

WANITA DAN KEKUASAAN

Studi Analisis Karakter Yuzuriha Inori Dalam Anime Guilty Crown

Daniel Kurniawan Salamoon

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Universitas Kristen Petra Surabaya

Email : daniel.kurniawan@petra.ac.id

Abstrak

Guilty Crown adalah anime dengan genre action yang ditayangkan pada 2014. Anime ini menceritakan ketika Jepang dilanda bencana virus Apocalypse sehingga membutuhkan bantuan luar negeri untuk memulihkan kondisi Jepang. Bantuan tersebut menjadi sebuah pemerintahan yang menekan hingga muncul kelompok perlawanan (pemberontak). Tokoh yang menonjol di kelompok ini justru seorang gadis bernama Yuzuriha Inori yang juga seorang penyanyi (idol). Penggambaran sosok Yuzuriha Inori menjadi menarik karena cara berpakaian dan perannya dalam anime ini memberikan pertanyaan mengenai sosok wanita dalam sebuah kelompok pemberontak. Munculnya karakter-karakter dengan konsep *heroine* ini memberikan sebuah pertanyaan tentang posisi wanita pada visualisasi cerita dalam anime Jepang saat ini. Tanda dan simbol yang muncul pada anime ini menjadi fokus kajian tentang visualisasi karakter Yuzuriha Inori dan penggambaran tentang kekuasaan yang melekat sebagai sosok anggota pemberontak

Kata kunci : anime, Guilty Crown, wanita, kekuasaan, Yuzuriha Inori

PENDAHULUAN

Perkembangan kehidupan manusia di era teknologi semakin ditandai dengan adanya kebutuhan terhadap keberadaan media. Keberadaan media-media informasi menjadi terus berkembang dan menjadi bagian dari keseharian masyarakat. Dalam perkembangan masyarakat yang sedemikian rupa, media informasi memiliki peran penting dalam alur lalu lintas informasi di masyarakat. Perkembangan media yang terus menerus, membuat masyarakat kini menjadi masyarakat yang termediasi (Ritzer, 2012). Citra visual yang ditampilkan oleh media-media masa kini menjadi daya tarik sumber informasi sekaligus hiburan di tengah masyarakat.

Keberadaan media menjadi sebuah kebutuhan yang tidak bisa dilepaskan dari kebutuhan masyarakat. Citra visual yang ditampilkan oleh media menjadi berpengaruh dalam kehidupan sosial karena dari media-media yang ada, masyarakat bisa belajar banyak hal. Dalam konteks media-media ini, seringkali muncul sosok wanita sebagai penggambaran utama dari citra visual media baik film maupun iklan. Banyak tampilan di iklan yang menunjukkan perempuan yang mengurus rumah tangga, sekretaris atau posisi-posisi yang dikategorikan sebagai

posisi subordinat. Banyak dari iklan yang menaruh paham ini dalam produk iklannya misalkan ada wanita yang menari (berjoget dengan lagu tertentu) sambil kamera mengambil sudut pandang bagian-bagian tertentu pada tubuh wanita tersebut atau dengan menampilkan citra wanita yang sensual dengan menggunakan produk tertentu untuk memikat lelaki. Meski demikian, beberapa iklan juga menunjukkan citra wanita yang perkasa, bisa mengalahkan lelaki dalam aksi beladiri atau seorang wanita yang lebih sibuk dari seorang pria. Citra perempuan secara visual akan bisa dimaknai dengan berbeda oleh orang yang berbeda. Dalam konteks komunikasi, Littlejohn berkata bahwa pemaknaan ada pada *audience*. (Littlejohn, 2002). Dalam konteks media, media memiliki peran besar dalam menciptakan stereotip tertentu terhadap objek yang ditampilkan.

