

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1 Top genre komik..... | 14 |
| Gambar 1.2 <i>Webtoon</i> yang diadaptasi menjadi film..... | 14 |
| Gambar 1.3 <i>Webtoon</i> 304 th study room | 16 |
| Gambar 2.1 Peta Roland Barthes..... | 31 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Konsep gender adalah suatu konsep yang berbeda dari pengertian jenis kelamin ataupun seks. Pemahaman mengenai jenis kelamin sendiri atau seks dari ranah biologis merupakan suatu pembagian dari jenis kelamin manusia atau seks yang sudah ditetapkan secara biologis, sehingga bersifat konstan (tidak dapat berubah antara laki-laki dan perempuan), ada sejak lahir dan merupakan pemberian Tuhan menurut Faqih dalam (Dewi dan Nugroho, 2017). Melalui penentuan perbedaan dari jenis kelamin, seseorang dapat dikatakan sebagai laki-laki jika ia mempunyai organ reproduksi seperti penis, memiliki janggut atau kumis, dan menghasilkan sperma sedangkan seseorang dapat dikatakan perempuan jika mempunyai organ reproduksi vagina, mempunyai rahim sebagai alat reproduksi, memiliki pelengkap organ reproduksi wanita yaitu (payudara), dan mengalami proses bersalin. Dalam ranah biologis hal penentuan perbedaan dari jenis kelamin seperti yang dijelaskan diatas, serupa di semua wilayah, di tradisi dan tidak dapat dipertukarkan satu sama lain.

Hal tersebut sudah menjadi ketentuan atau pun sudah bersifat konstan dengan ketentuan biologis. Lain halnya dengan gender yang merupakan konsep yang menjelaskan sifat laki-laki dan perempuan yang dibangun secara sosial dan budaya (Dewi dan Nugroho, 2017). Semua perubahan dan ciri-ciri dari sifat laki-laki dan perempuan tersebut berlangsung dari waktu ke waktu, dari suatu tempat ke tempat lain, hingga dari suatu kelas tertentu ke kelas yang lain. Demikian hal ini pun merupakan proses sosialisasi konstruksi masyarakat yang disebut dengan konsep gender (Faqih, 1996).

Mengenai gender sebagai hasil dari konstruksi sosial, dan budaya masyarakat, menimbulkan adanya pembagian antara hak dan kewajiban ditengah laki-laki dan perempuan (Dewi dan Nugroho, 2017). Ketentuan ini dijelaskan dalam UUD perkawinan Indonesia tahun 1974 bab VI mengenai Hak dan Kewajiban Suami Istri pasal 30 ayat 3 dimana suami adalah kepala keluarga dan Istri adalah ibu rumah tangga.

Untuk itu terbentuknya kontra dari perbedaan gender ini disebabkan oleh banyak hal yang diantaranya dibuat, disosialisasikan, diperkuat, bahkan dikonstruksi secara sosial atau pun istiadat melalui ajaran agama ataupun bernegara oleh masyarakat (Dewi dan Nugroho, 2017). Melalui rangkaian yang panjang ini, perbedaan-perbedaan pada gender dipandang sebagai kodrat laki-laki dan perempuan yang dimana pemahaman tersebut melahirkan adanya ketidakadilan terhadap salah satu pihak (Fakih, 2013). Ketidakadilan yang dirasakan oleh satu pihak ini adalah pihak perempuan dalam segala bentuk dan banyak tingkatan. Di banyak tempat misalnya pada suatu keluarga yang miskin, jika sebuah keluarga dengan ekonomi yang cukup rendah maka yang hal pertama yang dikorbankan adalah urusan pendidikan untuk anak perempuan (Hasan, 2019).

