalam *anime* tersebut.

Animasi buatan Jepang memiliki karakteristik unik yang dapat dikenali. Karakteristik-karakteristik ini dapat dilihat dari hal-hal seperti *character design*, *background presentation*, *origins of storylines*, *production work practices*, *channels*

of distribution, dan *kinds of audienceship* (Hu, 2010). Dalam penceritaan, *Anime* dan *manga* (komik Jepang), seperti yang ditulis oleh Antonia Levi dalam essaynya yang berjudul *The New American Hero: Made in Japan* (1998), secara keseluruhan tidak menekankan *value* seperti kebenaran dan keadilan dan *ultimate moral black-and-white solution*. *Anime* dan *manga* memperluas *depth and humanity* dan keberagaman *image* akan *hero* yang realistis (Hu, 2010).

Spirited Away adalah sebuah film *anime* lepas (*feature-length film*) yang diproduksi oleh Studio Ghibli pada tahun 2001. *Anime* ini mengikuti perjalanan seorang anak perempuan bernama Chihiro yang tersesat ke dalam sebuah dunia yang mempertemukannya dengan dewa, roh, penyihir, dan makhluk-makhluk magis lainnya. Di dalam dunia tersebut, Chihiro harus berusaha untuk bertahan hidup, merubah kembali orang tuanya yang berubah menjadi babi dan menemukan jalan untuk kembali ke dunianya.

Indikasi akan adanya unsur prostitusi dalam anime ini diawali oleh kemunculan *fan-theory* di internet. Urban Dictionary mendefinisikan *fan-theory* sebagai “*Set of assumption which are intended to explain an unfinished event or series of events in a book, movie or saga*”. Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa asumsi-asumsi yang dimaksud bukanlah berasal dari pihak pencipta buku atau film, melainkan dari fans yang mengkonsumsi.

Mengenai *fan-theory* seputar *Spirited Away*, tidak diketahui asal mula teori tersebut, namun salah satu situs yang memuatnya adalah 9gag.com. Postingan tersebut menampilkan gambar cuplikan film *Spirited Away* dengan beberapa tulisan yang menjelaskan awal mula penulis, yang tidak diketahui siapa, bertanya-tanya mengenai simbol ϕ (“yu”) pada pintu rumah pemandian dan mulai melakukan riset kecil. Ternyata, pada riset yang dilakukannya, ia menemukan beberapa fakta menarik mengenai keterkaitan prostitusi dan rumah pemandian pada zaman edo di Jepang.

Kajian pertama yang digunakan peneliti untuk mendukung analisis adalah Anak-anak Sebagai Identitas. Stuart Hall dalam *Cultural Identity and Cinematic Representation* mengatakan bahwa identitas bukanlah sesuatu yang transparan dan tidak problematis. Ketimbang melihat identitas sebagai fakta historis yang telah tercapai, Hall melihat identitas sebuah produksi yang tidak pernah selesai, selalu dalam proses, dan selalu menjadi bagian di dalam representasi.

Ide tentang *childhood* – masa kanak-kanak berhubungan dengan ide tentang *dependence* – ketergantungan (Aries, 1962). Hal ini berarti sesuai dengan oposisi dari anak-anak itu sendiri, yakni orang dewasa yang dianggap independen. Identitas anak-anak, seperti identitas pada umumnya, kompleks dan terdiri dari berbagai macam hal. Identitas tidak dapat dikerdilkan menjadi satu hal, akan tetapi terdiri atas beragam hal seperti gender, agama, dan ras. Gender didefinisikan oleh masyarakat dan diekspresikan oleh individu sering dengan interaksi yang mereka lakukan dengan orang lain dan media (Wood, 2009). Anak-anak juga memiliki identitas gender. Malah, justru sosialisasi mengenai gender ini dilakukan pada mereka. Jenis kelamin anak-anak yang terbagi atas laki-laki dan perempuan diatur kembali oleh gender – bagaimana anak perempuan dan laki-laki harus bersikap sesuai dengan jenis kelaminnya. Struktur patriarki yang dibentuk oleh konstruksi gender didefinisikan oleh Walby (1990) sebagai sistem struktur dan praktek sosial dimana laki-laki mendominasi, menindas, dan mengeksploitasi perempuan.