Keberadaan *manga* (komik Jepang) dan *anime* (film kartun animasi Jepang) sudah bukan hal yang asing di Indonesia. Keberadaan kedua media tersebut sudah cukup lama beredar di Indonesia. Beberapa stasiun televisi di Indonesia juga pernah menayangkan *anime* seperti Doraemon, Sailormoon, Dragonball ataupun Detective Conan dan Naruto. *Anime* tentu saja adalah media dengan sifat menghibur. Meski berkesan menghibur dan memiliki karakter-karakter visual yang bersifat kekanakan, *anime* memiliki kompleksitas dalam penetrasi pasarnya. *Anime* memiliki berbagai macam *genre* yang disesuaikan dengan cerita dan target *audience*. *Genre* tersebut nantinya akan berkaitan dengan banyak hal mulai dari desain karakter, pewarnaan, visualisasi cerita hingga termasuk ideologi di dalamnya. Hal inilah yang membuat industri *anime* terus mengembangkan diri dari tiap elemen penyusun keberadaan *anime* tersebut.

Pengembangan konsep cerita *anime* ini dipahami dengan baik oleh Production I.G. selaku produser dari berbagai judul *anime* di Jepang (www.productionig.com, 2016). Dalam perjalanan dari Production I.G tersebut, melahirkan judul-judul *anime* dengan konsep yang dalam seperti : *Ghost in The Shell*, *Psycho Pass* hingga *Guilty Crown*. *Guilty Crown* adalah salah satu *anime* yang dihasilkan Production I.G. *Guilty Crown* bercerita tentang karakter utama bernama Shu Ouma yang adalah siswa biasa yang kemudian mendapat kekuatan Void ketika hendak menolong Yuzuriha Inori. Sekilas, penggambaran cerita di

Guilty Crown ini terkesan biasa, tetapi di dalamnya terkandung banyak simbol-simbol dan ideologi yang dapat ditemukan. Dalam cerita *Guilty Crown*, tokoh wanita yang menonjol adalah Yuzuriha Inori. Karakter Yuzuriha Inori menarik untuk dibahas dari sisi penampilan, peran dan simbol-simbol yang dimunculkan olehnya. Dalam cerita di *Guilty Crown*, karakter Yuzuriha Inori adalah seorang penyanyi (*idol*) dari grup band *Egoist* sekaligus anggota kelompok pemberontak.

Tulisan ini akan mencoba menyortir karakter Yuzuriha Inori dalam *anime Guilty Crown* terkait konteks gender dan stereotip tentang perempuan di sebuah media yang tergolong sedang tenar dinikmati masyarakat muda saat ini. *Anime* memberi ruang terhadap berkembangnya dunia simulasi dengan menciptakan berbagai cerita yang menaruh ide-ide Aristoteles hingga paham radikal Gramsci. Hal menarik dari *anime* untuk diteliti adalah karena *anime* merupakan sebuah produk seni yang terdiri dari elemen-elemen visual. *Anime* merupakan sebuah simulasi terhadap realitas dan ideologi yang ditemui dalam keseharian manusia.

Media dan Wanita

Media memiliki kekuatan sebagai pembentuk opini dalam masyarakat. Kebutuhan masyarakat akan aliran informasi, membuat media-media massa menjadi penyuplai informasi sekaligus penyebar ideologi. Contoh paling mudah adalah iklan-iklan komersial yang sering muncul. Citra wanita umumnya dikaitkan dengan hal-hal yang menjadi definisi wanita di masyarakat seperti memasak, melayani suami atau posisi yang tercitra sebagai bawahan. (Handoko, 2005). Media menjadi konsumsi bagi masyarakat karena kepraktisannya dalam menyampaikan informasi. Dalam jurnalnya, Rachmat Kriyantono menyatakan bahwa organisasi media mendistribusikan pesan yang tidak hanya mempengaruhi tetapi juga merefleksikan kebudayaan suatu masyarakat. Sehingga apa yang terjadi di media menggambarkan apa yang terjadi di masyarakatnya. (Kriyantono, 2007). Kondisi ini sangat ideal berkaitan dengan informasi yang kini menjadi kebutuhan dalam masyarakat. Sehingga apapun yang ada di media dapat menjadi sebuah bisnis. Apapun yang bisa menjadi konten sebuah media, akan diekspos habis-habisan demi memenuhi kebutuhan masyarakat tersebut. Dalam media,

masyarakat menyaksikan berbagai macam tayangan film, berita hingga iklan dimana masing-masing konten memiliki ideologi bahkan menanamkan sesuatu dalam benak masyarakat.