Hal ini terbentuk dikarenakan persepsi masyarakat dimana anak perempuan setelah mencapai umur yang cukup matang, semata-mata mereka akan mengurus anak dan suami sedangkan laki-laki akan bekerja untuk mencari nafkah dan menghidupi keluarga. Alhasil alih-alih pembebasan pada perempuan, justru yang terjadi terhadap kaum perempuan adalah marjinalisasi. Ketidakadilan ini pun tidak lepas dari penggambaran perempuan dari media massa yang merupakan lembaga yang memfasilitasi untuk menyediakan informasi, edukasi, hiburan dan kontrol sosial aktif yang memberikan pemahaman pada khalayak dalam jangkauan yang luas dan banyak terhadap apa yang telah diberikan oleh media (Suhada, 2021).

Media merupakan salah satu hal utama dalam pembentukan konstruksi gender pada sekelompok orang awam. Kebiasaan pada media (*media culture*) ini menetapkan kondisi yang dimana memberikan hiburan sehingga membangun pendapat masyarakat yang pada akhirnya membentuk jati diri seseorang. Beberapa media seperti radio, internet, televisi, film, media cetak dan bentuk-bentuk teknologi media lainnya menyajikan penggambaran terhadap laki-laki atau perempuan yang membeda-bedakan setiap orang berdasarkan seks, kelas maupun ras (Douglas, 1996).

Sehingga media juga turut andil dalam pembentukan opini masyarakat secara tidak langsung ikut untuk melanggengkan ketidaksetaraan gender (Suhada, 2021). Padahal sifat media yang dianggap netral harus mampu menjadi penengah dalam penyampaian informasi kepada masyarakat. Sifat media saat ini tidak sesuai dengan yang dijelaskan dalam UU tentang lembaga penyiaran publik pasal 14 ayat 1 yang menyatakan institusi penyiaran yang berupa ketetapan didirikan oleh pemerintah

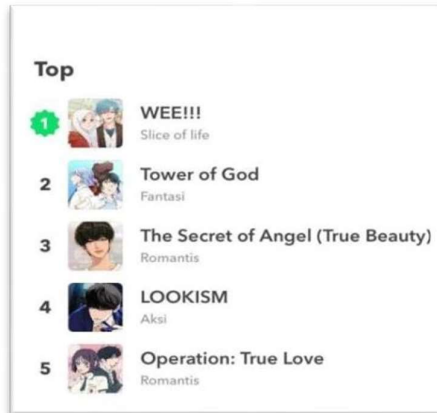
bersifat independen, seimbang dan memberikan fasilitas untuk kepentingan masyarakat. Dilansir dari Detik.com, Survei laporan yang dilakukan oleh Faqih mengenai perempuan, politik dan ketidaksetaraan gender mengungkapkan perempuan dijadikan sebagai target kontrol laki-laki dan tidak memberikan kewenangan pada perempuan untuk terlibat dalam pengambilan keputusan publik. Hal ini menjadi salah satu wujud ketidakadilan gender yang memposisikan perempuan sebagai objek sosial politik yang tidak proaktif pada hak wenang perempuan.

Ketidakadilan pada perempuan pun terlihat pada media penyiaran yang dilansir oleh Kompas.com. Menteri Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan anak (Menteri PPPA) I Gusti Ayu Bintang Darmawati mengatakan hingga saat ini ketidakadilan pada gender perempuan cukup dirasakan termasuk di media penyiaran yang dimana orang awam Indonesia masih berpegang erat dengan paham patriarki yang menggambarkan kewajiban utama dalam perempuan ada di lingkungan domestik misalnya sebagai ibu rumah tangga. Survei laporan tersebut mengenai gambaran perempuan di media penyiaran membutuhkan upaya yang serius untuk meminimalisir ketidakadilan tersebut. Seiring dengan perkembangan zaman, media pun mencakup hal yang luas dengan munculnya media baru.

Media baru merupakan teknologi yang memberikan kapasitas penyiaran yang tersebar luas di seluruh dunia dengan wadah interaksi individu tanpa mengalami hambatan wilayah (Leiner, 1997). Beberapa contoh media baru saat ini yang kita ketahui bersama ada sosial media, komunitas online, dan blog. Salah satu media baru bentuk revolusi industri baca dan penerapan digital reading adalah komik online. Pada komik online cukup banyak ditemukan dalam bentuk aplikasi yang salah satunya adalah “*Webtoon*”. Komik online *webtoon* merupakan salah satu platform komik digital yang berasal dari Korea Selatan yang dibuat oleh salah satu perusahaan teknologi yaitu LINE corporation dengan NAVER corporation (Fatimah, 2018).

