

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penelitian ini membahas tentang representasi pemimpin perempuan dalam *anime Princess Mononoke* yang diproduksi oleh Studio Ghibli melalui tokoh San. Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analisis semiotika milik John Fiske yang membagi realitas menjadi tiga level: Realitas, Representasi dan Ideologi. Representasi pemimpin perempuan dalam *anime Princess Mononoke* menarik untuk dibahas karena di dalamnya terdapat nilai-nilai kesetaraan gender yang melawan stereotipe perempuan yang sudah tertanam di masyarakat.

Kesenjangan gender telah menyebabkan rendahnya jumlah perempuan dalam posisi pemimpin (Kholis, 2006). Adanya norma yang memandang bahwa laki-laki yang pantas untuk menjabat pada posisi pemimpin, memperkuat hambatan perempuan dalam kesempatannya berada di posisi pemimpin. Perempuan tidak mendapatkan kepercayaan untuk melakukan tanggung jawab penting dan seringkali ditempatkan pada posisi rendah, Hal ini juga disebabkan karena adanya subordinasi perempuan sebagai akibat dari manifestasi ketidakadilan gender (Fakih, 2008).

Masalah ketidakadilan gender yang terjadi dalam masyarakat berawal karena adanya pembedaan peran (gender) antara laki-laki dan perempuan terkait dengan konstruksi sosial dan kultural masyarakat setempat (Tahar, 2012). Berbicara mengenai konsep gender, maka tidak dapat dilepaskan dari konsep seks (jenis kelamin). Keduanya adalah hal yang berbeda namun sering terjadi kekeliruan dalam memahami kedua konsep tersebut. Seks adalah jenis kelamin biologis yang ditandai oleh alat reproduksi laki-laki maupun perempuan dan tidak dapat diubah secara alamiah (Rahmi, 2018). Misalnya perempuan memiliki vagina, payudara dan memproduksi sel telur, sedangkan laki-laki memiliki penis, jakun, dan memproduksi sperma. Sementara gender yang melekat pada laki-laki maupun perempuan adalah hasil dari konstruksi sosial maupun kultural (Akromah, 2015). Misalnya laki-laki dengan sifat jantan, perkasa, dan kuat, sedangkan perempuan dengan sifat-sifatnya yang lemah lembut, emosional dan keibuan.

Hal ini yang kemudian menimbulkan paradigma tentang adanya perbedaan peran dan spesialisasi antara perempuan dan laki-laki dalam kehidupan bermasyarakat (Tahar,

2012). Perbedaan ini tidak menjadi masalah selama tidak terjadi ketidakadilan, sayangnya, perbedaan gender inilah yang memicu diskriminasi gender (Fakih, 2008).

Perlakuan tidak adil antara kaum perempuan dan laki-laki juga terjadi di unit paling kecil, yaitu keluarga. Sekalipun pada jaman modern ini, banyak keluarga yang sudah menerapkan kesetaraan gender dalam menjalankan peran antar anggota keluarga, nyatanya masih banyak juga keluarga yang membedakan kedudukan laki-laki dan perempuan.

Contoh sederhana seperti anak laki-laki yang jatuh dan menangis lalu orangtua berkata “*anak laki-laki tidak boleh nangis*”, sementara jika anak perempuannya yang menangis orang tua akan menghibur. Contoh lain seperti anak perempuan diwajibkan untuk bisa memasak dengan pernyataan “harus bisa masak biar nanti bisa masakin suamin kalau sudah menikah”. Perilaku ini akan membentuk pola pikir bahwasanya perempuan harus menikah dan melayani suami.

Diskriminasi gender kemudian meluas tidak hanya dalam keluarga, namun dalam kehidupan organisasi, kemasyarakatan maupun kenegaraan. Diskriminasi melahirkan ketidakadilan khususnya bagi kaum perempuan, dan dimanifestasikan ke dalam beberapa bentuk (Fakih, 2008), yaitu: Marginalisasi atau proses pemiskinan ekonomi, subordinasi atau penomorduaan dalam kemasyarakatan, stereotip atau adanya label-label negatif yang melekat, kekerasan, beban kerja yang lebih berat, serta sosialisasi ideologi nilai peran gender.

Kelima hal tersebut tidak dapat dipisah-pisahkan atau dengan kata lain mereka saling mempengaruhi satu dengan yang lain (Fakih, 2008). Misalnya, karena adanya stereotipe perempuan yang berdandan untuk memikat laki-laki maka menimbulkan perlakuan kekerasan seksual terhadap perempuan. Stereotipe perempuan yang beranggapan tugas seorang perempuan adalah untuk melayani suami, menimbulkan subordinasi atau penomorduaan perempuan dalam bidang pendidikan yang tidak difasilitasi sebagai prioritas.

Perbedaan gender juga semakin diperparah dengan adanya sistem ideologi patriarki dalam masyarakat (Puspita Y. , 2019). Konsep patriarki ini didasari oleh fenomena dimana bapak atau laki-laki yang menjadi pemimpin dalam hubungan keluarga (Israpil, 2017). Tong dalam Dalimoenthe (2021), menyebutkan bahwa masyarakat patriarkal meyakini bahwa konstruksi budaya adalah hal yang alamiah. Masyarakat patriarkal

menggunakan peran gender yang kaku untuk membuat perempuan tetap pasif yaitu penuh kasih sayang, penurut, simpati sementara laki-laki tetap aktif yaitu kuat, agresif, tanggung jawab, kompetitif. Kultur masyarakat yang masih bersifat patriarkis, semakin menjadi kontroversial saat keberadaan pemimpin perempuan berlawanan dengan ‘pemahaman beragama’ bagi sebagian pihak, misalnya Islam yang menganggap kepemimpinan perempuan sebagai hal terlarang (Rahmaningtiyas, 2016).

Dengan begitu banyaknya stereotipe negatif yang dilekatkan pada perempuan yang memimpin, menimbulkan tekanan sosial khususnya bagi para pimpinan perempuan. Menurut Steven J. Spencer, Christine Logel dan Paul G. Davies (2016), asumsi bahwa perempuan sering mendapatkan stereotip negatif perihal pemimpin, didasari oleh kondisi psikologis dimana perempuan selalu diserang dengan *stereotype threat* (Spencer, 2016). *Stereotype threat* merupakan persepsi subjektif yang ditujukan oleh sebuah kelompok, dalam konteks penelitian ini, kelompok yang dimaksud adalah gender perempuan. Perempuan cenderung menerima stereotipe negatif dalam hal pemimpin karena mereka dianggap kurang maskulin yaitu sifat-sifat yang dianggap melekat pada laki-laki (gagah, tegas, berani). Akan tetapi, *stereotype threat* ini ada kemungkinan untuk tidak mempengaruhi seseorang selama orang tersebut mengabaikannya (Spencer, 2016).

Sejarah mencatat ada banyak gerakan-gerakan yang memperjuangkan kesetaraan gender terlebih dalam meningkatkan kedudukan kaum perempuan untuk menyamai derajat laki-laki di berbagai negara. Sebuah paham yang muncul ketika perempuan menuntut untuk mendapatkan kesetaraan hak yang sama dengan laki-laki adalah paham dari feminisme (Dalimoenthe, 2021). Dalimoenthe menambahkan, feminisme didasari oleh persepsi mengenai ketidaksamaan posisi perempuan dan laki-laki yang timpang, akhirnya munculah berbagai usaha untuk menyejajarkan derajat kaum perempuan dengan laki-laki.

Reformasi wanita muncul pada awal abad-19. Pada tahun 1843, Marion Reid menerbitkan *A Plea for Woman* di Edinburgh sebagai pernyataan oleh seorang wanita yang membahas mengenai bidang-bidang reformis selama sisa abad ini (Walters, 2006). Reid berpendapat bahwa tidak ada alasan mengapa wanita harus dibatasi dalam rumah tangga. Ia merasa wanita ‘hidup terbelenggu’. Mereka tidak memiliki harta atas dirinya sendiri, bahkan hasil jerih payahnya adalah milik suaminya.

