

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Koendoro (2007: 25) menjelaskan jika komik merupakan suatu pesona penggabungan dari gambar-gambar diam dan kata-kata serta suara yang tertulis. Komik terbentuk dari gabungan gambar-gambar yang diam dengan penambahan kata-kata di dalamnya. Menurut McCloud (1993), komik pertama di dunia dibuat oleh Rudolphe Topffer. Komik yang dibuat oleh Topffer memiliki judul “*The Adventures of Obadiah Oldbuck*”. Kemudian komik pun mulai berkembang. Pada tahun 1930-an, komik mulai masuk pada masa keemasannya. Pada saat itu, karakter seperti Flash Gordon, Dick Tracy, Tarzan, Superman, Batman, hingga Captain Marvel mulai dibuat. Kemudian komik mulai populer bukan hanya di Amerika, tetapi hingga Eropa.

Manga sendiri merupakan bahasa Jepang dari komik, akan tetapi secara harafiah *manga* (*sozoro ga*) memiliki arti lukisan bebas atau lukisan yang digambar secara tanpa tujuan. Perkembangan *manga* (komik) di Jepang sendiri dipelopori oleh tiga tokoh, yaitu Toba Sojo Kakuyu, Katsushika Hokusai dan Tezuka Osamu. Awal mula *manga* berasal dari *chujo giga* karya Toba Sojo Kakuyu, seorang pendeta Budha pada zaman Heian. *Choju Giga* merupakan gambar gulungan yang tertua di Jepang, isinya berupa lukisan binatang seperti kera, kelinci, katak yang berperilaku manusia. Kemudian *manga* mulai banyak dimintai oleh masyarakat Jepang berkat karya Katsushika Hokusai, seorang pelukis *Ukiyo-e* pada zaman Edo.

Ukiyo-e sangat dimintai oleh masyarakat Jepang karena merupakan hiburan dalam bentuk lukisan kehidupan sehari-hari, lukisan wajah, binatang, kabuki, bahkan yang bersifat pornografi. Hokusai kemudian menerbitkan buku dengan judul “*Hokusai Manga*” yaitu buku pedoman lukisan sketsa. Buku ini berisikan 4000 gambar, sehingga disebut ensiklopedia *manga*. Kemudian *manga* mulai masuk era *manga modern* pada era Showa (1926-1989). Pelopor *manga modern* ketika masa itu ialah Osamu Tezuka. Beliau juga disebut sebagai “bapak *manga*” berkat karyanya yang sangat banyak, Karya beliau yang paling terkenal memiliki judul “Astro Boy” Osamu Tezuka memberikan konsep baru dalam pembuatan *manga* yang hingga saat ini konsep tersebut terus digunakan.

Manga sendiri saat ini telah menjadi salah satu produk budaya urban yang dapat dikatakan substansial pada kebudayaan populer Jepang. Budaya populer sendiri merupakan budaya yang disukai oleh banyak orang dan hasil karyanya berfungsi sebagai alat untuk menarik dan menyenangkan orang (Storey: 2003). Hal ini terlihat dari bagaimana banyaknya masyarakat asing yang tertarik pergi ke Jepang untuk menikmati budaya populer di sana. *Manga* sangat melekat di dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang. Menurut Sharon Kinselle (2000), *manga* bagaikan “udara” yang menyebar ke seluruh sudut kehidupan kontemporer masyarakat Jepang. *Manga* bisa dengan mudah didapatkan hampir di seluruh pelosok tempat di Jepang, seperti kios-kios majalah, toko buku, pusat perbelanjaan dan lain-lain. Industri *manga* merupakan bisnis besar dan sangat menguntungkan di Jepang. Berdasarkan situs nippon.com, total penjualan cetak serta elektronik *manga* dan majalah di Jepang tahun 2021 yaitu 675,9 juta yen, dengan total 40,4%

merupakan penjualan *manga*. Hal ini memperlihatkan banyaknya peminat *manga* di Jepang.

ジョジョの奇妙な冒険 (*JoJo no Kimyō na Bōken*) merupakan *manga* karya dari Hirohiko Araki. Beliau lahir pada tanggal 7 Juni 1960 di Sendai, prefektur Miyagi, Jepang. Hirohiko Araki membuat *manga* pertama kalinya saat kelas 4 SD. Araki merupakan salah satu *mangaka* (orang yang membuat komik) yang mengambil unsur negara Barat dalam pembuatan *manga*-nya. Gaya gambar Hirohiko Araki biasanya fokus pada karakter dengan pose-pose yang sangat ekspresif dan hampir seperti patung-patung Yunani kuno dengan bentuk badan yang sangat idealis. Araki juga mengambil referensi dari hasil karya Antonio Lopez atau Tony Viramontes yang merupakan seniman fashion desain. Kemudian beliau juga terinspirasi oleh Paul Gauguin yang mencetuskan Teori Pewarnaan Gauguin.