Kehadiran *webtoon* ini diminati banyak masyarakat karena disajikan berdasarkan genre dan usia (Lestari dan Irwansyah, 2020). Dalam genre terdapat ada tiga belas kelompok komik, yaitu ada drama, fantasi, komedi, *action*, *slice of life*, *romance*, *superhero*, *heartwarming*, *historical*, *thriller*, *sports*, *sci-fi*, *horror*, dan informatif. Sementara berdasarkan umur, *webtoon* dibagi menjadi tiga golongan, yaitu remaja, 20- an, dan 30-an.

Dalam kepopulerannya, *webtoon* hadir untuk menarik perhatian para pembacanya dengan berbagai genre komik yang paling banyak dibaca pada akhir-akhir ini yaitu genre slice of life, fantasy, romance dan action.



Gambar 1.1 Top Genre Komik
Sumber: Webtoon Indonesia (2023).

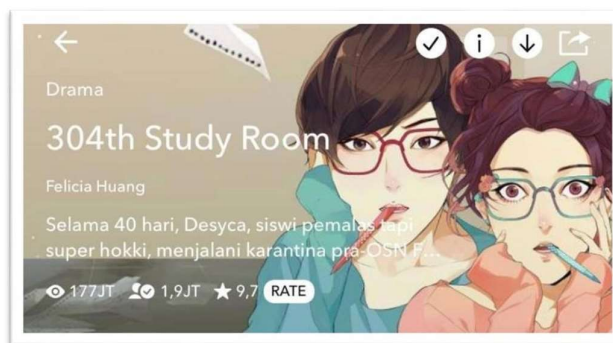
Hal ini pun tidak menutup kemungkinan dari kepopuleran *webtoon* yang dimana beberapa *webtoon* memiliki jumlah pembaca yang cukup banyak dan diadaptasimenjadi drama korea maupun film seperti true beauty dengan pembaca 6,2 jt, lookism 3,6 jt dan terlalu tampan 2,3 jt. Di *webtoon* Indonesia, cukup banyak cerita yang berlatar belakangan mengenai kehidupan anak sekolah seperti *webtoon* true beauty, lookism, dan terlalu tampan. Walaupun memiliki latar belakang kehidupan anak sekolah yang sama namun setiap *webtoon* memiliki konflik masing-masing pada setiap ceritanya.



Gambar 1.2 Webtoon yang diadaptasi menjadi film

Sumber: *Webtoon* Indonesia (2023).

Memiliki latar belakang kehidupan anak sekolah, ada salah satu *webtoon* Indonesia karya Felicia Huang yaitu 304th Study Room yang memiliki latar belakang anak sekolah dengan konflik yang cukup unik yaitu mengangkat isu ketidaksetaraan gender pada perempuan di tokoh utamanya. *Webtoon* ini bercerita mengenai Descya sebagai sosok siswi SMA yang mengikuti olimpiade lomba fisika mewakili sekolahnya dan mendapatkan perlakuan tidak mengenakkan dari rekan setimnya.



Gambar 1.3 Webtoon 304th study room

Sumber: *Webtoon* Indonesia (2023).