Dalimoenthe (2021) menjelaskan bahwa setelah Revolusi Amerika pada tahun 1776 serta Revolusi Prancis di tahun 1792, perkembangan mulai terjadi dengan pemikiran bahwa posisi perempuan yang merugikan perempuan dalam realitas sosial. Pada saat itu, perempuan dari kalangan manapun tidak memiliki hak atas pendidikan, pekerjaan, maupun politik. Pada tahun 1869, John Stuart Mill menerbitkan *The Subjection of Woman* berisi pemikirannya mengenai subordinasi yang menjadi salah satu penghalang kemajuan manusia (Walters, 2006). Terbitan John Stuart Mill ini yang mendasari pergerakan feminisme Gelombang Pertama.

Di Indonesia sendiri, perjuangan pemimpin perempuan sudah ada sejak Abad ke-19, mulai dari kemunculan Nyai Hj. Ahmad Dahlan, R.A. Kartini, Cut Nyak Dien, dan lain-lain (Rahmaningtiyas, 2016). Bahkan Undang-Undang (UU) No. 12 Tahun 2003, khususnya pada pasal 65 telah memberi ruang partisipasi aktif bagi perempuan Indonesia di dunia politik yaitu dengan terbukanya perwakilan perempuan di kursi parlemen dengan kuota sebesar 30%, serta adanya kejadian presiden perempuan pertama di Indonesia yaitu Megawati Soekarnoputri.

Pada sebuah wawancara antara Konsul Jendral Amerika Serikat di Surabaya, Heather Variava dengan salah satu wartawan Jawa Pos, Fahmi Samastuti, Heather menjelaskan pandangannya terhadap posisi perempuan terutama di Asia (Radar Bogor, 2018). Heather menuturkan pemikirannya bahwa perempuan dapat menempati posisi jabatan yang tinggi dan pemerintahan, bisnis, maupun organisasi. Sayangnya, untuk menempuh hal tersebut, perempuan di seluruh dunia harus mengalami tantangan. Maka dari itu hal ini menjadi tantangan bagi seluruh kaum perempuan untuk bekerja keras meningkatkan derajat kaumnya. Kabar baiknya adalah Heather terkesan dengan tokoh perempuan-perempuan hebat di Indonesia seperti Ibu Risma yang menjabat sebagai wali kota Surabaya dan Martha Tilaar yang sukses di bidang bisnis.

Negara lain yang memiliki permasalahan kesetaraan gender sebagai berita utama adalah Jepang. Pada tahun 2015, Jepang menargetkan agar perempuan dapat memegang 30% posisi pemimpin Jepang ditahun 2020 mendatang pada saat itu, kasus ini bertepatan dengan peringkat Jepang yang berangsur-angsur menurun dalam daftar negara dengan kesetaraan gender terbaik, bahkan Forum Ekonomi Dunia menilai kesenjangan gender yang ada di Jepang adalah yang paling parah diantara negara-negara maju (Mariko, 2021). Mariko juga menjelaskan faktor utama yang memicu situasi ini adalah masih

kentalnya peran tradisional laki-laki maupun perempuan, yang membatasi kesempatan perempuan dalam memimpin. Dilansir dari BBC News, CEO Florence (sebuah organisasi Jepang yang megadvokasi orang tua yang bekerja), Hiroki Komazaki, menjelaskan faktor historis setelah Perang Dunia II dimana suami diwajibkan untuk bekerja keras, mengabdikan hidup untuk perusahaan sedangkan istri menjadi ibu rumah tangga yang tinggal di rumah, sehingga berlakuklah norma laki-laki sebagai pencari nafkah sementara perempuan mempunyai tanggung jawab penuh atas pekerjaan domestik. Lanjut, Mariko mencatat adanya survey terbaru di Jepang yang membuktikan pada tahun 2020 para ibu melakukan pekerjaan rumah tangga 3,6 kali lebih banyak dari para ayah (Mariko, 2021).

Pekerjaan paruh waktu yang dilakukan oleh perempuan di Jepang tidak memberikan mereka peluang untuk promosi jabatan apalagi ke posisi pemimpin. Dilansir dari BBC News, pada tahun 2019, jumlah manajer perempuan pada sektor wisata di Jepang naik 7,8%. Angka itu masih jauh dari angka 30% yang sudah ditargetkan. Sementara di bidang politik, jumlah anggota legislatif perempuan hanya sebesar 9,9% dari total anggota parlemen (Mariko, 2021). Mariko menambahkan dengan adanya kondisi dimana laki-laki masih mendominasi dalam bidang bisnis dan pemimpin, kebijakan yang mengadvokasi kepentingan perempuan berjalan lambat.

Isu mengenai kesetaraan gender terus menjadi permasalahan di berbagai negara. Masyarakat dalam setiap negara memiliki pandangan dan gambaran sendiri terhadap perempuan yang menjadi fokus utama isu kesetaraan gender. Penggambaran perempuan di kalangan masyarakat diperkuat oleh representasi perempuan yang dibentuk oleh media, terutama di era modern dimana media memegang peran penting dalam komunikasi massa. Bagaimana media menampilkan sosok perempuan menjadi acuan untuk masyarakat menilai perempuan (Watie, 2010). Watie (2010) lebih lanjut menjelaskan bahwa media mencakup media cetak seperti surat kabar, majalah, tabloid dan juga adanya berbagai video, film animasi serta iklan. Perkembangan media juga didukung oleh kemajuan teknologi seperti internet yang sudah menjadi bagian dalam aspek kehidupan sehari-hari. Media informasi massa yang terus dikonsumsi dan berulang-ulang dapat membentuk kesadaran masyarakat termasuk dalam memandang perempuan baik itu positif maupun negatif.

Dalam berbagai media massa baik itu surat kabar, televisi dan film, realitas perempuan yang ditampilkan seringkali sebagai perempuan lemah, kalah dan selalu

tertindas (Wibowo, 2015). Sutradara film cenderung membumbui film dengan adegan dimana perempuan berpenampilan secara vulgar untuk menarik perhatian para penonton. Karakter perempuan dalam film dicatat empat kali lebih sering muncul dengan penampilan terbuka (busana) dengan persentase 30% dibanding laki-laki dengan persentase hanya sebesar 7% (Kompas.com, 2019). Representasi perempuan sebagai objek visual dibentuk oleh film sebagai refleksi dari hasil konstruksi masyarakat. Bahkan di industri film dan iklan sangat jarang terdapat tokoh cerdas dan kuat yang berperan sebagai pemimpin diperankan oleh pemain film perempuan, walaupun ada, penggambaran pemimpin perempuan tidak sebaik tokoh laki-laki. Kompas.com mencatat laporan dari *Plan International* dan *Geena Davis Institute on Gender in Media*, yang bertajuk *Rewrite Her Story*, menyebutkan bahwa aktris perempuan yang berperan sebagai sosok pemimpin pun, lebih sering dimodifikasi secara seksual.

Hal serupa juga dijumpai dalam film animasi produksi Jepang, yakni disebut sebagai *anime*. Karakter perempuan dalam *anime* seringkali digambarkan dengan tubuh yang ‘molek’ dan memakai pakaian ketat atau terbuka untuk biasanya memikat perhatian karakter yang laki-laki, atau dapat dikatakan dengan penggambaran yang *vulgar*. Bahkan, karakter perempuan biasanya digambarkan dengan ciri-ciri fisik yang dibuat berlebihan agar menarik. Contohnya karakter Rias Gremory dalam *anime High School DxD*, ia adalah perempuan dengan *image* cantik dan ‘hot’ dengan menggunakan rok yang sangat pendek (mengekspos bagian paha), dan bagian dada yang besar dengan baju ketat. Tokoh lain yaitu Lust dalam *anime Fullmetal Alchemist*, ia adalah monster yang menyamar sebagai wanita cantik. Dalam sosok wanitanya, ia menjadi pernyataan gairah ayahnya (Lumbantobing, 2017). Lust menjadi objek untuk membangkitkan gairah pihak lain agar mereka dipuaskan dan Lust mendapat keuntungan.