Manga JoJo sendiri baru dibuat pada tahun 1987. *Manga* ini menceritakan mengenai pertarungan antara keluarga Joestar dengan berbagai musuh seperti Dio Brando beserta pengikutnya. *Manga* JoJo ini dibagi menjadi beberapa bagian. Bagian pertama yang berjudul “*Phantom Blood*” dibuat pada tahun 1987-1988. Bagian kedua berjudul “*Battle Tendency*” dibuat pada tahun 1988-1989. Bagian ketiga yang berjudul “*Stardust Crusaders*” dibuat pada tahun 1989-1992. Bagian keempat yang berjudul “*Diamond is Unbreakable*” dibuat pada tahun 1992-1995. Bagian kelima yang berjudul “*Vento Aureo*” dibuat pada tahun 1995-1999. Bagian keenam yang berjudul “*Stone Ocean*” dibuat pada tahun 2000-2003. Bagian ketujuh yang berjudul “*Steel Ball Run*” dibuat pada tahun 2004-2011. Bagian kedelapan yang berjudul “*Jojolion*” dibuat pada tahun 2011-sekarang. *Manga Jojo*

no Kimyou na Bouken sendiri saat ini sudah direalisasikan menjadi bentuk *anime* (singkatan dari *animation* atau animasi). Hingga saat ini yang sudah direalisasikan menjadi *anime* ialah bagian satu hingga bagian lima. Untuk bagian enam saat ini masih dalam masa produksi.

Untuk membuat *manga* terlihat menarik, sang *mangaka* (orang yang membuat *manga*) terkadang menambahkan suatu unsur-unsur tertentu. Unsur-unsur tersebut seperti komedi, romansa, petualangan, bentuk tubuh karakter, dan sebagainya. Dalam *manga* JoJo ini, unsur yang paling ditonjolkan ialah bentuk tubuh. Bentuk tubuh dalam karakter JoJo, memiliki bentuk yang penuh dengan otot. Hal tersebut menjadi suatu ciri khas dalam *manga* JoJo tersebut. Bentuk tubuh tersebut menjadi sebuah tanda jika pria maskulin merupakan pria yang berotot.

Menurut Kimmel dan Arronson (2003) maskulinitas merupakan suatu konsep mengenai peran sosial, perilaku dan makna-makna tertentu yang dilekatkan pada laki-laki pada dalam waktu tertentu. Sedangkan Connell (2005) mengatakan bahwa maskulinitas diletakkan pada relasi gender, yaitu praktik yang melibatkan laki-laki dan perempuan serta berhubungan pada pengalaman jasmaniah, sifat, dan budaya. Adapula menurut Sastriani (2007) maskulinitas merupakan kejantanan seorang pria yang dihubungkan dengan kualitas seksual.

Dalam penggambaran maskulinitasnya sendiri tiap bagian *manga* JoJo ini berbeda. Untuk bagian pertama hingga ketiga terlihat penggambaran tokoh maskulinnya yaitu memiliki tubuh yang penuh otot. Kemudian untuk bagian keempat karakternya memiliki massa otot yang lebih kecil daripada karakter dalam bagian pertama hingga ketiga, tetapi disini menonjolkan persabatan antar pria.

Untuk bagian kelima massa otot lebih mengecil dibandingkan bagian keempat, akan tetapi *fashion* atau cara berpakaian pada bagian ini ditonjolkan. Pada bagian keenam lebih memfokuskan maskulinitas pada wanita. Untuk bagian ketujuh dan kedelapan pria maskulin tidak lagi digambarkan pria penuh otot, tetapi lebih ke perilaku dan *fashion* atau cara berpakaian

Penelitian ini akan berfokus pada *Manga JoJo* bagian ketiga yaitu “*Stardust Crusaders*”. Pada bagian ini menceritakan Jotaro Kujo atau yang biasa dipanggil JoJo, ia bersama teman-temannya berpetualang untuk menghadapi Dio Brando. Dalam bagian ini sosok pria sangat ditonjolkan, baik dari bentuk tubuh, kepribadian, bahkan sikap dalam menghadapi sesuatu. Sang *mangaka* sendiri dalam membuat karakter pria memiliki keunikan tersendiri, yaitu dengan menonjolkan keindahan tubuh (otot) dalam membuat karakter pria. Karena keunikan sang *mangaka* dalam menggambarkan pria maskulin, terutama pada tokoh utama, sehingga peneliti menjadi tertarik untuk meneliti dan membahas lebih dalam mengenai “**Unsur - Unsur Maskulinitas Tokoh Utama dalam *Manga JoJo no Kimyou na Bouken: Stardust Crusaders***”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis menentukan rumusan masalah sebagai berikut: “unsur-unsur maskulinitas apa saja yang terkandung dalam tokoh utama *manga JoJo no Kimyou na Bouken: Stardust Crusaders*?”