Kembali pada identitas anak-anak, representasi akan identitas tersebut yang ditampilkan di media semakin memudar seiring dengan berjalannya waktu. Seperti yang dikatakan Neil Postman dalam *The Disappearance of Childhood*, anak-anak tidak lagi digambarkan sebagai anak-anak. Muncullah anak yang melalui proses '*adultification*', atau proses yang menjadikannya "dewasa". Anak-anak digambarkan sebagai miniatur dari orang dewasa (Postman, 1982). Garis yang membatasi antara anak-anak dan orang dewasa semakin tidak jelas, seolah-olah keduanya bukanlah sesuatu yang berbeda.

Anime yang merupakan jenis film yang dianalisis dalam penelitian ini merupakan film animasi produksi Jepang. Sementara animasi itu sendiri adalah "*art of motion, and art in motion* (Sorensen, dalam Kallen, 2015)". Animasi merupakan film yang melebih-lebihkan realita – *exaggerate reality* (Kallen, 2015).

Kebanyakan definisi mengenai film animasi berfokus pada proses produksi. Hal ini berarti bahwa film animasi dibedakan dengan film *live action* berdasarkan detail-detail teknis dalam pembuatannya. Istilah yang sering dirujuk adalah *frame-by-frame* dimana cara pembuatan film animasi berdasarkan satu *frame* ke *frame* yang lain. Cara ini sebenarnya juga dipraktekkan pada pembuatan film *live* di masa-masa terdahulu (Ward, 2000). Hal ini berimplikasi pada animator memediasi layar dan

presentasi atas gambar di layar dengan kontrol dan intimasi lebih ketimbang film *live action* (Heath, 2013).

Peneliti juga menggunakan kajian Representasi Anak-anak dalam Anime sebagai kajian untuk melihat bagaimana anak-anak direpresentasikan didalam *anime* selama ini. Representasi anak-anak dalam *anime* berbeda dari animasi Barat. Satu contoh dituliskan oleh Samantha Chambers dari Elon University yang membandingkan antara animasi Amerika dan Jepang:

“...Even death was considered to be an appropriate topic in children’s anime. The Japanese acknowledged that death was a part of life by occasionally allowing characters to die instead of having the characters stay immortally young as in many American television shows.” (Chambers, 2012)

Hal tersebut menggarisbawahi perbedaan animasi Jepang dengan animasi Amerika ataupun Eropa. Chambers menunjukkan bahwa *anime* tidak takut dalam merepresentasikan karakter anak-anak sebagai manusia biasa yang bisa mati. Bahwa kematian adalah suatu hal yang wajar dan tidak apa-apa muncul pada tontonan *anime* anak-anak. Ini berbeda dengan animasi Amerika yang cenderung menghindari topik-topik seperti kematian untuk audiens anak-anak.

Anime yang diproduksi oleh Jepang tersebut merupakan bagian dari salah satu area globalisasi yang disebutkan oleh Rantanen (2005), yakni area budaya. Area ini mencakup produksi, pertukaran dan pemaknaan simbol yang direpresentasikan melalui fakta, arti, kepercayaan dan nilai. Karenanya peneliti juga menggunakan tinjauan pustaka Globalisasi dan Media Massa untuk menjelaskan relevansi penelitian film *anime Spirited Away*. Globalisasi memungkinkan hubungan interaksi yang meningkat antar negara-negara yang berbeda, dalam hal ini adalah antara Indonesia dan Jepang melalui distribusi produk budaya berupa film.

Globalisasi melalui media memiliki kemampuan untuk membuat budaya menjadi homogen atau heterogen (Rantanen, 2005). Indonesia dan Jepang adalah dua negara dengan latar belakang budaya, namun peneliti berpendapat bahwa melalui media, yang dalam hal ini adalah *anime*, budayanya menjadi lebih homogen. *Anime Spirited Away* mampu membuka ruang tafsir bagi penonton Indonesia yang memiliki latar belakang budaya berbeda, akan tetapi dalam waktu yang bersamaan penonton Indonesia tetap mampu memaknainya karena homogenisasi yang ada.