Gambar 1. 1 Karakter Rias Gremory

(Sumber: https://highschoolxd.fandom.com/wiki/Rias_Gremory)



Gambar 1. 2 Karakter Lust

(Sumber: [https://characters.fandom.com/wiki/Lust_\(Fullmetal_Alchemist\)](https://characters.fandom.com/wiki/Lust_(Fullmetal_Alchemist)))

Namun, hal ini sangat berbeda dengan *anime Princess Mononoke* yang diproduksi oleh Studio Ghibli. Studio Ghibli adalah studio film animasi berbasis di Tokyo, Jepang. Studio Ghibli dipimpin oleh sutradara bernama Hayao Miyazaki beserta rekannya Isao Takahata. Film-film animasi yang diproduksi oleh Studio Ghibli mengandung unsur imajinatif, provokatif, dan emosional. Berbeda dengan film pada umumnya yang jarang menampilkan tokoh perempuan sebagai pemimpin, film animasi dari Studio Ghibli justru menggambarkan perempuan sebagai sosok yang kuat dan tangguh, memiliki suara atas diri mereka sendiri dan merupakan sosok mandiri dan independen. Tidak hanya itu, Miyazaki seringkali menempatkan karakter perempuan sebagai karakter utama dalam film. Bahkan, tokoh perempuan dalam film-film animasi Studio Ghibli digambarkan memiliki sifat maskulin yaitu kuat, ambisius dan berpetualang tapi disatu sisi mereka juga memiliki sifat feminim seperti lembut, penuh kasih sayang dan perasa.

Salah satu film animasi produksi Studio Ghibli yang merepresentasikan pemimpin perempuan adalah film animasi *Princess Mononoke*. *Anime* ini menceritakan tentang San

yang dijuluki Ratu Mononoke (Princess Mononoke), yang adalah seorang ratu hutan yang mempunyai pelindung, Moro, seekor dewa serigala yang berjuang melindungi hutan dari serangan manusia. Tokoh San digambarkan sebagai perempuan dengan rambut pendek, memakai pakaian hutan dan corengan di pipinya serta ia selalu memegang tombak. San ditakuti oleh penduduk desa karena kekuatannya yang sulit dikalahkan. Selain San, karakter perempuan menarik dari film ini adalah Gozen Eboshi (*Lady Eboshi*) yaitu seorang pemimpin wanita dari daerah pengolah besi. Gozen Eboshi mempekerjakan wanita untuk pabrik besinya, sementara laki-laki yang mengurus ternak. Gozen Eboshi digambarkan sebagai sosok pemimpin yang memiliki sifat nonbiner dimana ia mampu memimpin dengan sifat tegas dan Tangguh, identik dengan sifat maskulin namun ia juga memiliki sifat feminim yaitu sangat peduli terhadap rakyatnya. San sangat membenci Lady Eboshi karena dialah yang selalu merusak hutan miliknya. Namun, film ini tidak hanya menceritakan tentang ‘baik’ melawan ‘jahat’ semata, karena ada karakter dalam film ini yang abu-abu. Gozen Eboshi memang merusak hutan, namun juga mempunyai hati untuk melindungi kaumnya. Begitu juga San yang terlihat sangat memperjuangkan warga hutan tapi juga punya sisi keras kepala dan bukan pemaaf.

Singkatnya film ini menceritakan tentang bagaimana sosok kedua pemimpin perempuan mampu berjuang untuk kaumnya. Terutama tokoh San yang mempunyai kekuatan fisik seperti penggambaran laki-laki di masyarakat, ia juga memimpin sebuah perang, tidak takut bahaya, dan mempunyai harapan yang besar sebagai seorang yang memimpin dan melindungi. Melalui *anime* ini, sutradara dari Studio Ghibli, Hayao Miyazaki, secara eksplisit telah menghancurkan batas-batas ekspektasi gender oleh masyarakat, khususnya di Jepang dan negara lain di Asia, bahwa menjadi pemimpin tidak hanya bisa dilakukan oleh laki-laki, nyatanya perempuan juga mampu menjadi agen penggerak perdamaian dunia seperti yang digambarkan dalam tokoh San pada *anime Princess Mononoke*.

Adapun *anime Princess Mononoke* mengandung nilai-nilai kesetaraan gender karena melawan stereotipe perempuan yang ada di masyarakat, terutama dalam hal-hal pemimpin yang masih dianggap tidak lumrah bagi sebagian besar pihak. Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin meneliti bagaimana representasi pemimpin perempuan dalam *anime Princess Mononoke* melalui tokoh utama yaitu San yaitu seorang perempuan, yang memimpin dan melindungi seluruh isi hutan

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan adalah bagaimana pemimpin perempuan direpresentasikan dalam *anime Princess Mononoke*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan representasi pemimpin perempuan dalam *anime Princess Mononoke*

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

- A. Memberikan penjelasan mengenai bagaimana representasi pemimpin perempuan dalam *anime Princess Mononoke*
- B. Memperkaya wawasan ilmu mengenai representasi pemimpin perempuan yang masih menjadi isu permasalahan dalam kehidupan bermasyarakat

1.4.2 Manfaat Praktis

Menjadi kajian akademis studi Ilmu Komunikasi terutama pada analisis semiotika dan dapat menjadi referensi dan pembelajar mengenai representasi tokoh atau karakter dalam produk audio visual.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian serupa mengenai semiotik dan representasi pemimpin perempuan pernah diteliti sebelumnya, berikut adalah beberapa penelitian tersebut:

No	Judul Penelitian Terdahulu	Tahun	Metode Penelitian	Teori Yang Digunakan	Hasil Penelitian
1.	Representasi Perempuan Pemimpin Melalui Tokoh Jules Ostin	2018	Analisis semiotika	Analisis semiotika John Fiske	Sosok pemimpin perempuan yang feminis, tetapi juga patuh terhadap nilai-nilai patriarki.

	dalam Film The Intern (2015) (Atria Zahrina Yani)				Pemimpin perempuan punya karakter yang terbuka, karakter kurang peduli, karakter demokratis. Mengkonstruksi ideologi egalitarianisme.
2.	Representasi Anak-Anak Melalui Tokoh Utama Dalam Anime Spirited Away (Nadiyah Fairuz Azzahrah)	2016	Analisis semiotika	Analisis semiotika John Fiske	Ada ideologi patriarki yang dominan. Tokoh utama anak perempuan digambarkan berada di posisi dimana dominasi laki-laki yang mengakibatkan sifat anak menjadi pasif terutama dalam berhubungan dengan tokoh laki-laki. Peneliti juga menemukan anak-anak yang dipergunakan untuk miniature orang dewasa dalam penggambaran prostitusi di Jepang zaman Edo.
3.	Perempuan Dalam Posisi Pemimpin Pendidikan (Nur Kholis)	2006	Deskriptif kualitatif	- Teori perilaku pemimpin perempuan Aburdene dan Naisbitt (1992) - Teori gaya pemimpin perempuan	Perempuan yang memimpin, mempunyai gaya inklusif yang diperlukan untuk proses pengembangan lembaga, Dalam badan pendidikan, laki-laki berada diposisi pemimpin, dan perempuan menjadi guru

				dan laki-laki Roslin Growe dan Paula Montgomery (2000)	atau pengajar murid dan karyawan sekretariat. Sampai sekarang pemimpin perempuan masih mengalami kesulitan untuk mencapai posisi tersebut, hingga kini masih tetap ada ketidakadilan di tempat kerja menyangkut posisi perempuan dalam pemimpin.
--	--	--	--	--	--

1.5.2 Konsep Gender

1.5.2.1 Seks dan Gender

Istilah gender secara luas di masyarakat sudah digunakan baik dalam aspek akademis maupun aspek non-akademis. Namun dalam penggunaannya, istilah ini sering mengalami kekeliruan dan ketidaktepatan (Satoto, 2017). Kekeliruan ini menimbulkan ketidakjelasan pada konsep gender dan berakibat pada proses pembuatan kebijakan yang tidak sesuai dengan harapan. Tidak seperti jenis kelamin, gender tidak diperuntukan pada jenis kelamin laki-laki atau perempuan.