Di zaman globalisasi ini media memegang peranan penting pada kondisi sosial masyarakat. Detail konten serta mudahnya masyarakat menerima konten tersebut membuat kebutuhan media menjadi tinggi. Akses yang makin mudah terhadap media-media juga mendukung akan perilaku tersebut. *Anime* adalah salah satu media yang memperlihatkan perubahan dalam perjalanan perkembangannya. *Anime* adalah produk seni Jepang yang bersifat audio visual. *Anime* umumnya berasal dari *Manga* atau komik yang kemudian dikembangkan sehingga bersifat *motion*. Beragam *genre* yang ditawarkan memberikan pilihan kepada masyarakat untuk memilih *anime* seperti apa yang hendak dinikmati. Beragam judul *anime* terus bermunculan sebagai manifestasi dari permintaan pasar.

Citra Wanita Dalam Karakter Inori Yuzuriha Pada *Anime Guilty Crown*

Citra visual yang tampil dalam media, dapat menciptakan sebuah pemahaman terhadap paham atau ideologi tertentu. Dalam berbagai media, konten tentang keberadaan wanita menjadi sebuah daya tarik tersendiri. Sebagai bagian dari unsur visual, kehadiran wanita menjadi hal yang mampu menambah estetika. Menurut Tamagola dalam kutipan Liestianingsih, wanita sering ditempatkan sebagai citra peraduan atau objek seks atau juga seringkali menjadi citra pigura. Ditampilkan kecantikan secara biologisnya seperti kulit mulus, rambut yang panjang, tubuh ramping dan sebagainya. (Liestianingsih, 2002).

Media *video games* juga menampilkan tokoh utama wanita. Misalkan karakter Lara Croft dalam *Tomb Raider* yang menceritakan seorang arkeolog yaitu Lara Croft, yang merupakan pribadi yang pandai, mandiri bahkan memiliki kemampuan beladiri. Permainan *digital* ini kemudian menjadi film layar lebar yang diperankan oleh Angelina Jolie. Meski demikian, Helen W. Kennedy dalam jurnalnya menyebut bahwa kehadiran Lara Croft bukanlah membuka ruang untuk sekat-sekat peran wanita, justru ada unsur menghadirkan karakter yang menjadi

sosok *heroine* bagi pemain. Pandangan ini muncul karena sosok Lara Croft ditampilkan memiliki kulit eksotis, bibir tebal yang memberi kesan sensual, memiliki dada yang menonjol serta tubuh ramping walaupun mampu beladiri dan panjat tebing. (Kennedy, 2002)



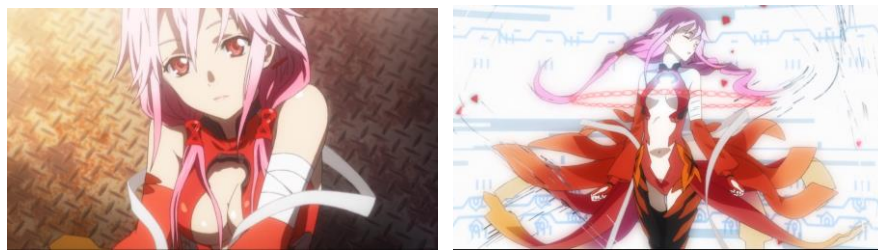
Gambar 1. Figur Lara Croft dalam Rise of Tomb Raider
Sumber : www.cinemablend.com

Perkembangan citra visual wanita juga mulai ditemui dalam *anime* Jepang. Bukan sebuah hal yang baru bila hanya terkait protagonis karena *anime* seperti Sailormoon atau Candy Candy di era 90'an sudah mengedepankan tokoh wanita sebagai karakter utama protagonis. Cerita yang ditampilkan pun sederhana, lebih kepada mengalahkan kejahatan dengan kekuatan super atau dalam konteks cerita drama percintaan. Perkembangan dinamika masyarakat membuat cerita-cerita yang ditampilkan serta visualisasi dalam *anime* yang bermunculan pun terus berkembang.