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bermaksud untuk menganalisis dan menjabarkan maskulinitas yang terdapat dalam tokoh utama *manga JoJo no Kimyou na Bouken: Stardust Crusaders*.

1.4. Manfaat Penelitian

Terdapat dua manfaat penelitian yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.4.1. Manfaat Teoritis

Secara Teoritis penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi tambahan mengenai maskulinitas dalam diskursus kajian gender, khususnya dalam *manga* sebagai produk budaya populer.

1.4.2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat pengetahuan dan wawasan bagi para pembaca mengenai gambaran maskulinitas era 90-an, khususnya yang terkandung dalam tokoh utama *manga JoJo no Kimyou na Bouken: Stardust Crusaders*.

1.5. Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada maskulinitas yang digambarkan tokoh utama dalam *manga JoJo no Kimyou na Bouken: Stardust Crusaders*, tanpa menitikberatkan pada unsur-unsur feminitas dan netral. Penelitian ini menggunakan karakter Jotaro Kujo dan Dio Brando sebagai sampel data untuk menggambarkan unsur-unsur maskulinitas yang terdapat dalam tokoh utama *manga Jojo no Kimyou na Bouken: Stadust Crusaders*. Dua tokoh ini pilih karena sebagai perwakilan dari sang protagonis dan antagonis.

1.6. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini menggunakan tinjauan pustaka berupa penelitian terdahulu sebagai referensi dan sumber lainnya sebagai bahan penunjang kajian yang juga menjadi salah satu inspirasi untuk melakukan penelitian ini.

Tinjauan pustaka pertama “Konsep Maskulinitas dari Jaman ke Jaman dan Citranya dalam Media” yaitu penelitian yang dilakukan oleh Argyo Demartoto (2010) berjudul memaparkan mengenai konsep maskulinitas dari zaman ke zaman. Dalam penelitian ini memaparkan ada empat zaman yang menggambarkan sosok maskulin. Pada tahun sebelum 1980-an sosok maskulin digambarkan sebagai figur laki-laki kelas pekerja dengan bentuk tubuh dan perilakunya sebagai dominator, terutama terhadap wanita. Pada tahun 1980-an maskulinitas digambarkan sebagai figur laki-laki dengan gaya hidup yang flamboyan. Laki-laki akan menjadi semakin suka untuk memanjakan dirinya dengan produk-produk komersial yang membuatnya terlihat seperti pria yang sukses. Pada tahun 1990-an maskulin digambarkan sebagai laki-laki yang memiliki sosok *macho* dan kekerasan. Pada tahun 2000-an maskulinitas digambarkan sebagai sosok laki-laki yang berasal dari kalangan menengah keatas, mereka rajin berdandan, dan juga tergabung dalam komunitas yang terpandang dalam masyarakat. Jurnal ini juga membahas mengenai pencitraan maskulinitas dalam media. Media yang diteliti berupa karya sastra, media cetak, media siar, media visual performatif, autobiografi serta dokumentasi dan etnografi.

Tinjauan pustaka kedua yaitu memiliki judul “ Maskulinitas Pada Tokoh “Marisa” dalam Film “Kriegerin” Karya David Wnendt” yang ditulis oleh Rizka Maulidya Hurin Inn dan Yunanfathur Rahman (2020). Penelitian ini memaparkan

tingkat maskulinitas pada tokoh Marisa. Penelitian ini memaparkan data berdasarkan daftar ciri – ciri setiap gender maskulin dan feminin menggunakan indikator BSRI (BEM Sex Role Inventory). Hasil pemaparan tersebut kemudian disimpulkan menggunakan cara mengkalkulasi gender dominan yang dimiliki oleh tokoh Marisa. Hasil akhir penelitian memaparkan jika tokoh Marisa pada film “Kriegerin” memiliki 50% maskulin dan 25% feminin. Sehingga dapat disebut jika tokoh Marisa merupakan maskulin.