Konsep gender adalah sifat yang melekat pada laki-laki perempuan sebagai hasil dari konstruksi sosial maupun kultural dalam masyarakat yang dapat dipertukarkan dari waktu ke waktu, tempat ke tempat serta kelas ke kelas lainnya (Rahmi, 2018). Konsep inilah yang pada akhirnya menciptakan jati diri atau personalitas laki-laki dan perempuan yang diperkenalkan dan ditanamkan kedalam tatanan masyarakat dan menimbulkan perbedaan peran, fungsi dan tanggung jawab atas keduanya (Satoto, 2017).

Deaux dan Kite menyebutkan bahwa gender yang dibangun secara sosial dan kultural pada akhirnya membedakan karakteristik maskulin dan feminim yaitu sikap yang terhadap peran yang sesuai. Hal ini berlangsung di masyarakat dengan dukungan sistem kepercayaan gender (*gender belief system*) dimana perempuan dikategorikan dalam ideologi gender perempuan berkarakter feminim dan laki-laki dianggap maskulin mengakibatkan laki-laki merasa aman dengan ideologi ini (Dalimoenthe, 2021).

Karena gender merupakan sistem kepercayaan, gender lebih merupakan asumsi yang kebenarannya hanya diterima sebagian masyarakat dan sebagian masyarakat masih enggan menerima konsep gender tersebut dengan beberapa alasan (Dalimoenthe, 2021).

1. Konsep gender dianggap merupakan propaganda nilai-nilai barat karena berasal dari negara barat.
2. Konsep gender dinilai melawan kodrat manusia yang dapat memutarbalikan ajaran agama dan budaya sehingga dianggap Gerakan yang berbahaya.
3. Konsep gender merupakan ungkapan kaum perempuan yang ingin menyamai kedudukannya dengan laki-laki karena merasa hak-haknya dirampas oleh kaum laki-laki.
4. Masih ada pemikiran konservatif dari sebagian masyarakat yang memiliki pandangan bahwa *roles* atau peran yang dibedakan antara perempuan dan laki-laki sudah ditakdirkan atau ‘kodrat’.

Berdasarkan uraian diatas gender dapat dikatakan sebagai pembagian peran dan tanggung jawab antara laki-laki dan perempuan sesuai dengan hasil konstruksi masyarakat. Sementara seks atau jenis kelamin biologis adalah perbedaan reproduksi laki-laki dan perempuan yang sudah melekat sejak lahir dan tidak bisa diubah secara alamiah, sering dikatakan sebagai garis dan ketetapan Tuhan atau ‘kodrat’ (Rahmi, 2018). Perbedaan seks dan gender dapat dilihat dari table dibawah ini dan berlaku umum untuk siapapun (Dalimoenthe, 2021).

Tabel 1. 1 Perbedaan Seks Dan Gender

No	Gender	Seks
1	Dapat diubah.	Tidak dapat diubah secara alamiah, kecuali dengan bantuan teknologi.
2	Dapat dipertukarkan.	Tidak dapat dipertukarkan.
3	Perannya dapat berbeda-beda, tergantung budaya pada suatu wilayah.	Berlaku sepanjang masa.
4	Memiliki perbedaan antarkelas sosial.	Berlaku di kelas sosial manapun.

5	Hanya berlaku sesuai dengan wilayah (tidak secara universal).	Berlaku secara universal (di semua wilayah).
6	Berasal dari konstruksi sosial dan budaya dalam masyarakat.	Didapatkan sejak lahir, atau dianggap sebagai 'kodrat'.

1.5.2.2 Relasi Gender

Ketika berbicara mengenai konsep gender, maka tak lepas kaitannya dengan relasi gender yang ada di dalamnya. Relasi antara perempuan dan laki-laki serta bagaimana hal itu dibentuk dan mendapat dukungan dari masyarakat juga termasuk dalam pengertian gender itu sendiri yang sampai saat ini digunakan sebagai alat untuk menganalisis pemahaman soal relasi sosial antara perempuan dan laki-laki (Widaningsih, 2012).

Umar dalam (Fujiati, 2014), menjelaskan relasi gender sebagai konsep ikatan sosial antara laki-laki dan perempuan atas dasar peran, fungsi, kualitas serta kemampuan dalam konstruksi masyarakat yang sifatnya berubah-ubah sesuai dengan perkembangan kondisi sosial.

Sachiko Murata menganggap relasi gender sebagai relasi kualitas yaitu kualitas maskulin dan feminim yang saling mempunyai keterikatan yaitu dualis atau pertentangan namun juga sebagai sesuatu yang saling melengkapi atau komplementer (Kumari, 2013).

Adapun teori *equilibrium* yang fokus pada adanya hubungan yang seimbang dan juga harmonis antara perempuan dan laki-laki (Dalimoenthe, 2021). Dalimoenthe (2021) kemudian menjelaskan bahwa dalam teori ini tidak berdasarkan pada struktural-fungsional, ia tidak memisahkan ikatan antara perempuan dan laki-laki, hal ini terjadi karena peran diantara keduanya didasarkan pada kerja sama karena masing-masing memiliki kekuatan atau kelebihan. Pada intinya, teori ini lebih mementingkan perempuan maupun laki-laki harus bekerja sama untuk menjadi mitra dan mengisi satu sama lain. Realitasnya, perbedaan gender melahirkan adanya peran gender yang diklasifikasikan antara peran perempuan dan peran laki-laki. Wiyatami (2009) menjelaskan bahwa pembagian peran gender antara laki-laki dan perempuan secara sosial ditetapkan atas dasar stereotipe maskulin-feminim yang sangat terpolarisasi.

Relasi gender terbentuk dari sistem terkecil masyarakat yang memiliki fungsi untuk menanamkan nilai pada setiap aktivitas dan hubungan yaitu keluarga (Maulidiyah, 2014).

Karena dalam keluarga, adalah permulaan dari kehidupan seseorang, dimana anak mendapat proteksi dan pemeliharaan, seorang istri melakukan kewajibannya serta menjadi ibu dan suami yang menjalankan tanggung jawabnya sebagai kepala keluarga (Widaningsih, 2012). Ada sejumlah teori yang dapat dipakai untuk menjelaskan relasi gender yang berawal dari dalam keluarga dikutip dari Dalimoenthe (2021).

Pertama, teori struktural-fungsional. Dengan pendekatan struktural-fungsional yang diterapkan dalam lembaga keluarga, terdapat unsur dalam masyarakat yang saling mempengaruhi, mengidentifikasi dan menjelaskan bagaimana fungsi pada tiap unsur tersebut (Dalimoenthe, 2021). Dalam hal peran gender, teori struktural-fungsional menganggap laki-laki memiliki peran sebagai pemburu (*hunter*) yang diharapkan untuk lebih banyak berada di luar rumah untuk membawa pulang makanan kepada keluarga sementara perempuan sebagai peramu (*gatherer*) yang memiliki peran cenderung terbatas dalam misalnya untuk reproduksi seperti mengandung dan menyusui anak.

Dalimoenthe (2021) menjelaskan bahwa teori ini selanjutnya mendapat kritik dari kaum feminis karena dianggap mernormalisasikan pengaitan antara peran sosial dan jenis kelamin. Seperti misalnya laki-laki ditempatkan pada ranah publik sementara perempuan selalu diposisikan pada urusan domestik saja khususnya reproduksi. Pembagian kerja yang berdasar pada perbedaan jenis kelamin akan berakibat pada posisi perempuan yang dapat tertinggal lebih rendah pada posisi marjinal sementara laki-laki yang akan menempati posisi sentral yang lebih tinggi.