Dalam *anime* Guilty Crown, karakter utama protagonis disini adalah seorang Yuzuriha Inori yang adalah seorang penyanyi (*idol*) dari grup band *Egoist* sekaligus anggota kelompok pemberontak. Dalam Guilty Crown, perjalanan cerita Yuzuriha Inori selalu bersama dengan sosok pria yaitu Shu Ouma. Shu Ouma memiliki kemampuan supranatural yaitu "*Power of the Kings*", sebuah kemampuan yang membuat tangan kanannya mampu menciptakan senjata yang berasal dari jiwa orang lain. Yuzuriha Inori selalu mendampingi Shu Ouma karena jiwa dari Inori berwujud pedang yang mampu membuat Shu Ouma bertarung dengan berbagai macam musuhnya.



Gambar 2. Ekstraksi jiwa Yuzuriha Inori yang berwujud pedang
Sumber : dokumen pribadi



Gambar 3. Visualisasi Inori Yuzuriha
Sumber : dokumen pribadi

Inti cerita di *Guilty Crown* ada pada kondisi negara Jepang yang terkena serangan virus *Apocalypse* sehingga dikuasai pemerintahan asing akibat dari perjanjian untuk membersihkan Jepang dari virus tersebut. Diceritakan bahwa pemerintahan ini menjadi otoriter sehingga muncul gerakan pemberontakan dimana Inori Yuzuriha adalah salah satu anggota gerakan pemberontak. Inori Yuzuriha ternyata menjadi incaran dari pemerintah dan menangkapnya karena dianggap teroris. Sebelum ditangkap, robot milik Inori Yuzuriha, menunjukkan koordinat kepada Shu Ouma untuk menemui pemimpin pemerontakan yang kemudian menugaskannya untuk mengamankan sebuah *vial*. *Vial* tersebut akhirnya digunakan oleh Shu Ouma untuk menyelamatkan Inori Yuzuhira. *Vial* tersebut berisi *Void Genome*, sebuah senjata genetik yang memberikan Shu Ouma “*Power of the Kings*”, sebuah kemampuan yang membuat tangan kanannya mampu menciptakan senjata yang berasal dari jiwa orang lain.

Dalam cerita *Guilty Crown*, karakter Inori Yuzuriha memiliki peran yang cukup menonjol. Hal ini dikarenakan posisinya sebagai seorang *idol* yang kerap tampil dalam video propaganda kelompok pemberontak serta juga karena bagian dari pemberontak tersebut. Tidak jarang tampil *scene* bahwa Inori Yuzuriha mampu bertarung dan menggunakan senjata dengan baik. Menjadi menarik bahwa

keberadaan Shu Ouma dengan kemampuannya menciptakan objek dari jiwa seseorang membuat sosok Inori Yuzuriha berubah. Inori Yuzuriha menjadi “pendamping” Shu Ouma dalam petualangannya. Hal ini dikarenakan “jiwa” Inori Yuzuriha ketika diambil oleh Shu Ouma menjadi berwujud pedang yang kuat

Heroine dan Simbol Penundukan

Anime adalah produk massa yang erat kaitannya dengan pergerakan media. Citra visual yang ditampilkan merupakan bentuk sistem tanda yang tercipta untuk memenuhi kebutuhan penontonnya. Dalam sistem budaya kapitalisme, citra visual wanita memiliki nilai komoditi sekaligus metakomoditi (komoditi yang dipakai untuk menjual komoditi lainnya) untuk mengkomunikasikan gairah, sensualitas maupun erotisme. (Piliang, 2004). Dalam bahasa *anime* dikenal istilah *Heroine*, yaitu karakter wanita yang tampil menonjol atau sebagai karakter protagonis dengan citra sensual dan erotis. Inori Yuzuriha memiliki karakter yang bersifat *Heroine* dalam cerita *Guilty Crown*.

