

**PENGUATAN PERAN SERTA ANAK MUDA
DALAM UPAYA PEMBERDAYAAN PEREMPUAN
MELALUI BEDAH FILM "KAGUYAHIME NO MONOGATARI"
UNTUK MENCAPAI TUJUAN 05 DARI SDGs**

Penulis

Fajria Noviana
Zaki Ainul Fadli

Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Diponegoro
Telp./Faks: (024) 76480619 e-mail: fajria.noviana@live.undip.ac.id

ABSTRAK

SDGs merupakan suatu rencana aksi global yang disepakati oleh para pemimpin dunia, termasuk Indonesia, guna mengakhiri kemiskinan, mengurangi kesenjangan, dan melindungi lingkungan. Salah satu tujuan dari SDGs berbunyi "Mencapai kesetaraan gender dan memberdayakan semua perempuan dan anak perempuan". Percepatan SDGs dapat dicapai melalui pelibatan anak muda karena mereka adalah penentu pembangunan masa depan, sehingga pengaruh anak muda sangat signifikan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang menyoar anak-anak muda ini memiliki tujuan untuk memberikan sosialisasi mengenai pentingnya pemberdayaan perempuan dan hal-hal yang dapat dilakukan untuk merealisasikan upaya tersebut, serta untuk mengajak anak-anak muda untuk aktif berperan serta dalam upaya pemberdayaan perempuan di lingkungan sekitar mereka. Media yang dipilih untuk kegiatan berupa film animasi berjudul "Kaguyahime no Monogatari" atau Dongeng Putri Kaguya, mengingat film merupakan hal yang dekat dengan keseharian anak muda, sehingga diharapkan akan lebih mudah dalam membuat mereka turut berperan serta secara aktif dalam mencapai Tujuan 05 dari SDGs.

Kata kunci: SDGs; Tujuan 05; kesetaraan gender; pemberdayaan perempuan; Kaguyahime no Monogatari

ABSTRACT

The SDGs are a global action plan agreed by world leaders, including Indonesia, to end poverty, reduce inequality, and protect the environment. One of the goals of the SDGs reads, "Achieving gender equality and empowering all women and girls". The acceleration of the SDGs can be achieved through the involvement of young people because they are the determinants of future development, so the influence of young people is very significant. Therefore, this community service activity that targets young people aims to provide socialization about the importance of empowering women and what can be done to realize these efforts and actively invite young people to participate in women empowering efforts. The media chosen for the activity was an animated film entitled "Kaguyahime no Monogatari" or Tale Putri Kaguya, considering that film is close to the daily life of young people, so it is hoped that it will be easier for them to participate actively in achieving Goal 05 of the SDGs.

Keywords: SDGs; Goal 05; gender equality; women empowering; Kaguyahime no Monogatari

1. PENDAHULUAN

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan, atau sering disebut dengan *Sustainable Development Goals* (SDGs), merupakan suatu rencana aksi global yang disepakati oleh para pemimpin dunia, termasuk Indonesia, guna mengakhiri kemiskinan, mengurangi kesenjangan, dan melindungi lingkungan. SDGs berisi 17 tujuan dan 169 target yang diharapkan dapat dicapai pada tahun 2030 ("Sustainable Development Goals," n.d.). "*No one left behind*" merupakan prinsip utama pelaksanaan SDGs. Hal ini menandakan prinsip non-diskriminasi dan tidak meninggalkan siapa pun termasuk perempuan, yang secara khusus terdapat dalam Tujuan 05 dari SDGs yang berbunyi "Mencapai kesetaraan gender dan memberdayakan semua perempuan dan anak perempuan" ("Tujuan 05," n.d.).



Gambar 1. 17 tujuan SDGs

Peran masyarakat sipil dalam upaya mencapai Tujuan 05 dari SDGs sesuai prinsip inklusif, yaitu turut serta dan

terlibat mulai dari perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi. Namun dalam rencana kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, peran yang dimaksud dibatasi pada perencanaan dan/atau pelaksanaan, sedangkan masyarakat sipil yang dimaksud dibatasi pada anak muda dalam tingkatan usia mahasiswa pada umumnya. Hal ini sesuai dengan upaya INFID dalam mendorong percepatan SDGs melalui pelibatan anak muda dalam pencapaiannya, karena mereka adalah penentu pembangunan masa depan, sehingga pengaruh anak muda sangat signifikan bagi Visi Indonesia 2045 (Cahyadi, Parlinggomon, & Kawuryan, 2021).