Untuk analisis peneliti memilih analisis semiotik *The Codes of Television* oleh John Fiske. Pada *Television Culture: Popular Pleasures and Politics*, John Fiske memaparkan tiga level kode televisi. Kode sendiri merupakan sistem tanda yang memiliki aturan, dimana aturan dan konvensi tersebut digunakan bersama-sama oleh anggota dari sebuah budaya, dan kode tersebut digunakan untuk menciptakan dan mensirkulasikan makna dalam budaya tersebut.

Tiga level kode televisi terdiri dari: (i). Level 1 – *Reality* Terdiri dari penampilan, pakaian, *make-up*, *environment*, perilaku, *speech*, *gesture*, ekspresi, suara, dan lain sebagainya. Hal-hal tersebut dikodekan secara elektronik oleh kode-kode teknis seperti; (ii). Level 2 – *Representation* Kamera, pencahayaan, *editing*, musik, suara yang mentransmisikan kode-kode representasi konvensional yang membentuk representasi, misalnya dari: narasi, konflik, karakter, *action*, dialog, *setting*, *casting*, dan lain-lain. (iii). Level 3 – *Ideology* Diatur ke dalam penerimaan sosial oleh kode-kode ideologis, seperti: individualisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan lain-lain.

PEMBAHASAN

Sebagai sebuah medium, *anime* yang merupakan animasi Jepang memiliki sifat “*exaggerating reality* (Kallen, 2015)”. Di dalam *Spirited Away* beberapa adegan dalam merepresentasikan anak-anak memang sesuai dengan pernyataan tersebut, misalnya saja adegan dimana tokoh utama anak-anak diperlihatkan bersikap ceroboh, terjatuh atau terpeleset dengan tingkah yang sedikit berlebihan. Akan tetapi pada saat yang bersamaan secara keseluruhan *anime* produksi Studio Ghibli menekankan aspek realita seperti film *live-action*.

Representasi anak-anak tidak dapat dilepaskan dari lingkungan keluarga tempat ia dibesarkan. ‘Dominasi’ sebagai salah satu kata kunci dari patriarki muncul dalam keluarga, dimana dominasi yang terjadi dari laki-laki atas perempuan. Dalam *Spirited Away* dominasi laki-laki ini ditunjukkan dengan kemunculan tokoh ayah. Ayah digambarkan sebagai sosok yang mendominasi, baik dalam hal berbicara maupun mengambil keputusan.

Melalui ruang domestik, yang dalam ini adalah keluarga, sosialisasi pembagian peran antara laki-laki dan perempuan mulai diajarkan pada anak-anak.

Parsons dalam Walby (1990) memiliki keluarga berfungsi sebagai institusi sosial karena menjalankan fungsi penting untuk masyarakat dalam hal sosialisasi untuk anak-anak dan menjaga kestabilan kepribadian orang dewasa (*stabilization of adult personalities*).



Gambar 1
Adegan Chihiro dan Orang Tuanya di Depan Gerbang Merah
(Sumber: *Spirited Away* (2001) Dir. Hayao Miyazaki)

Dominasi serupa juga ditemukan pada film-film lain di Jepang maupun Indonesia. Peneliti melakukan intertekstualitas dengan film Petualangan *Sherina* (2000) dan *Soshite Chichi ni Naru* (2013). Keduanya juga memunculkan tokoh ayah dalam konteks keluarga dan melakukan dominasi atas tokoh lainnya, ibu dan anak-anak.

Dominasi laki-laki dalam *Spirited Away* salah satunya ditunjukkan pada gambar 1, dimana Ayah memutuskan untuk melihat ke dalam terowongan dan seluruh keluarga harus mengikutinya. Adanya dominasi ayah sebagai laki-laki atas ibu sebagai perempuan berakibat pada bagaimana tokoh utama anak-anak, Chihiro, bersikap pasif dan lebih banyak memilih untuk diam. Dunn (2006) menjelaskan bahwa konteks keluarga membuat anak belajar tentang konsekuensi perbuatan terhadap orang lain, dan membuat kesimpulan berdasarkan percakapan-percakapan yang ia saksikan (Killen dan Rutland, 2011). Bagaimana keluarga saling berinteraksi, berargumen, dan lain sebagainya merupakan sosialisasi pula bagi anak. Dari keluarga anak dapat belajar banyak hal. Bagaimana ayah dan ibunya Chihiro bersikap secara tidak langsung mengajarkan Chihiro bagaimana untuk bersikap pula, yang dalam hal ini berhubungan dengan pembagian peran antara laki-laki dan perempuan. Selama ini Chihiro lebih banyak diam ketika ayah dan ibu berargumen, terutama ketika ayah