Citra visual	Tanda	Analisis
	Inori Yuzuriha adalah anggota pemberontak. Namun, pakaian yang dikenakan tidak cocok untuk kondisi bertempur. Warna baju sangat mencolok bila dalam kondisi perang.	Warna merah memiliki makna berani, sekaligus gairah dan sensualitas. Di sisi lain, ada asumsi untuk menonjolkan Inori Yuzuriha sebagai <i>centre of view</i>
	Masih dari cara berpakaian, Inori Yuzuriha makin terlihat sebagai <i>heroine</i> dalam <i>Guilty Crown</i> dengan menunjukkan citra <i>sexy</i> . Ini ditunjukkan dengan pakaian yang menonjolkan bagian dada	Dalam tulisan Helen W. Kennedy, <i>heroine</i> merupakan karakter yang menonjolkan figur-figur wanita bahkan mengeksploitasnya. Tujuannya adalah menguatkan citra karakter tersebut.

	Shu Ouma dengan kemampuan supranaturalnya, mampu mematerialkan jiwa seseorang menjadi sebuah alat bahkan senjata. Inori adalah karakter yang memiliki jiwa berbentuk pedang. Proses menarik jiwa ini dengan menyentuh bagian dada dari Inori Yuzuriha.	Ada nilai eksplisit bahwa kemampuan yang dimiliki Inori, membuatnya “berguna”. Karena jiwanya berupa pedang yang kuat. Bagian dada wanita adalah hal yang sensitif dan menjadi sesuatu yang erotis ketika disentuh dalam hal ini oleh lawan jenis.
---	---	---

Tabel 1. Tanda Visual Inori Yuzuriha

Peneliti melihat tiga hal diatas merupakan tanda yang penting untuk menganalisis posisi karakter dari Inori Yuzuriha dalam konteks *anime Guilty Crown*. *Anime* sebagai bentuk media visual, memiliki tanda dan citra terhadap suatu hal di dalamnya. Unsur-unsur visual, tata karakter, pakaian hingga *gesture* menjadi elemen-elemen tanda yang bisa menghadirkan makna pada benak *audience*. Piliang menjelaskan bahwa adanya eksplorasi tubuh wanita merupakan strategi dalam sebuah produksi komoditi. (Piliang, 2004). Sebuah *anime* karena dia merupakan produk, maka tidak lepas dari keberadaan konsumen atau *audience*. Dalam kondisi untuk dapat menjadi pilihan bagi konsumen, maka tentu sebuah produk memerlukan strategi untuk menjadi pilihan.

Melihat tanda-tanda diatas, Inori Yuzuriha merupakan simbol penundukan terhadap karakter pasangannya yaitu Shu Ouma. Pemaknaan ini terlihat dari tanda-tanda visual yang tampil dalam *anime Guilty Crown*. Tanda dari erotisnya pakaian yang dikenakan yang “terbuka” dan menonjolkan bagian-bagian sensitif dari wanita hingga proses ketika jiwa Inori Yuzuriha dimaterialkan menjadi pedang merupakan kesatuan yang menunjukkan bahwa meski Inori Yuzuriha terlihat sebagai karakter utama di *anime* ini, citra visual yang tampil lebih bisa termaknai bahwa ia adalah *being used heroine* atau karakter *heroine* yang

digunakan. Pemaknaan ini makin kuat karena setelah proses materialisasi jiwa selesai, Inori Yuzuriha seperti dalam kondisi tidak sadarkan diri.