Kedua, teori konflik sosial yang didasarkan oleh konflik karena adanya kepentingan (*interest*) dan kekuasaan (*power*). Dalimoenthe (2021) menjelaskan bahwa dalam masalah gender, teori ini relevan dengan gagasan Marx (dilengkapi oleh Engels) yaitu bahwa dalam konsep keluarga, diterapkan penindasan kelas dalam relasi produksi sehingga menimbulkan ketimpangan gender. Hubungan suami (laki-laki) dan istri (perempuan) lebih dilihat seperti hubungan proletar dan borjuis atau hamba dan tuan yang disebut juga oleh Marx dan Engels sebagai pola relasi *materialist determinism* (Fujiati, 2014). Pola relasi sehingga keluarga tidak lagi dianggap sebagai kesatuan yang seimbang namun sebagai sistem yang dipenuhi konflik akan legitimasi relasi sosial (Dalimoenthe, 2021).

Dari teori-teori yang menjelaskan tentang bagaimana relasi gender dibentuk dalam keluarga, terdapat pengotak-kotakan peran domestik-publik di antara laki-laki dan

perempuan yang menyebabkan perempuan seperti terkurung dalam ranah domestik sementara laki-laki dapat bergerak bebas di ruang publik (Fujiati, 2014). Pembakuan peran laki-laki dengan kewajiban mencari nafkah (produksi, publik) dan perempuan sebagai ibu rumah tangga yang mempunyai kewajiban untuk mengurus segala urusan domestik berdampak pada timbulnya ketidakseimbangan pola relasi dalam rumah tangga seperti,

1. Istri diwajibkan untuk patuh dan hormat terhadap suami
2. Istri harus meminta izin kepada suami atas segala kegiatan di luar rumah
3. Segala kegiatan domestic seperti memasak, mencuci, mengurus anak adalah tanggung jawab seorang istri.

Fujiati (2014) menjelaskan hal-hal diatas sebagai penyebab istri (perempuan) secara sosial adalah warga kelas dua atau *inferior* yang posisinya ada di bawah dominasi laki-laki. Dalam bidang ekonomi pun, istri (perempuan) menjadi ketergantungan terhadap suami (laki-laki). Inilah yang kemudian juga disebut sebagai pola relasi *materialist determinism* oleh Marx dan Engels seperti yang sudah dijelaskan pada teori konflik.

Dalam relasi gender terdapat kelompok gender tertentu yang lebih mendominasi atau dianggap memiliki kedudukan yang lebih tinggi, ada juga kelompok yang didominasi dan ada pula kelompok yang setara (Wiyatmi, 2009). Wiyatami (2009) mengatakan bahwa pada budaya patriarki, laki-laki dinilai dengan kedudukan diatas perempuan atau dominan, sementara perempuan diposisikan sebagai subordinat artinya bahwa terdapat relasi yang tidak setara. Dalam masyarakat yang memeluk sistem patriarki, laki-laki menjadi pengontrol dan perempuan ditempatkan pada posisi yang inferior sehingga tidak memiliki hak dalam ruang publik (Maulidiyah, 2014). Kondisi ini berakibat pada banyaknya kekerasan yang terjadi pada perempuan.

Pola relasi gender antara laki-laki dan perempuan ini sama-sama mengalami dehumanisasi (Fujiati, 2014). Dehumanisasi dialami oleh kaum perempuan karena ketidakadilan gender, dan dehumanisasi juga dialami oleh kaum laki-laki karena melanggar penindasan gender. Menurut Fujiati (2014) pola relasi antara keduanya tidak bisa sampai di titik harmonis jika pemahaman pola relasi antara keduanya ini masih dijustifikasi oleh budaya patriarkis.

Widaningsih (2012) mengatakan bahwa relasi yang seimbang (kesetaraan gender) antara perempuan dan laki-laki yang dilandasi dengan nilai-nilai kemanusiaan tanpa adanya superioritas-imperoritas antara jenis kelamin, dapat dengan cepat mendorong proses pembangunan. Namun hingga sekarang, kesenjangan antara laki-laki dan perempuan yang dikonstruksikan oleh masyarakat menjadi hambatan terwujudnya relasi yang seimbang (kesetaraan gender) tersebut. Kenyataan inilah yang kemudian berpengaruh pada ranah kehidupan perempuan dan laki-laki yaitu dalam ranah domestic (rumah tangga) ataupun ranah publik (masyarakat, pekerjaan dan pendidikan) (Widaningsih, 2012).

1.5.2.3 Diskriminasi Gender

Diskriminasi didefinisikan sebagai sebuah perlakuan yang berbeda dengan didasarkan pada ras, agama, umur, gender atau yang lainnya (Tahar, 2012). Begitu juga dengan hal gender, diskriminasi kerap terjadi. Subhan (2002) mengartikan diskriminasi gender sebagai pembedaan dan pembatasan yang melekat pada masyarakat dengan alasan gender, menimbulkan penolakan terhadap pengakuan atas persamaan kaum laki-laki dan perempuan dalam semua aspek kehidupan sebagai akibatnya (Hasanah, 2016). Pada intinya diskriminasi gender merupakan bentuk ketidakadilan gender akibat dari peletakan sifat dan peran gender tersebut.

Peran gender adalah hasil dari interpretasi suatu budaya dengan kondisi biologis antara perempuan dan laki-laki mengakibatkan adanya relasi sosial yang hierarkis dan cenderung dominatif (Dalimoenthe, 2021). Pembedaan peran tidak akan menjadi masalah selama itu adil, namun pada realitasnya perbedaan peran membatasi ruang gerak keduanya sehingga menimbulkan ketidakadilan, terutama terhadap perempuan. Dalam bukunya, Dalimoenthe menuturkan banyak penulis yang menyaksikan kejadian-kejadian dimana anak perempuan tidak diperjuangkan untuk mendapatkan pendidikan yang tinggi karena ujung-ujungnya hanya melakukan pekerjaan domestik saja.

Mosse dalam Tahar (2012), menyebutkan bahwa perempuan di seluruh dunia dinilai rendah. Kerja perempuan tidak diperhitungkan dan tidak terekam secara statistik dikarenakan kerja rumah tangga perempuan tidak dimasukkan dalam formulir sensus. Begitu juga dengan Robbins (2008) yang menjelaskan bahwa diskriminasi

juga terjadi di sektor ekonomi yaitu dalam pemberian upah kerja, perempuan dibayar dengan upah yang lebih sedikit daripada laki-laki dalam pekerjaan yang sebanding (Tahar, 2012). Dalam lingkungan kerja, perempuan masih jarang berada di posisi manajer atau bagian pengambilan keputusan dan lebih banyak berkutik dalam bidang pelayanan jasa, bidang administrasi, perawat dan lain-lain (Dalimoenthe, 2021). Hal ini juga menimbulkan perbedaan kesempatan dalam dunia kerja dimana laki-laki lebih diprioritaskan.

Bashin (2002), menjelaskan bahwa walaupun perempuan dan laki-laki sama-sama terlibat dalam ruang publik lewat aktivitas produktif, namun tetap saja yang dianggap pencari nafkah adalah kaum laki-laki. Contohnya, jika terjadi PHK di sebuah perusahaan, perusahaan memilih untuk mengorbankan perempuan karena menganggap laki-laki lebih bisa diandalkan dalam mencari uang (Dalimoenthe, 2021)

Mansour Fakih (2008), menguraikan manifestasi dari ketidakadilan gender, yaitu marginalisasi (peminggiran) diartikan sebagai kemiskinan perempuan akibat kebijakan pemerintah, keyakinan, tradisi bahkan tafsiran agama; subordinasi (penomorduaan) yang memiliki pandangan bahwa perempuan memiliki sifat perasa dan tidak rasional sehingga perempuan tidak memiliki kemampuan untuk memimpin dan menempatkan perempuan pada posisi rendah atau tidak penting; stereotipe diartikan sebagai pelabelan negatif yang dilekatkan pada diri perempuan; kekerasan fisik maupun psikis yang bersumber dari bias gender seperti pemerkosaan dan pelecehan seksual; serta beban ganda (*double burden*) yang beranggapan bahwa perempuan itu rajin serta baik dalam memelihara, menjadikan perempuan dibebankan seluruh tanggung jawab untuk memelihara pekerjaan domestik rumah tangga. Resikonya jika perempuan tersebut harus bekerja di bidang lain maka ia memiliki beban ganda (Fakih, 2008)

1.5.3 Kesenjangan Gender terhadap Pemimpin Perempuan

Secara istilah, kata pemimpin mempunyai arti yang saling berkaitan antara pemimpin (*style of leader*) dan perilaku pemimpinnya (*leader behaviour*) yang merupakan cerminan dari karakter satu sama lain (Sukmayani, 2018). Mullins (2005) mengemukakan pengertian pemimpin yang menekankan pada konsep “hubungan”

dimana melalui hubungan itu, seseorang dapat mempengaruhi tindakan atau perilaku orang lain (Fitriani, 2015).