Tinjauan pustaka ketiga ialah penelitian yang dilakukan oleh Midori Takahashi (2011) yang berjudul 「男性顔の魅力評定における「男らしさ」と表情・視線の相互作用」 *Danseigao no miryoku hyoutei no okeru 'otokorashisa' to hyoujou shisen no sougo sayou*” (hubungan antara maskulinitas dan ekspresi wajah dalam peringkat daya tarik wajah pria) membahas mengenai interaksi dari ekspresi wajah dan maskulinitas dalam penilaian pesona wajah laki-laki. Penelitian ini menggunakan metode survei yang diikuti oleh 293 wanita. Dengan menggunakan survei tersebut sehingga mendapatkan hasil jika wajah tanpa ekspresi dan menatap dengan mata tajam memberikan kesan maskulin.

Ketiga tinjauan pustaka tersebut dipilih karena ketiganya berhubungan dengan maskulinitas. Tinjauan pustaka pertama yang mana berhubungan dengan maskulinitas dari masa ke masa, terutama pada era 90-an. Tinjauan pustaka kedua dipilih karena penelitian tersebut menggunakan teori BSRI Sandra BEM, yang sama dengan teori yang akan digunakan oleh peneliti untuk menulis penelitian ini. Tinjauan pustaka ketiga dipilih karena penelitian tersebut membahas mengenai maskulinitas.

1.7. Landasan Teori

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori maskulinitas dari masa ke masa yang dikemukakan oleh John Beynon (2002). Teori tersebut menekankan bahwa maskulinitas adalah pengalaman yang dinamis dan dibentuk oleh berbagai macam faktor, misalnya etnisitas, tingkat pendidikan, kelas sosial, kondisi geografis dan lain-lain. Sejak 30 tahun terakhir maskulinitas sebagai ideologi yang mempengaruhi pembentukan identitas laki-laki telah banyak diteliti. Konsep maskulinitas pun mengalami perkembangan zaman. Beynon juga menggambarkan sosok maskulinitas dalam setiap dekade. Untuk memahami konsep maskulinitas ini, Beynon menjabarkan menjadi enam metode penelitian. Keenam metode tersebut ialah:

1. Kesusastraan, melihat penggambaran sosok maskulinitas dalam karya sastra
2. Media cetak, melihat penggambaran sosok maskulinitas dalam surat kabar dan majalah
3. Media penyiaran, mengkaji konsep maskulinitas yang tampil pada televisi dan film
4. Seni visual dan pertunjukan, mengkaji konsep maskulinitas yang tampil dalam fotografi, lukisan, olah raga dan film
5. Oto/biografi dan dokumenter, mengkaji konsep maskulinitas secara lebih personal
6. Etnografis, mengkaji konsep maskulinitas dalam latar belakang yang spesifik

Dengan menggunakan keenam metode ini, konsep maskulinitas menjadi dapat ditelaah secara lebih mendalam dan dapat menunjukkan hasil yang lebih beragam.

Penelitian ini juga menggunakan *sub* teori yaitu Maskulinitas Jepang. Di Jepang sendiri, istilah maskulinitas dikenal dengan kata 男らしさ (*otokorashisa*) atau 男性性 (*danseisei*), yang mana istilah ini merujuk pada istilah maskulin yang bersifat kelaki-lakian atau sifat kelaki-lakian dan sedikit merujuk ke arah 逞しい (*takumashii*) atau macho (Inoue, 2017). Gambaran maskulinitas biasanya terkait dengan stereotip tradisional yang divisualisasikan sebagai sosok yang kuat, agresif, dan dominan. Gambaran tersebut dianggap sesuai dengan maskulinitas tradisional Jepang, yaitu samurai dan *salaryman*.

Pada masa keshogunan Edo, maskulinitas tradisional laki-laki Jepang digambarkan sebagai laki-laki yang memiliki fisik kuat dan gagah seperti seorang samurai. Pada masa itu dominasi laki-laki masih tertanam sangat kuat, dan peran laki-laki dan perempuan di Jepang telah diatur dalam peraturan tertulis yang didasari oleh kode etik samurai atau *bushidō* (Widarahesty dan Ayu, 2016). Namun, ketika masuknya era restorasi Meiji konsep-konsep mengenai gender mulai berubah akibat masuknya ajaran-ajaran dari Barat.

Pada awal tahun 1960 terjadi gelembung ekonomi atau perekonomian Jepang yang naik dengan pesat. Pada masa ini maskulinitas yang muncul di Jepang merupakan pria-pria berkerah putih yang bekerja di perusahaan besar dan birokrasi pemerintahan yang disebut dengan *salaryman* (Vogel, 1971:5). *Salaryman* digambarkan sebagai gambaran dominan, model, representasi dan maskulinitas di Jepang pada masa itu (Roberson dan Suzuki, 2003:1).