Webtoon ini menceritakan Descya sebagai sosok perempuan yang ingin mengejar cita-citanya untuk bekerja di NASA demi menjadi seorang astronot namun diremehkan oleh karakter lain yaitu 'Dirga' yang merupakan seorang rekan setimnya dalam tim olimpiade sekolah dan Ibunya Descya. Sosok pada Dirga digambarkan sebagai sosok yang pintar, bisa segalanya dan pada dasarnya memang membenci perempuan karena Ibunya Dirga meninggalkan dia saat Dirga kecil. Lalu pada karakter lain yaitu Ibunya Descya, digambarkan sebagai sosok ibu rumah tangga yang ingin anak perempuannya langsung menikah setelah lulus SMA. Cerita di *Webtoon* ini pun menjadi menjadi salah satu *webtoon* favorit pada tahun 2016 dengan jumlah pembaca mencapai 1,9 juta pembaca dan rating mencapai 9,7 (Webtoon Indonesia, 2023). *Webtoon* yang biasanya berlatarbelakangkan anak sekolah dengan genre komedi dan romantis, pada *webtoon* ini membawa cerita dengan isu ketidakadilan oleh tokoh utamanya yaitu Descya. Penindasan yang ada pada *webtoon* 304th study room ini juga tidak luput dari fenomena yang kita temukan di kehidupan nyata dan benar dirasakan oleh perempuan.

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian di atas, terdapat bahwa ada isu ketidakadilan subordinasi pada perempuan di media komik online *webtoon* ini dan pa fenomena ini juga dirasakan oleh peneliti dari lingkungan sekitar sehingga, menarik minat peneliti untuk melaksanakan penelitian ini. Sehingga pada objek penelitian ini adalah isu subordinasi pada perempuan di *webtoon* 304th Study Room yang ditulis dan diidentifikasi sifat, karakteristik, serta menyajikan fenomena nyata yang ada di masyarakat dengan subjek yaitu *webtoon* 304th Study Room. Mengacu pada penelitian sebelumnya (Suhada, 2021; Hasan, 2019; dan Quadlin, dkk, 2023) yang sama- sama membahas ketidaksetaraan gender di media, pada gap penelitian dapat diketahui bahwa penelitian ini membutuhkan penelitian baru yang fokus mengenai ketidaksetaraan gender pada komik online khususnya isu subordinasi. Isu ketidaksetaraan gender pada perempuan yang terdapat di komik online ini pun cukup menjadi isu yang sangat penting untuk diketahui oleh banyak orang. Dengan jumlah pembaca mencapai 9,7 juta dan menjadi komik favorit pada tahun 2016 (Webtoon Indoensia, 2023) perlu ada pemahaman akan ketidakadilan gender pada perempuan yang dimana cukup merugikan bagi pihak perempuan yang juga terjadi dalam kehidupan nyata.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang dikemukakan dalam bentuk deskriptif menggunakan semiotika Roland Barthes yang di mana studi semiotika Roland Barthes ini digolongkan menjadi 3 pemaknaan yaitu makna denotasi, makna konotasi dan mitos. Data yang dikumpulkan untuk penelitian kualitatif ini berupa gambar dan narasi dari objek yang diteliti. Penelitian ini membahas mulai dari pengertian gender lalu peran dan ketidaksetaraan gender lalu membahas ketidakadilan yang didapatkan perempuan dari suatu media yang objeknya didapatkan dari komik online selanjutnya menelaah fenomena itu dan di akhiri saran serta kesimpulan dari pembahasan.

1.2 Pertanyaan Penelitian

Berlandaskan penjabaran dari latar belakang diatas, bahwa ditemukan pertanyaan penelitian yaitu, bagaimana subordinasi perempuan dipresentasikan pada karakter Descya di *webtoon* 304th study room melalui makna denotasi, konotasi dan mitos menggunakan analisis semiotika Roland Barthes?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari pertanyaan penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan tentang bagaimana subordinasi perempuan dipresentasikan pada karakter Descya di *webtoon* study room melalui pemaknaan denotasi, konotasi dan mitos menggunakan analisis semiotika Roland Barthes?

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Aspek Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan terkait dengan isu ketidaksetaraan gender subordinasi khususnya analisis semiotika Roland Barthes pada *webtoon*.
2. Diharapkan dari penelitian ini menjadi acuan untuk para peneliti selanjutnya khususnya peneliti yang memiliki metode penelitian kualitatif.

1.4.2 Aspek Praktis

1. Dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi kepada masyarakat akan pemahaman ketidaksetaraan gender di kehidupan masyarakat yang dimana kondisi ketidaksetaraan ini menimbulkan ketidakadilan antara laki-laki dan perempuan.