Surhasaputra (2016) memberikan perhatian pada unsur motivasi dalam pemimpin sebagai upaya yang dilakukan pemimpin untuk dapat menggerakkan orang lain. Maka dari itu, kemampuan untuk berkomunikasi dan membangun interaksi menjadi penting.

Dari berbagai definisi yang ada, dapat disimpulkan bahwa pemimpin memiliki pengaruh yang penting untuk mencapai tujuan bersama dalam suatu kelompok (Suhesti, 2017). Maka dari itu dibutuhkan integritas yang tinggi dan kejujuran yang sangat menentukan keberhasilan dari sebuah pemimpin (Sudaryano, 2014). Integritas disini artinya bagaimana pemimpin memahami sistem sosial dan melaksanakannya sesuatu yang baik dengan jujur, tidak mempertimbangkan untung atau rugi untuk diri sendiri. Sudaryano menambahkan, tanpa adanya integritas yang dimiliki oleh pemimpin maka tidak akan ada kepercayaan dari pengikutnya, dan begitu pun sebaliknya.

Inti dari pemimpin terletak pada tugas seseorang untuk menegakkan kebenaran dan keadilan bukan semata-mata hanya kekuasaan untuk membuat keputusan (Istiqomah, 2014). Karena hal itu, menjadi pemimpin tidak memandang jenis kelamin manapun. Tidak hanya laki-laki, perempuan juga bisa menjadi pemimpin pada level manapun dan pada sektor apapun (pemerintahan, lembaga, masyarakat dan lain-lain).

Shibab dalam Istiqomah (2014) mengatakan bahwa perempuan tidak hanya mempunyai kesempatan berkehidupan dalam rumah tangga melainkan juga dalam masyarakat. Selain memperjuangkan hak sebagai pemimpin perempuan, pemimpin perempuan juga harus diperjuangkan agar dapat bangkit untuk bekerja sama meraih harkat dan martabat.

Namun sayang, adanya kesetaraan gender yang masih menjadi perdebatan, menimbulkan banyak golongan yang menempatkan perempuan dalam posisi yang rendah, karena dianggap tidak mampu bahkan tidak pantas berada di posisi sebagai pemimpin (Suhesti, 2017). Sejak dari awal perempuan dilahirkan, sudah memiliki kondisi biologis yang berbeda dengan pria, perempuan mengalami haid setiap bulan dan menopause saat mengandung. Hal ini menyebabkan produktivitas perempuan dibedakan dengan laki-laki.

Meskipun dalam pengelolaan sekolah efektif manajemen organisasinya lebih selaras dengan atribut keperempuanan, kaum perempuan tetap mengalami hambatan

seksisme dalam proses menuju pemimpin puncak (Kholis, 2006). Kholis memberikan contoh kasus Megawati yang menerima begitu banyak kritik bernada seksis pada masa pemilu tahun 1999. Haslett, Geis & Carter dalam Kholis (2006), menguraikan ukuran yang dipakai sebagai standar seorang pemimpin adalah gaya pimpinan laki-laki, membuat kaum laki-laki ditempatkan pada posisi dengan level tinggi yang dianggap sesuai dengan ‘norma’ yang berlaku.

Teori nature menyatakan bahwa perbedaan biologis antara laki-laki dan perempuan merupakan yang penanda bagi keduanya bahwa mereka memiliki peran dan tugas yang berbeda (Mosse, 1996). Kondisi fisik perempuan dan sifat bawaan perempuan yang ditandai dengan struktur anatomi, karakteristik suara, gerakan tubuh dan penampilannya juga menjadi hal yang menonjolkan perempuan sebagai ibu yang hamil, melahirkan dan merawat anak, dan juga sebagai istri (Zain, 2012). Kondisi fisik ini juga dianggap sebagai kelemahan yang membatasi ruang gerak perempuan sehingga dinilai tidak mampu untuk menjalankan tugas-tugas kemasyarakatan (Suhesti, 2017).

Sementara menurut teori nurture, perbedaan antara laki-laki dan perempuan ini disebabkan oleh konstruksi sosial dan budaya yang berakibat pada perbedaan peran dan tugas (Mosse, 1996). Perbedaan itu semakin menimbulkan kesenjangan diantara laki-laki dan perempuan yang membuat perempuan tertinggal dan terabaikan dalam perannya di kemasyarakatan.

Doyle, sebagaimana telah dikutip oleh Fitriani (2015), mengatakan bahwa konsep perbedaan laki-laki dan perempuan juga dilihat dari unsur emosional dan kejiwaan. Perempuan digambarkan dengan sifat yang lemah lembut, cantik, emosional dan keibuan sementara laki-laki dengan sifat yang perkasa, jantan dan rasional. Dengan anggapan “emosional” bagi kaum perempuan inilah yang menimbulkan adanya pandangan bahwa perempuan tidak mampu tampil sebagai pemimpin atau manajer (Fitriani, 2015).

Beberapa diskursus melihat perbedaan dalam gaya pemimpin laki-laki dan perempuan. Jika perempuan memimpin dengan gaya yang lebih demokratik (mendorong partisipasi, berbagi kekuasaan, meningkatkan manfaat untuk pengikutnya), sementara laki-laki cenderung berdasar pada kontrol, perintah dan otoritas yang formal (Sudaryano, 2014).

Tan, seperti yang dipaparkan oleh Qomariyah (2016) menguraikan beberapa hal yang menjadi hambatan perempuan untuk muncul sebagai pemimpin, sebagai berikut:

Pertama, adanya hambatan fisik perempuan. Perempuan dianggap mempunyai beban tersendiri untuk mengandung, melahirkan dan menyusui. Kewajiban perempuan untuk melakukan tugas ini menyebabkan berkurangnya stamina atau keleluasaan mereka untuk aktif di bidang lain.

Kedua adanya hambatan teologis. Adanya cerita yang sudah diturunkan dan tertanam secara turun temurun dimana perempuan diciptakan dari tulang rusuk laki-laki, menimbulkan anggapan bahwa perempuan telah tercipta untuk mengurus keperluan dan menghibur laki-laki.

Ketiga, adanya hambatan sosial budaya dalam bentuk stereotipikal. Perempuan dipandang sebagai makhluk yang lemah, tergantung, pasif, emosional dan menerima keadaan. Sementara laki-laki sebagai makhluk yang kuat, aktif, cerdas, mandiri. Dengan adanya pandangan ini, laki-laki ditempatkan pada posisi yang “derajatnya” lebih tinggi secara sosio-kultural dibanding perempuan.

Keempat, adanya hambatan sikap pandang. Pandangan ini memberikan tekanan perempuan sebagai makhluk “rumah” yang harus mengembani tugas-tugasnya dengan urusan rumah tangga saja aki-laki sementara laki-laki tidak layak untuk menggeluti urusan rumah tangga.

Yang terakhir, adanya hambatan historis. Dalam sejarah, nama perempuan jarang disebutkan. Hal ini memperkuat pembenaran bahwa perempuan mempunyai banyak ketidakmampuan ketimbang laki-laki.

Kesenjangan gender menjadi alasan lain mengapa jumlah perempuan jauh lebih sedikit dibanding laki-laki dalam penempatan posisi pemimpin. Dalam jurnal yang ditulis oleh Kholis, dijelaskan ada tiga model yang dipakai untuk menjelaskan mengapa perempuan masih rendah jumlahnya di posisi pemimpin.