menjadi sangat dominan dalam percakapan. Chihiro yang merupakan anak perempuan belajar melalui sikap ibunya bagaimana perempuan, yang tentunya dalam konstruksi sosial, tidak seharusnya melawan laki-laki.

Pengambilan keputusan yang didominasi laki-laki juga tidak terlepas dari pengaruh agama. Di Indonesia, misalnya, laki-laki adalah kepala keluarga menurut Islam, agama terbesarnya. Dalam Islam laki-laki dianggap sebagai pemimpin bagi kaum perempuan. Hal serupa juga terjadi di Jepang yang dipengaruhi agama Buddha. Laki-laki diposisikan di atas kedudukan perempuan. Perempuan diasosiasikan dengan iblis yang menggoda laki-laki untuk jauh dari enlightenment – pencerahan. Bahkan konsep pencerahan itu sendiri terbatas hanya untuk laki-laki karena Buddha adalah laki-laki (Silva-Grondin, 2010).

Siapa yang mengambil keputusan dalam keluarga juga tidak terlepas dari masalah apa. Peran tradisional laki-laki dan perempuan yang diajarkan di rumah adalah perempuan sebagai individu yang merawat, membersihkan, memasak, menunjukkan sensitivitas emosional dan laki-laki harusnya mendapatkan uang, membuat keputusan, dan terkontrol secara emosi (Wood, 2009). Saat perempuan mengambil keputusan maka hal ini terkait dengan urusan rumah yang bersifat *nurturing* – merawat. Perempuan juga bisa saja menggunakan lebih banyak emosi yang berperan ketimbang ketika laki-laki yang mengambil keputusan. Laki-laki, di lain sisi, mengambil keputusan yang sifatnya lebih luas dari sekedar urusan rumah tangga. Laki-laki juga digambarkan lebih rasional, sementara perempuan lebih emosional.

Meski dominasi laki-laki atas perempuan dalam ruang domestik banyak terjadi, namun tetap tidak menutupi anggapan bahwa ruang domestik adalah tempat bagi perempuan. Dalam *Spirited Away* ibu sebagai perempuan diperlihatkan dekat dengan urusan-urusan domestik. Berbeda dari ayah yang umumnya bertugas mencari nafkah dan berada pada lingkungan luar selain keluarga, ibu dianggap memiliki tugas utama “bekerja” dalam ruang domestik, tak lain adalah mengurus rumah dan keluarga. Anak sebagai bagian dari “urusan rumah tangga juga digambarkan lebih dekat kepada sosok ibu ketimbang ayahnya.

Sosialisasi gender yang dilakukan pada anak-anak melalui keluarga juga digambarkan melalui level pertama dari Fiske, yakni pakaian. Warna pakaian ayah,

ibu, dan anak dalam *anime* ini berbeda warna. Ibu dan anak yang sama-sama perempuan mengenakan warna merah jambu, sementara ayah yang laki-laki memakai warna biru. Kedua warna tersebut adalah warna yang diasosiasikan dekat dengan gender masing-masing. Asosiasi warna merah jambu dengan perempuan merupakan salah satu bagian dari konstruksi gender. Warna merah jambu atau pink dianggap sebagai warna yang paling menyenangkan. Warna pink adalah warna dari “*romance, love, and gentle feelings*” (Cerrato, 2012). Secara psikologi warna pink diasosiasikan dengan welas asih, *nurturing*, cinta, dan romansa (Cerrato, 2012). Hal ini menjadi cocok bila dihubungkan dengan konstruksi sosial atas perempuan sebagai sosok yang lembut, penuh cinta, dan *nurturing*.