Teori kedua yang dipakai yaitu BSRI. Bem (1974) menciptakan sebuah alat untuk mengukur gender dalam skala dua dimensi yang diberi nama *The Bem Sex*

Role Inventory. Dalam BSRI terdapat 60 indikasi masing-masing 20 item untuk maskulinitas, 20 item untuk feminitas dan 20 item untuk netral. Dalam BSRI, skor menggunakan skala maskulinitas dan feminitas menghasilkan empat kategori, yaitu maskulin, feminin, androgini, dan tidak teridentifikasi.

1.8. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menunjukkan gambaran atas suatu masalah atau keadaan sosial secara mendalam dan mendetail. Hal tersebut bisa mengenai kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang sedang tumbuh, proses yang sedang berlangsung, akibat efek yang terjadi, atau kecenderungan yang tengah berkembang. Penelitian deskriptif terutama berkenaan dengan masa kini, meskipun tidak jarang juga memperhitungkan peristiwa masa lampau dan pengaruhnya terhadap kondisi masa kini (Sanafiah Faisal, 1982: 119). Menurut Moloeng (2005:6) deskriptif kualitatif bertujuan untuk memahami suatu fenomena yang terjadi dalam suatu objek penelitian seperti sikap, persepsi, maupun tindakan secara deskripsi dan bahasa suatu konteks ilmiah dengan menggunakan berbagai teori yang ada.

Penelitian kualitatif berakar pada latar alamiah sebagai keutuhan, mengandalkan manusia sebagai alat penelitian, memanfaatkan metode kualitatif dan mengadakan analisis data secara induktif. Menghendaki adanya batas penelitian yang timbul sebagai masalah, memiliki seperangkat kriteria untuk mengukur absahan data melalui kesepakatan antara peneliti dengan subjek yang diteliti (Lexy Moloeng, 2005).

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena dalam hasil penelitian tidak menggunakan angka maupun penghitungan, melainkan dengan melihat, menulis, serta menjabarkan secara deskriptif hasil analisa berdasarkan gambar *manga* dan percakapan dalam adegan tersebut.

1.8.1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa data primer yaitu *manga JoJo no Kimyou na Bouken: Stardust Crusaders* dan data sekunder menggunakan studi pustaka berupa buku, jurnal, atau video yang berhubungan dengan maskulinitas dalam *manga JoJo no Kimyou na Bouken: Stardust Crusaders*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah teknik simat catat dengan sebagai berikut:

- a. Membaca berulang kali *manga JoJo no Kimyou na Bouken: Stardust Crusaders* dari dari volume 1 - 16 dan memilah bagian penting yang berkaitan dengan tanda maskulinitas.
- b. Kodifikasi (memilah dan memberikan tanda khusus pada bagian penting yang berkaitan dengan tanda maskulinitas), yaitu dengan cara memilah segala *scene* dan dialog yang berhubungan dengan 20 butir maskulinitas BSRI.
- c. Kategorisasi, yaitu mengelompokkan seluruh *scene* yang berkaitan dengan unsur 20 butir maskulinitas BSRI sesuai dengan bab 3.4.

1.8.2. Teknik Analisis Data

Peneliti akan menggunakan teori maskulinitas BSRI dalam menganalisa data pada *manga JoJo no Kimyou na Bouken: Stardust Crusaders* dengan cara

simak catat dan mengambil setiap adegan yang dianggap sebagai data. Setelah itu peneliti akan mendeskripsikan setiap adegan yang sesuai dengan indikator maskulinitas BSRI. Langkah terakhir yaitu menyimpulkan unsur maskulinitas apa saja yang terkandung dalam tokoh utama *manga JoJo no Kimyou na Bouken: Stardust Crusaders*.

1.9. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. BAB I, berisi pendahuluan yang terdiri oleh latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penelitian.
- b. Bab II, berisi pembahasan secara lebih lengkap mengenai landasan teori, yaitu teori maskulinitas dan BSRI Sandra Bem. Dalam bab ini, peneliti akan memaparkan pengertian, sejarah dan pengaplikasian teori-teori yang digunakan secara mendalam.
- c. Bab III, berisi mengenai hasil dari analisis unsur - unsur maskulinitas tokoh utama dalam *manga JoJo no Kimyou na Bouken: Stardust Crusaders*.
- d. Bab IV, berisi kesimpulan dari penelitian unsur - unsur maskulinitas tokoh utama dalam *manga JoJo no Kimyou na Bouken: Stardust Crusaders*.