Estler dalam Kholis (2006), mengungkapkan hal pertama yaitu model *meritocracy* atau model perspektif individu. Model ini mempunyai keyakinan bahwa perempuan tidak cukup tegas, tidak memiliki kepercayaan yang tinggi, tidak mengejar sebuah posisi atau jabatan. Dalam memahami kekuasaan, cara perempuan sangat berbeda dengan laki-laki. Dalam menggunakan kekuasaannya, perempuan menggunakannya untuk memberdayakan orang lain (Sudaryano, 2014). Atau dengan kata lain, perempuan

memandang kekuasaan sebagai milik bersama (kolektif) dan bukan milik pribadi. Namun metode dirasa kurang mendasar, karena menganggap kekuasaan adalah milik kolektif tidak bisa dijadikan alasan perempuan tidak mampu memimpin (Kholis, 2006).

Selanjutnya Estler menjelaskan model kedua yaitu model diskriminasi atau perspektif organisasional yang berfokus pada sistem itu sendiri. Dalam karirnya, perempuan kurang mendapat apresiasi keberhasilan ketimbang laki-laki yang akhirnya membatasi peluang perempuan dalam meraih posisi. Diskriminasi perempuan dalam praktik-praktik organisasi secara sistemik juga dijelaskan dalam model ini bisa dilihat dari bagaimana laki-laki lebih disenangi dalam praktik-praktik promosi sehingga bisa mendapat posisi yang tinggi, sedangkan perempuan yang sudah berusaha pun, tidak bisa mendapatkannya (Kholis, 2006).

Tallerico & Burstyn dalam Kholis (2006), menjelaskan model ketiga yang berhubungan dengan kedudukan sosial perempuan disebut sebagai model perspektif sosial, berfokus pada norma sosial budaya yang menciptakan diskriminasi pada praktik-praktik sosial. Bentuk sosialisasi telah disepakati oleh adat istiadat, norma dan kebiasaan masyarakat untuk menempatkan perempuan dan laki-laki dalam bidang kerja yang berbeda serta dengan upah status yang juga berbeda. Perspektif ini beranggapan bahwa perempuan cukup menjadi “pembantu” suami sedangkan laki-laki dimotivasi untuk berkarir dengan maksimal.

1.5.4 Anime

Clement dan McCarthy dalam Clements (2016), mendefinisikan *anime* secara gamblang yaitu: “*Anime refers to animation from Japan*”. Meskipun definisi ini masih terlalu luas, setidaknya definisi ini setidaknya telah menggambarkan ‘animasi’ dan ‘jepang’ sebagai dua kategori budaya (Clements, 2013). Kallen dalam Azzahrah (2016) mengartikan animasi sendiri sebagai film yang melebih-lebihkan realita (*exaggerate reality*), namun realita absurd tersebut bisa diterima sebagai karakter yang memiliki sifat dan emosi manusia bila dieksekusikan dengan baik.

Kata ‘*anime*’ merupakan adaptasi dari bahasa inggris yaitu *animation*, dipakai oleh orang Jepang karena penggunaan katanya yang lebih mudah dibanding bahasa aslinya (Fitri, 2014). Fitri (2014) menambahkan banyak orang yang menganggap

anime sebagai animasi buatan Jepang, contohnya Pokemon dan animasi yang dibuat oleh Studio Ghibli.

Wells dalam Fitri (2014), menjelaskan animasi atau *animation* mempunyai standar yang memiliki unsur komedi sebagai dasar dari jalan ceritanya. Sedangkan *anime* dibedakan dengan unsur kekerasan (juga komedi) yang dimilikinya. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat konteks yang berbeda dari fungsi kedua kata *anime* dan *animation* berdasarkan perbedaan jalan dan unsur cerita. Pada saat itu, tahun 1963, *anime* berjudul *Tetsuwan Atomu* (Astro Boy) menjadi titik awal berkembangnya *anime* di negara lain seperti Amerika (Widodo, 2018). Namun *Tetsuwan Atomu* tidak dapat dikategorikan sebagai animasi karena mengandung unsur kekerasan (Fitri, 2014).

Anime Jepang kemudian dibedakan dengan animasi Amerika dari bagaimana latar belakang dari animasi tersebut bergerak. Pada animasi Amerika, ketika karakter bergerak di sekitar layar cenderung terlihat statis. Sedangkan untuk pengambilan gambar dalam *anime*, terlihat seperti diambil oleh orang yang memegang kamera (Azzahrah, 2016). Kallen dalam Azzahra (2016), mengutip penyebutan '*gratuitios motion*' oleh sutradara Hayao Miyazaki sebagai momen yang dinikmati oleh penonton berupa hal-hal kecil yang kerap kali terabaikan di dunia nyata seperti tetesan air hujan sehingga penonton dapat lebih memahami pikiran serta emosi dari karakter.

Poitras dalam Fitri (2014), membedakan *anime* dengan animasi negara lain berdasarkan cerita animasi Jepang yang tetap fokus dalam satu cerita. Artinya, ketika cerita dalam *anime* telah habis, tidak dilanjutkan sampai seterusnya kecuali untuk program *anime* yang mempunyai episode panjang. Selain itu, terdapat unsur tradisional Jepang yang membentuk nuansa tersendiri dalam *anime*, contohnya musim semi di Jepang yang menandakan dimulainya penerimaan siswa baru, dan makanan, festival serta perayaan dapat menjadi bagian dari pengenalan budaya Jepang melalui *anime*. Condry (2013) mengungkapkan bahwa dunia animasi Jepang cenderung menekankan pada *hand-drawn* (teknik animasi klasik dengan memanfaatkan kemampuan tangan untuk membuat gambar *frame* per *frame* secara manual) dan animasi *cel-type* (teknik animasi tradisional yang pengerjaannya dilakukan pada *celluloid*).

Hu dalam Fitri (2014), menjelaskan karakteristik dari *anime* yang unik pada desain karakter, latar belakang, alur cerita, hasil produksi, distribusi dan jenis audiensnya. Lalu *anime* dikategorikan sebagai genre medium karena *anime* mempunyai sistem komunikatif yang lebih mendalam, tidak hanya melalui suara dan kata saja.

Condry (2013) menyebutkan karakteristik *anime* yang berada dalam gaya penulis tertentu, misalnya “Miyazaki Anime” dalam *anime Spirited Away* yang disutradarai oleh Hayao Miyazaki, atau “Oishii’s Style” dalam versi film dari *anime Ghost in The Shell* milik Mamoru Oshii. Kualitas *anime* dievaluasi dengan berbagai cara: dari segi karya seni, karakter, wawasan tentang dunia dan lain-lain (Condry, 2013).

Clements (2013) menjelaskan bahwa *anime* dapat dilihat sebagai objek dan sebagai *event* (peristiwa). *Anime* adalah sebuah objek artinya bahwa terjadi proses pembuatan yang melibatkan interaksi orang-orang di dalamnya. Proses tersebut dapat dikatakan sebagai *ownership-access chain*, dimulai dari *ownership*/kepemilikan (investor, sponsor, pemegang hak, komite produksi, dan kadang pencipta aslinya) lalu lanjut ke *authorship* (penulisnya, kadang sutradara juga termasuk), kemudian *production*/produksi (*animators*, *programmer*, *cameraman*, dan semua yang terlibat dalam proses produksi), kemudian didistribusikan ke *exhibition*/eksibisi (teater, saluran TV, festival film, layanan *streaming online*) baru akhirnya dapat diakses (*accessed*) oleh penonton. Sifat dari ‘industri *anime*’ telah mengalami perubahan beberapa kali. Tidak hanya dalam produksi namun juga aspek lain seperti rantai *ownership-access* ini, juga mengalami perubahan yang akhirnya muncul wacana industri *anime* yang modern mencakup beberapa struktur yang saling tumpang tindih (Clements, 2013).

Ketika akhirnya *anime* yang sebagai objek dapat diakses, berada pada bioskop, layar televisi, ponsel ataupun laptop, maka *anime* bukan hanya sekedar teks namun merupakan sebuah ‘momen’ dalam suatu waktu (Clements, 2013). Hal inilah yang disebutkan Clements, dalam bukunya *Anime: A History*, bagaimana *anime* dilihat sebagai *event* atau peristiwa. Staiger dalam Clements (2013), mengatakan bahwa dengan adanya penerimaan dari audiens dan pengaruh terhadap audiens, dapat lebih

menekankan bahwa *anime* ini diinterpretasikan sebagai sebuah peristiwa, bukan hanya sebagai teks.