Bagaimana anak bersikap pasif dalam ruang domestik juga ditemukan terjadi di luarnya. Peneliti melihat bahwa anak juga berada dalam relasi kuasa antara laki-laki dan perempuan. Relasi ini merupakan perjuangan untuk melawan dominasi sosial dari laki-laki atas perempuan. Dominasi tersebut ditunjukkan lewat kuasa atas anak yang merupakan perempuan oleh tokoh-tokoh laki-laki lain di luar ruang domestik.

Relasi kuasa tersebut, dimana salah satunya antara tokoh Haku dan Chihiro, berhubungan dengan pengetahuan, kompetensi, dan kualifikasi. Ini adalah perjuangan melawan “*privilege of knowledge*” (Foucault, 1982). Haku disini digambarkan memiliki informasi yang lebih, mengenai dunia dimana mereka berada, bagaimana Chihiro harus memakan sesuatu dari dunia itu agar tidak hilang, informasi mengenai orang tua Chihiro yang masih dirahasiakan, burung setengah manusia yang sedang mencari Chihiro, dan mantra untuk membuat kaki Chihiro yang lumpuh sesaat kembali bisa berdiri dan berlari. Dari situ dapat juga dilihat bagaimana Haku sebagai anak laki-laki memiliki peran yang lebih tinggi dari Chihiro yang seorang perempuan. Ialah yang aktif bertindak, dalam hal ini mencari dan menemukan Chihiro.

Anak di luar ruang domestik juga digambarkan mengalami pengucilan terhadap dirinya. Pengucilan ini bermacam-macam bentuknya, akan tetapi yang terjadi pada Chihiro adalah pengucilan yang diakibatkan oleh kondisi psikologis dirinya. *Exclusion* semacam ini membuat anak-anak menjadi lemah terhadap hal-hal negatif akibat dari pengucilan seperti depresi, kecemasan, atau kesepian (Boivin, Hymel, dan Bukowski, dalam Killen dan Rutland, 2011). Chihiro merasa sendirian di dunia *spirit* tersebut, bahkan orang tuanya tidak ada disana bersamanya. Ia berada di

tempat asing dan harus beradaptasi demi usahanya mencari jalan keluar dan bertemu dengan orang tuanya kembali. Karenanya pada beberapa adegan ini ia diperlihatkan takut, gemetar, atau gelisah.

Ideologi patriarki juga ditunjukkan melalui identitas kemandirian anak-anak. Dalam *Spirited Away* dan juga konteks budaya Jepang nilai kemandirian diajarkan sejak dini. Peneliti melihat ini sebagai implikasi dari *self-reliant* (Wood, 2009) yang merupakan bagian dari nilai maskulin.

Nilai maskulin yang dimaksud adalah bagaimana anak laki-laki diharapkan menjadi sosok yang aktif dan kuat. Mereka diharapkan untuk tidak menjadi seperti perempuan; tidak berpikir, bertindak, atau merasa seperti perempuan (Wood, 2009). Mereka tidak boleh cengeng ataupun menunjukkan kelemahannya. Mereka harus bisa mengandalkan dirinya sendiri. “Laki-laki yang sesungguhnya” tidak memerlukan orang lain. Ia merawat dirinya sendiri dan tidak bergantung pada siapapun (Wood, 2009). Ketidakbergantungan inilah yang merupakan awal dari nilai kemandirian. Nilai ini kemudian merambah pada gender perempuan di Jepang, dimana anak-anak dididik untuk menjadi mandiri sejak kecil.

Anak-anak direpresentasikan mandiri dalam hal berkeliaran seorang diri, tidak dibantu saat terjatuh, bekerja keras, dan keberhasilan melakukan pekerjaan sendiri. Banyak pula adegan yang menggambarkan anak-anak sebagai sosok yang ceroboh. Pada beberapa adegan ia diperlihatkan terpeleset saat berjalan, terjatuh, dan lain sebagainya. Dikaitkan dengan mediumnya, yakni *anime*, maka kecerobohan-kecerobohan yang muncul tersebut terkesan “*exaggerating reality* (Kallen, 2015)”. Jatuh atau terpelesetnya Chihiro terkadang terkesan dilebih-lebihkan, dengan ember yang melambung ke atas, dan lain sebagainya. Kecerobohan ini sebenarnya adalah sebuah contoh yang dibentuk sebagai lawan dari kemandirian itu sendiri. Kecerobohan ini merupakan contoh hal apa yang seharusnya tidak dilakukan. Kecerobohan hadir sebagai suatu peringatan atas nilai yang dianggap buruk. Kehadiran orang lain, yang kebanyakan adalah orang dewasa, di sekitar anak saat ia terjatuh digambarkan untuk acuh.