Media yang dipilih untuk kegiatan penguatan peran serta anak muda ini berupa film animasi berjudul "Kaguyahime no Monogatari" atau Dongeng Putri Kaguya, mengingat film merupakan hal yang dekat dengan keseharian anak muda. Sasaran audiens yang direncanakan adalah anak muda yang menyukai film Jepang. Film animasi "Kaguyahime no Monogatari" produksi Studio Ghibli yang dirilis tahun 2013 ini merupakan hasil adaptasi dari dongeng klasik Jepang tentang Putri Kaguya yang diceritakan sangat pasif dan tidak berdaya. Namun dalam karya adaptasinya, ia ditampilkan sebagai perempuan yang berdaya, mandiri, dan mampu membuat keputusan yang tepat. Oleh karena itu, film ini dianggap tepat untuk kegiatan penguatan peran serta anak muda secara daring dalam upaya pemberdayaan perempuan.

Dengan melihat masih kurangnya upaya menuju kesetaraan gender dan pemberdayaan perempuan, serta pencantumannya sebagai salah satu tujuan dari SDGs, maka kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki dua tujuan. Tujuan pertama adalah untuk memberikan

sosialisasi mengenai pentingnya pemberdayaan perempuan dan hal-hal yang dapat dilakukan untuk merealisasikan upaya tersebut. Sementara, tujuan kedua adalah untuk mengajak anak-anak muda untuk aktif berperan serta dalam upaya pemberdayaan perempuan di lingkungan sekitar mereka.

2. METODE

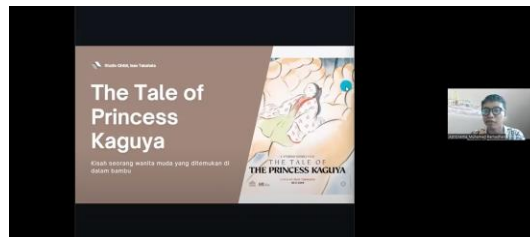
Sesuai dengan tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka metode yang digunakan berupa ceramah, diskusi, dan tanya jawab secara lisan seputar kesetaraan gender dan pemberdayaan perempuan yang terkandung dalam film animasi "Kaguyahime no Monogatari". Kegiatan sosialisasi ini dilakukan secara daring dalam dua sesi dengan menggunakan media Google Meet. Sesi pertama pada hari Sabtu tanggal 19 Maret 2022 pukul 08.30-10.30 dan sesi kedua pada hari Minggu tanggal 20 Maret 2022 pukul 14.30-16.00.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi ini dipandu oleh tim pengabdian kepada masyarakat dan dibantu oleh seorang mahasiswa yang sekaligus berprofesi sebagai *freelancer* dalam bidang *movie reviewer*. Sementara, seluruh partisipan berstatus mahasiswa yang berasal dari berbagai perguruan tinggi di yang ada di pulau Jawa dan sudah pernah menonton film "Kaguyahime no Monogatari".



Gambar 2. Sosialisasi sesi pertama



Gambar 3. Sosialisasi sesi kedua

Kedua sesi kegiatan sosialisasi ini diawali dengan memberikan pemahaman ulang tentang apa yang dimaksud dengan kesetaraan gender dan pemberdayaan perempuan. Kesetaraan gender pada hakikatnya adalah kesamaan kondisi bagi laki-laki dan perempuan untuk mendapatkan hak dan kesempatan dalam berbagai kegiatan seperti dalam bidang politik, hukum, ekonomi, sosial budaya, pendidikan, serta kesamaan dalam menikmati hasil pembangunan. Sementara, pemberdayaan perempuan adalah upaya memampukan perempuan untuk memperoleh akses dan kontrol atas berbagai sumber daya seperti politik, hukum, ekonomi, sosial budaya, dan pendidikan. Dengan demikian, perempuan dapat mengatur diri dan meningkatkan rasa percaya diri, serta mampu berperan dan berpartisipasi aktif dalam pemecahan masalah, sehingga mampu membangun kemampuan dan konsep diri.

Sepanjang kegiatan ini, partisipan diajak untuk secara aktif berdiskusi dan mengemukakan pendapat mereka tentang perempuan secara umum, baik yang ada di Indonesia maupun luar Indonesia, termasuk yang terdapat dalam film animasi yang dibedah, yaitu "Kaguyahime no Monogatari". Hasil diskusi tersebut dirangkum dalam penjelasan berikut.

3.1. Kesetaraan Gender Dalam "Kaguyahime no Monogatari"

Partisipan berpendapat bahwa tokoh utama bernama Putri Kaguya yang ditampilkan dalam film animasi ini menunjukkan perbedaan sifat dan sikap yang

cukup signifikan jika dibandingkan dengan versi dongeng tertulisnya. Misalnya, dalam versi dongeng tertulis, Putri Kaguya digambarkan selalu menuruti apa yang diminta atau diperintahkan oleh Kakek yang mengasuhnya. Sementara, dalam versi film animasinya Putri Kaguya ditampilkan berani menyampaikan keberatannya jika ia diminta untuk melakukan sesuatu yang berlawanan dengan keinginannya. Bagi partisipan, hal ini dinilai menunjukkan upaya Putri Kaguya untuk mendapatkan perlakuan yang setara dengan laki-laki atau bisa juga dianggap sebagai bagian dari kesetaraan gender. Selain itu, keberadaan Sang Putri dalam ruang publik dan berbaur dengan laki-laki juga dianggap oleh para partisipan menunjukkan perlakuan yang setara.