1.5 Waktu dan Lokasi Penelitian

1.5.1 Waktu Penelitian

| Tahapan | 2022 | | | 2023 | | | | | |
|-------------------------------------|---------|----------|----------|---------|----------|-------|-------|-----|------|
| | Oktober | November | Desember | Januari | Februari | Maret | April | Mei | Juni |
| Pra-Penelitian | | | | | | | | | |
| Studi Pustaka (Pencarian referensi) | | | | | | | | | |
| Penyusunan Proposal | | | | | | | | | |
| Sidang Proposal | | | | | | | | | |
| Penelitian | | | | | | | | | |
| Sidang Skripsi | | | | | | | | | |

Sumber: Olahan Penulis, 2023.

1.5.2 Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Kota Bandung, Jawa Barat. Alasan kota Bandung menjadi tempat dikarenakan penulis berdomisili di Bandung dalam pelaksanaan penelitian sehingga memudahkan penyusunan skripsi dan pengumpulan data.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Representasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia representasi merupakan langkah perwakilan, mewakili keadaan, dan apa yang diwakili. Representasi dipahami menjadi kaidah untuk memaknai apa yang telah diberikan pada benda yang digambarkan (Hermawan, 2011). Representasi adalah semacam paham dari konsep yang mendefinisikan suatu pikiran lewat bahasa. Hubungan antara konsep dan bahasa mengilustrasikan objek, orang atau suatu kejadian yang aktual ke dalam objek, orang maupun peristiwa fiksi. Yang berarti representasi memakai bahasa untuk mengungkapkan hal yang memiliki banyak arti atau mendeskripsikan dunia yang penuh makna kepada orang lain (Hall, 1997).

Makna distruktur oleh pola representasi lalu makna diterapkan melalui sistem bahasa yang karakternya tidak hanya terjadi dari pernyataan verbal namun juga visual. Pola representasi ini tersusun bukan karena individual concept namun dengan cara pengklarifikasian, penyusupan, dan pengorganisasian konsep serta kerumitan dalam suatu hubungan (Hall, 1997).

Hal ini juga diartikan bahwa dalam representasi menggunakan bahasa untuk menjelaskan sesuatu yang menghasilkan makna. Hal ini dapat ditemui dalam bentuk gambar, kata, gerakan, cerita dan lainnya yang menghubungkan ide, emosi fakta dan lainnya. Hal ini bertumpu dengan tanda serta simbol yang bisa dipahami di kebiasaan dalam penataran bahasa dan penandaan yang banyak macamnya (Azalia, 2019).

Jadi representasi merupakan arti dari konsep-konsep yang ada di dalam daya pikir manusia melalui bahasa yang memiliki dua prinsip, yaitu mendefinisikan sesuatu untuk dideskripsikan dan digambarkan ke dalam pikiran dengan sebuah imajinasi lalu ditempatkan ke daya pikir dan pendapat. Sementara prinsip kedua mengenai representasi adalah untuk mendeskripsikan makna dari tanda sehingga kita dapat mengkomunikasikan makna tanda tersebut kepada orang lain yang tahu dan paham akan konvesi bahasa yang serupa. Sehingga jalinan ini disebut dengan representasi (Hall, 1997).

Dalam pendekatannya representasi mempresentasikan makna melalui bahasa yaitu reflective, intentional dan constructionist (Hall, 1997). Pada makna reflective menjelaskan bahwa makna dapat dimengerti untuk mengelabui objek, orang atau nilai-nilai yang nyata terjadi di kehidupan nyata. Pandangan hampir sama dengan fungsi cermin yaitu dapat merefleksikan makna yang sebenarnya terjadi dan ada di dunia. Jadi reflective lebih menekan pada bahasa yang mampu mengekspresikan makna yang terkandung di objek yang bersangkutan. Selanjutnya pendekatan intentional yang melihat bahwa bahasa dan fenomenanya dipakai untuk mengatakan tujuan pemaknaan atas pribadinya. Pendekatan ini tidak merefleksikan namun ia berdiri atas dirinya dengan segala pemaknaannya. Kata-kata ini diartikan sebagai hak milik apa yang telah dimaksudkan (Hall, 1997).