Untuk mencapai nilai kemandirian dalam konstruksi masyarakat, anak juga mendapatkan *reward* dan *punishment*. Salah satu contoh dari hukuman yang didapat berupa ancaman apabila tokoh utama gagal untuk melakukan suatu tugas. Ancaman

ini merupakan bagian dari latihan sosialisasi gender yang dimulai sejak anak-anak. Begitupula dengan pujian yang merupakan *reward* saat anak berhasil melakukan sesuatu. Sosialisasi bekerja dengan seperangkat *reward* dan *punishment*, mulai dari perubahan nada pada suara hingga hukuman fisik (Walby, 1990). Ancaman merupakan sesuatu yang bisa berakhir dengan *punishment* – hukuman apabila tidak dilakukan.

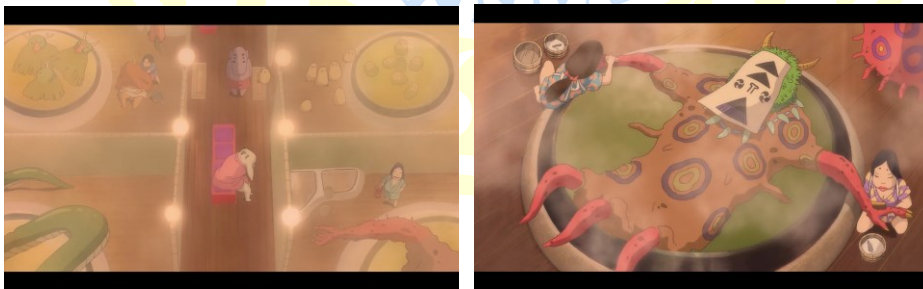
Anak-anak juga direpresentasikan dekat dengan mitologi Jepang. Melihat dari sejarah, Jepang adalah negara yang sarat dengan mitologi. Bahkan catatan tertua mengenai negara ini, *Kojiki*, adalah sebuah koleksi mitologi yang berkaitan dengan sejarah Jepang beserta *kami*. Istilah *kami* merujuk pada *powerful being* yang memiliki kepentingan dalam hidup manusia dan kemampuan untuk ikut campur dalam urusan manusia, baik secara langsung atau tidak, dengan mempengaruhi perilaku dari *kami* yang lain, binatang, atau situasi alam: pendek kata, dewa. *Kami* ini merupakan *spirit* – roh yang dipercaya tinggal pada obyek-obyek material, biasanya di alam: gunung, pohon-pohon yang tidak biasa, air terjun, air, batu yang berbentuk aneh, dan benda-benda lainnya yang dianggap memiliki kekuatan (Ashkenazi, 2003). Dari sini dapat dipahami bahwa alam merupakan representasi dari kekuatan di atas manusia – kekuatan *kami*.

Bila dikaitkan dengan pembahasan sebelumnya, maka menjadi menarik ketika pada mulanya catatan di Jepang menunjukkan penghargaan atas perempuan. Penghargaan ini ditunjukkan melalui mitologi-mitologinya. Salah satu yang terkenal adalah kisah mengenai Amaterasu, salah satu dewi utama dalam kepercayaan Shinto di Jepang. Amaterasu adalah bukti bahwa pada mulanya Jepang sangat matriarki. Nilai-nilai feminin dalam Amaterasu dipuja. Ia merupakan simbol dari kesempurnaan. Perempuan pada zaman itu boleh memimpin dan bahkan disarankan untuk memimpin. Agama Buddha yang masuk ke Jepang cukup *anti-feminine*. Salah satu poin penting dalam ajaran Buddha, yakni *enlightenment* – pencerahan, dianggap hanya terbatas untuk laki-laki. Laki-laki adalah personifikasi dari Buddha itu sendiri, sementara perempuan adalah iblis yang menggoda laki-laki agar jauh dari jalan pencerahan (Silva-Grondin, 2010).