Dibandingkan dengan kesetaraan gender, maka cakupan poin ketidaksetaraan gender lebih tegas. Seperti yang dikatakan oleh Fakih (2013), ketidaksetaraan atau ketidakadilan gender meliputi lima hal, yaitu: 1) marginalisasi; 2) subordinasi; 3) stereotip; 4) kekerasan; dan 5) beban kerja ganda. Dalam hubungannya dengan "Kaguyahime no Monogatari", Noviana (2020) berpendapat bahwa Putri Kaguya dalam versi dongeng tertulis mengalami empat hal ketidaksetaraan kecuali beban kerja ganda. Sementara, meskipun para partisipan beranggapan bahwa dalam versi film animasinya Putri Kaguya mengalami perlakuan yang tidak setara, namun mereka tidak memerinci jenis perlakuan tersebut sebagaimana Fakih mengklasifikasi perlakuan ketidaksetaraan tersebut ke dalam lima hal.

3.2. Pemberdayaan Perempuan Dalam "Kaguyahime no Monogatari"

Partisipan berpendapat bahwa pengungkapan akan apa yang dipikirkan dan dirasakan Putri Kaguya secara eksplisit dalam versi film animasi menunjukkan bahwa ia cukup berdaya, jika melihat definisi dari

pemberdayaan perempuan seperti pada bagian awal bagian Hasil dan Pembahasan. Sementara, keberdayaan Putri Kaguya menurut Noviana (2019) sebenarnya juga dapat dilihat pada versi dongeng tertulisnya, yaitu saat Sang Putri mengajukan syarat-syarat yang sangat sulit, bahkan dapat dikatakan mustahil untuk dipenuhi, kepada para laki-laki yang ingin menikahinya. Meskipun demikian, para partisipan pun beranggapan bahwa Putri Kaguya sebenarnya juga tidak terlalu berdaya jika melihat pada peristiwa penjemputan paksa Sang Putri oleh para penghuni bulan, perjodohan, dan didikan paksa untuk membuat Putri Kaguya menguasai berbagai hal keperempuanan pada versi filmnya.

4. SIMPULAN

Kesetaraan gender dan pemberdayaan perempuan adalah hal yang harus terus-menerus diupayakan sejak dini. Menilik dari dongeng "Kaguyahime", baik versi tertulis maupun film animasi hasil adaptasinya, dapat dikatakan bahwa anak-anak Jepang sejak dini telah "belajar" bahwa perempuan secara umum adalah pihak yang lemah dan tidak berdaya, meskipun dalam beberapa kesempatan yang sangat jarang terjadi perempuan dapat menjadi berdaya. Perempuan adalah pihak yang kedudukannya lebih rendah daripada laki-laki, dan hampir selalu bergantung pada laki-laki. Hal ini sebenarnya tidak mengherankan, mengingat Jepang adalah salah satu bangsa penganut ideologi patriarki. Meskipun demikian, terlihat adanya pergeseran pandangan masyarakat Jepang akan perempuan yang salah satunya tercermin dalam film animasi "Kaguyahime no Monogatari" sebagai bagian dari budaya populer Jepang.

Berkaca dari film animasi "Kaguyahime no Monogatari", maka Indonesia pun sebenarnya dapat

melakukan upaya peningkatan kesetaraan gender dan pemberdayaan perempuan dengan memanfaatkan budaya populer untuk menjangkau kaum muda, untuk mempercepat tercapainya Tujuan 05 dari SDGs.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, F., Parlinggomon, B. T., & Kawuryan, D. A. (2021). Panduan Pelibatan Anak Muda Dalam Aksi Tujuan Pembangunan Berkelanjutan. *International NGO Forum On Indonesian Development*, 32.
- Fakih, M. (2013). *Analisis Gender dan Transformasi Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Noviana, F. (2019). Japanese Fairy Tales and Ideology: A Case Study on Two Fairy Tales with Female Main Character. *First International Conference on Culture, Education, Linguistics and Literature, CELL, 5-6 August 2019, Purwokerto, Indonesia*. EAI. <https://doi.org/10.4108/eai.5-8-2019.2289793>
- Noviana, F. (2020). Gender Inequality in Japanese Fairy Tales with Female Main Character. *The 5th International Conference on Energy, Environmental and Information System (ICENIS 2020)*, 202, 07053. E3S Web of Conferences. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202020207053>
- Sustainable Development Goals. (n.d.). Retrieved March 3, 2022, from <https://www.sdg2030indonesia.org/>
- Tujuan 05. (n.d.). Retrieved March 3, 2022, from <https://www.sdg2030indonesia.org/page/13-tujuan-lima>