Gambar 4. Kondisi Inori Yuzuriha
Sumber : Dokumen pribadi

Kondisi ini tidak ideal dalam sebuah cerita pertempuran, meski jiwanya termaterialisasi menjadi senjata yang kuat, justru dirinya menjadi tidak berdaya. Hal ini menjadi sebuah paradoks ketika sosok citra visual yang kuat (karena mampu menghasilkan senjata yang kuat), justru menjadi tidak berdaya dan membutuhkan perlindungan pihak yang menggunakan kekuatannya. Dari kondisi ini muncul pemaknaan bahwa, sosok Inori Yuzuriha menjadi “berguna” ketika tubuhnya dimanfaatkan oleh pihak yang memiliki kekuatan untuk memanfaatkan tubuhnya. Pemaknaan ini mengerucut pada satu premis bahwa sosok Inori Yuzuriha justru menjadi sosok *heroine* yang “harus” dimanfaatkan. Ia harus tunduk pada pihak dominan yang menggunakan kekuatannya, serta ia menjadi sosok yang harus mendapat perlindungan.

Citra wanita dalam *anime* ini justru menjadi acuan mundur terhadap perkembangan jaman. Inori Yuzuriha dalam analisis disini, bukanlah menjadi pendobrak bagi paham akan posisi wanita di masyarakat. Kemampuan yang digambarkan dalam cerita ini, justru menjadi sebuah bumerang bagi pemahaman kaum pria terhadap posisi wanita.

Kesimpulan

Dalam dunia yang haus informasi, citra visual yang tampil dalam media menjadi *cover* dari isi yang hendak disampaikan. Perkembangan teknologi dalam

tatanan desain visual menjadi hal yang menarik dalam menyampaikan pesan. Media-media yang bersifat hiburan seperti *anime* memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi sekaligus hiburan melalui citra visual dan suara yang dinikmati oleh *audience*. Meski demikian, tanda-tanda yang muncul akan menjadi sebuah pengalaman yang dimaknai oleh para *audience* nya. Pengalaman-pengalaman tersebut akan berkembang menjadi referensi kognitif untuk bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya.

Dalam studi kasus *anime Guilty Crown* ini, elemen-elemen visual yang membentuk sosok Inori Yuzuriha masih menciptakan stereotip bahwa wanita itu sosok yang pada akhirnya “digunakan” oleh pria. Sosok yang seolah “hanya” menghasilkan hal baik tanpa memiliki kemampuan untuk menggunakannya. Nilai-nilai erotis menjadi makin muncul, bukannya kebebasan untuk berpakaian. Sosok Inori Yuzuriha menjadi sosok *heroine* yang muncul dan belum mendobrak batasan kelayakan wanita untuk memiliki kekuasaan terhadap penundukannya. Di sisi lain, makin berkembangnya wacana akan *gender* dalam masyarakat bisa menjadi titik tolak dimana sosok Inori Yuzuriha dalam *anime Guilty Crown* ini memberikan inspirasi bahwa peran wanita bisa ditemukan dimana saja, meski *anime* ini masih berkulat pada stereotip bahwa wanita menjadi sosok kekuasaan bagi kaum pria.

Daftar Pustaka

About us : Production I.G. (2016, Februari 19). Diambil kembali dari <http://www.productionig.com/>

Handoko, C. T. (2005). MASKULINITAS PEREMPUAN DALAM IKLAN DALAM. *Nirmana*, 85-98.

Kennedy, H. W. (2002). Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? *Game Studies*.

Kriyantono, R. (2007). PEMBERDAYAAN KONSUMEN TELEVISI MELALUI KETRAMPILAN MEDIA-LITERACY DAN PENEGAKAN REGULASI PENYIARAN. *Jurnal Penelitian Komunikasi, Media Massa dan Teknologi Informasi*.

Liestianingsih. (2002). Ideologi Gender Dalam Iklan Kosmetik di Televisi. *Pusat Penelitian Studi Wanita Lembaga Penelitian Universitas Airlangga*.

Littlejohn, S. W. (2002). *Theories of Human Communication*. USA: Wadworth.

Piliang, Y. A. (2004). *Posrealitas*. Yogyakarta : Jalasutra.

Ritzer, G. (2012). *Teori Sosiologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Summers, A. a. (2014). From Damsels In Distress to Sexy. *Feminist Media Studies*, 1028-1040.

Tankard, J. W. (2005). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Kencana.

Tanudjaja, B. B. (2007). Pengaruh Media Komunikasi Massa Terhadap Popular. *Nirmana*, 96-105.