Unsur mitologi Jepang yang muncul dalam *Spirited Away* digambarkan melalui keberadaan makhluk-makhluk yang bukan manusia di sekitar Chihiro dan ia

sebagai anak-anak adalah satu-satunya manusia yang digambarkan sadar akan kehadiran mereka. Makhluk-makhluk disebut *spirit* – roh. Di antara *spirit* tersebut juga muncul beragam jenis lainnya seperti penyihir, makhluk semacam goblin, hingga dewa.

Makhluk-makhluk tersebut mungkin terlihat terlalu ‘fantasi’ sekilas, namun menjadi tidak aneh bila dikaitkan dengan kepercayaan bahwa *spirit* tinggal pada obyek-obyek material (Ashkenazi, 2003). Hal ini juga tidak terlepas dari medium *Spirited Away* yang merupakan *anime*. Penggambaran tokoh-tokoh mitologis yang terlihat fantasi dan tidak nyata sah-sah saja mengingat *anime* sebagai medium dapat memfasilitasi penggambaran yang tidak memiliki batas. Anak-anak juga digambarkan bekerja dalam *anime* ini. Istilah *child labor* atau mempekerjakan anak-anak adalah pekerjaan yang mengambil masa kanak-kanak dari anak, potensial dan harga diri mereka, dan berbahaya untuk perkembangan fisik dan mental (International Labour Office, dalam Sok, 2006). Sok (2006) juga menulis bahwa yang termasuk *child labor* adalah pekerjaan yang mengambil anak-anak dari kesempatan mereka untuk bersekolah. Anak-anak bukanlah orang dewasa. Mereka masih dalam tahap perkembangan, sehingga harus dijaga. Namun dalam *Spirited Away* keberadaan anak-anak yang ditunjukkan melalui tokoh utama, Chihiro, digambarkan bekerja. Lebih-lebih, pekerjaan yang Chihiro dapat di rumah pemandian merujuk pada praktek prostitusi. Hal ini seperti apa yang telah dijabarkan *fan-theory* di internet mengenai *Spirited Away* yang diperkuat oleh adegan-adegan yang ada.



Gambar 2 & Gambar 3
Adegan Makhluk-makhluk Mistis Dalam Rumah Pemandian
 (Sumber: *Spirited Away* (2001) Dir. Hayao Miyazaki)

Situasi adegan-adegan dalam *sentō* – rumah pemandian (gambar 2 & 3) *Spirited Away* yang menampilkan makhluk-makhluk mistis dan perempuan tersebut merupakan implikasi dari salah satu stereotip atas perempuan dalam dunia pekerjaan. Menurut Julia T. Wood (2009) perempuan seringkali distereotipkan sebagai obyek seksual. Perempuan dilihat berdasarkan jenis kelamin mereka atau seksualitas mereka. Hal ini kemudian mengakibatkan adanya pelecehan seksual, dimana paling tidak 50% dari tenaga kerja perempuan telah alami (Rundblad, dalam Wood, 2009). Stereotip mengenai perempuan sebagai obyek seksual inilah yang memungkinkan adanya pekerjaan dimana perempuan dimanfaatkan untuk kebutuhan seksual, yang dalam kasus ini terlibat dalam prostitusi di *sentō*. Mereka mengenakan pakaian minim yang memperlihatkan lekuk tubuh mereka, karena dengan demikianlah tubuh perempuan dapat dinikmati sebagai obyek bagi para tamu yang datang – laki-laki.