Jadi pendekatan intentional ini menekan pada bahasa apakah sudah mampu untuk mengekspresikan apa yang dimaksud oleh komunikator. Yang ketiga ada pendekatan constructionist yaitu pendekatan yang menekan pada proses konstruksi makna melalui bahasa yang digunakan. Pada pendekatan ini bahasa dan pengguna bahasa tidak dapat menentukan makna dalam bahasa melalui perantara dengan dirinya sendiri tetapi harus dihadapkan dengan hal lain yang sehingga muncul dengan sebutan representasi (Hall, 1997).

Pada konstruksi sosial dibangun melalui lingkungan sosial yang memakai sistem kultur bahasa dan dikonsepsikan oleh sistem representasi yang lain (Hall, 1997). Dalam konstruksi ini, menurut Stuart Hall ada dua pendekatan yaitu pendekatan diskursif dan pendekatan semiotika. Dalam pendekatan diskursif makna dibentuk bukan melalui bahasa tapi melalui wacana. Kedudukan wacana yang jauh lebih luas dari bahasa disebut topik. Jadi produksi yang ada pada suatu kultur, dihasilkan oleh suatu wacana dan diangkat oleh individu-individu yang berinteraksi dalam masyarakat sehingga diidentifikasi atas kultur yang ditentukan oleh wacana yang dibawa. Sedangkan pada pendekatan, semiotik dijabarkan tentang pembentukan tanda dan makna melalui medium bahasa (Hall, 1997).

Representasi dalam bahasa mampu untuk mengkonstruksikan sebuah makna. Makna pada sebuah tanda dibentuk oleh bahasa sehingga bersifat dialektis karena sifat konstruksinya ditentukan oleh beberapa faktor seperti faktor lingkungan, norma dan hal lain yang terkait dengan prosesnya. Dalam hal ini proses pemaknaan akan dipengaruhi oleh berbagai keperluan dan budaya dimana pelaku sosial berada.

2.1.2 Media Baru

Adanya perkembangan komunikasi yang berjalan begitu cepat membuat hadirnya media yang dimulai dari media cetak, media elektronik dan media baru. Salah satunya media yaitu media baru telah digunakan pada tahun 1960-an berbasis teknologi yang semakin maju dan semakin beraneka-ragam. Hal utama pada media baru adanya saling keterkaitan akses akan khalayak sebagai penerima maupun pengirim informasi, jalinan realitas, manfaat yang beragam sebagai karakter yang terekspos dan sifat yang ada dimana-mana (McQuail, 2011). Dengan adanya media baru, jangkauan luas secara cepat dengan khalayak yang luas dapat tercapai dengan mudah. Dengan adanya perkembangan yang cukup pesat maka, hadirnya media baru membuka pandangan paradigma khalayak dalam mencari sebuah informasi dan komunikasi yang bebas tidak terbatas. Kehadiran media baru sendiri dikaitkan dengan teknis yang meliputi beberapa hal yaitu :

1. Produksi yang merujuk pengumpulan dan proses data meliputi komputer, fotografi, elektronik dan juga menyelesaikan masalah secara efisien dan lebih cepat.
2. Distribusi yang merujuk pada perpindahan informasi elektronik.
3. Display yang merujuk pada teknologi yang menunjukkan informasi data kepada pengguna yang menjadi konsumen informasi mereka.
4. Storage yang merujuk pada media yang memakai pengarsipan informasi data ke dalam format elektronik (Ahmadi, 2020).

Hadirnya media baru ini pun seolah sudah menyatu dengan kehidupan sehari-hari manusia yang pada akhirnya tanpa disadari, masyarakat akan membuka diri dengan menjelaskan keadaan kegiatan yang sedang dilakukan.