Chihiro sebagai tokoh utama anak-anak dimaknai peneliti sebagai representasi dari *yuna – bath prostitute* yang ada di Jepang pada zaman Edo. Ia juga digambarkan melalui penggantian nama dari Chihiro menjadi Sen yang umum dilakukan oleh pekerja seks yang disebut dengan *genjina*. Dengan demikian anak-anak yang bekerja, apalagi dalam konteks yang menyerupai prostitusi, tidak berbeda dari orang dewasa. Anak yang dilibatkan dalam penggambaran prostitusi tersebut juga menunjukkan bagaimana *childhood* dan anak-anak itu sendiri mulai menghilang dari media (Postman, 1982). Anak muncul tidak lagi sebagai anak-anak, namun miniatur dari orang dewasa.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa representasi anak-anak dalam *anime Spirited Away* dekat dengan ideologi patriarki. Anak-anak melalui tokoh utama anak perempuan digambarkan dalam posisi dimana dominasi laki-laki muncul, baik di ruang domestik maupun di lingkungan anak di luar itu. Dominasi ini mengakibatkan pasifnya sikap anak, terutama bila berhubungan dengan tokoh laki-laki. Implementasi dari dominasi patriarki ini juga dimunculkan melalui sosialisasi sifat maskulin yang tidak bergantung pada orang lain kecuali dirinya sendiri. Dominasi laki-laki atas perempuan bahkan muncul pada konteks

mitologi yang secara aktif juga berinteraksi dengan anak. Meski demikian, peneliti justru menemukan bahwa Jepang yang sarat akan mitologi pada awalnya justru didominasi oleh matriarki, namun hal ini bertentangan dengan penggambaran yang ada di film. Pada akhirnya ideologi patriarki ini membawa peneliti pada temuan anak-anak yang digunakan sebagai miniatur orang dewasa dalam penggambaran prostitusi yang terjadi di Jepang pada zaman Edo.

Anime Spirited Away sebagai produk kultural Jepang dapat dimaknai dan juga menjadi obyek penelitian ini berkat adanya globalisasi. Distribusi produk dan jasa semakin meningkat dari satu negara ke negara yang lain. Hal ini memungkinkan *anime Spirited Away* untuk diakses melalui distribusi tersebut di Indonesia yang pada akhirnya membuat *anime* ini dapat dimaknai meskipun dengan latar belakang budaya yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aries, Philippe. 1962. *Centuries of Childhood*. New York: Alfred A. Knopf.
- Ashkenazi, Michael. 2003. *Handbook of Japanese Mythology*. Santa Barbara: ABC-CLIO, Inc.
- Cerrato, Herman. 2012. *The Meaning of Colors*. Diambil 21 Desember 2016 dari <http://hermancerrato.com/graphic-design/images/color-images/the-meaning-of-colors-book.pdf>.
- Chambers, Samantha. 2012. Anime: From Cult Following to Pop Culture Phenomenon. *The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications* 3(2): 94-101.
- Fiske, John. 1987. *Television culture: popular pleasures and politics*. New York: Routledge.
- Foucault, Michel. 1982. *The Subject and Power*. Diambil 30 November 2016 dari http://www.jstor.org/stable/1343197?seq=1#page_scan_tab_contents.
- G. Hu, Tze-Yue. 2010. *Frames of Anime: Culture and Image-Building*. Hongkong: HKU Press.
- Heath, Erin C. 2013. *In Plane Sight: Theories of Film Spectatorship and Animation*. University of Illinois. Illinois.
- Killen, Melanie & Adam Rutland. 2011. *Children and Social Exclusion: Morality, Prejudice, and Group Identity*. Sussex: Wiley-Blackwell.
- Postman, Neil. 1982. *The Disappearance of Childhood*. New York: Vintage Books.
- Rantanen, T. 2005. *The Media and Globalization*. London: SAGE Publications.
- Silva-Grondin, Mallary A. 2010. Women in Ancient Japan: From Matriarchal to Acquiescent Confinement. Diambil 30 November 2016 dari <http://www.inquiriesjournal.com/articles/286/women-in-ancient-japan-from-matriarchal-antiquity-to-acquiescent-confinement>.
- Sok, Chivy. What is Child Labor? *Faces: People, Places, and Cultures*, vol. 22,

- no.8, April 2006, pp. 8-12. Carus Publishing: New Hampshire.
- Walby, Sylvia. 1990. *Theorizing Patriarchy*. Oxford: Basil Blackwell.
- Ward, Paul. 2000. *Defining "Animation": The Animated Film and the Emergence of the Film Bill*. Diambil 21 September 2016 dari <https://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2000/december-2000/ward.pdf>.
- Wood, Julia T. 2009. *Gendered Lives: Communication, Gender, and Culture*, Eighth Edition. Boston: Wadsworth Cengage Learning.