Di Jepang sendiri, *anime* merupakan bagian dari *pop culture* yang dahulu berakar dari sebuah *subculture* (Azzahrah, 2016). Awal pembentukan budaya Jepang adalah dibuatnya film monster berjudul *Gojira* (*Godzilla* dalam bahasa populer) pada tahun 1954. Jepang kemudian dikenal dengan *pop culture*nya seperti *manga* (komik), *game*, dan film (Widodo, 2018). Clements, Jonathan dan Mc Carthy dalam Widodo (2018), menjelaskan bahwa pada pasca peningkatan industri perfilman, Jepang mulai membuat kartun asli negaranya dengan pemberian nama *anime*. *Anime Momotaro Umi No Shinpei* adalah salah satu *anime* besar pertama Jepang walaupun dinilai kurang berhasil dalam pasar internasional. Pada akhir dekade 1980-an, Jepang mulai memperkenalkan budayanya ke seluruh dunia dengan *pop culture*nya yang dinilai mempunyai nilai kreativitas yang tinggi (Widodo, 2018). Akhirnya, *pop culture* Jepang kini telah mendunia dan yang paling dikenal sekarang salah satunya adalah *anime*. *Anime* kemudian meluas dari siaran televisi dan pertunjukan film yang besar hingga penggemar dengan *cosplay*, video musik *anime* dan masih banyak lagi. Kisah sukses *anime* ini telah memperkuat citra Jepang sebagai pemimpin dari budaya populer dunia (Condry, 2013).

1.5.5 Representasi Perempuan dalam Anime

Stuart Hall (1997) mendefinisikan representasi sebagai kemampuan untuk menggambarkan atau membayangkan (Nugroho, 2020). Representasi menjadi salah satu praktik penting dalam memproduksi kebudayaan karena budaya dibentuk melalui makna dan bahasa, yang juga menjadi wujud representasi (Putra, 2019). Kebudayaan merupakan konsep yang sangat luas dan bersangkutan dengan pengalaman berbagi. Pengalaman berbagi artinya masing-masing orang berbagi pengalaman yang sama, kode-kode budaya yang sama, berbicara dalam bahasa yang sama dan berbagi konsep-konsep yang sama sehingga mereka dikatakan berasal dari satu kebudayaan yang sama.

Masih dalam pemikiran Hall dalam jurnal yang ditulis oleh Nugroho (2020), yang mengungkapkan adanya tiga pendekatan representasi yaitu, (1) Pendekatan Reflektif, bahwa makna yang diproduksi oleh manusia melalui ide, dicerminkan melalui bahasa yang digunakan dalam masyarakat, (2) Pendekatan Intensional,

bagaimana bahasa sebagaimana medium yang dipergunakan oleh penutur untuk mengkomunikasikan makna dalam suatu hal. Bahasa adalah unik baik lisan maupun dalam tulisan. (3) Pendekatan Konstruksionis, yaitu bahwa makna terletak pada manusia yang memaknai sebuah karya, sekalipun pembicara dan penulis sudah menetapkan makna pada hasil karyanya. Lanjut, sistem representasi memiliki dua komponen penting yaitu konsep dalam pikiran dan bahasa yang saling berelasi (Rahma, 2017). Dalam pikiran kita terdapat konsep dari suatu hal yang membuat kita mengetahui makna dari hal tersebut. Namun, makna tersebut hanya dapat dikomunikasikan melalui bahasa. Misalnya kita dapat mengenalkan konsep “roti” sebagai benda yang digunakan untuk makan hanya jika kita mengungkapkan dengan bahasa yang dimengerti orang lain. Dengan kata lain, pemahaman yang (hampir) sama didapat dari kelompok yang memiliki latar pengetahuan yang sama karena mereka memproduksi dan bertukar makna dengan baik (Rahma, 2017)

Dalam bahasan penelitian ini, representasi merujuk pada segala konstruksi yang dibentuk oleh media terutama media massa terhadap segala bagian realitas seperti obek, peristiwa, masyarakat hingga identitas budaya (Anofrina, 2014). Dalam jurnalnya, Anofrina mengungkapkan bahwa representasi dapat berbentuk kata-kata, tulisan maupun gerakan dalam audio visual. Bukan hanya identitas budaya yang dikonstruksikan, namun juga representasi mengacu pada proses produksi dan persepsi masyarakat dalam mengkonsumsi nilai budaya. Sederhananya, representasi adalah salah satu cara untuk memproduksi makna dan dipertukarkan antar anggota dalam masyarakat (Rahma, 2017).

Salah satu media representasi adalah *anime*, yakni film animasi yang diproduksi oleh Jepang. Film sendiri dikenal sebagai sarana yang memiliki peran untuk menyebarkan hiburan serta menyajikan berbagai cerita atau peristiwa, musik dan drama dan sajian lainnya kepada masyarakat umum (McQuail, 2011). Selain fungsinya untuk menghibur, dalam film juga terkandung fungsi informatif, edukatif maupun fungsi persuasif (Ardianto, 2009). Terdapat aspek audio visual dalam film, juga sutradara yang mampu menggarap seluruh rangkaian isi film sehingga menciptakan sebuah cerita yang mampu mempengaruhi khalayak (Prasetya, 2019). Prasetya (2019) menjelaskan dalam film mengandung kode budaya yang merepresentasikan konsep-konsep masyarakat di dalamnya. Sobur dalam Prasetya

(2019), menjelaskan bahwa teks dalam film menciptakan dunia fiktifnya yang mungkin ada. Hal ini juga berkaitan dengan film yang dibangun dalam banyak tanda yang disusun dalam teks berbentuk karakter, simbol dan kode budaya (Prasetya, 2019).

Anime yang merupakan film animasi produksi Jepang, juga dipergunakan untuk menyampaikan kritik sosial yang artinya *anime* merupakan hasil realita sosial yang merefleksikan atau merepresentasikan realita kehidupan sosial di Jepang pada masa kontemporer (Soumokil, 2013). Dikutip dari Japan Foundation dalam Soumokil (2013), *anime* yang telah dinikmati di seluruh dunia, telah menjadi instrumen untuk mengetahui lebih dalam tentang kehidupan, nilai sekaligus kebudayaan Jepang.

Peneliti mengambil representasi perempuan karena dalam konstruksi masyarakat, perempuan dianggap lebih lemah dibanding laki-laki sedangkan laki-laki dianggap lebih dominan, lebih kuat dan berkuasa. Salah satu genre *anime* yang ditujukan untuk perempuan adalah *anime* dengan genre *shoujo* yaitu *anime* yang ditujukan untuk para gadis remaja. Genre *shoujo* ini memiliki pergeseran dalam dinamika gender dalam kontennya (Tiarani, 2020). Choo dalam Tiarani (2020), menulis tentang *Fruits Basket* dan *Hana yori Dango* yang merupakan *shoujo manga* yang sangat terkenal di Jepang dimana kedua manga ini menjadi inspirasi bagi karya-karya lain dari dinamika gender para karakter yang ada di dalamnya. Lanjut, Choo dalam Tiarani (2020) mengklasifikasikannya menjadi 4 bagian, yaitu:

1. *How kawaii! (cute): the shoujo's struggle for independence* yang artinya adalah betapa *kawaii*nya! (imut): perjuangan perempuan demi kebebasan.
2. *Sex, violence and shoujo* yang artinya adalah seks, kekerasan dan perempuan.
3. *Shoujo and motherhood* yang artinya adalah perempuan dan keibuan.
4. *Hierarchy of gender through performance and class* yang artinya adalah hierarki gender melalui kinerja dan kelas.

Berbeda dengan *shoujo manga* pada umumnya, *Kaicho wa Meido-Sama!* menunjukkan perempuan yang independen, memiliki kekuatan serta memiliki jiwa pemimpin pada tokoh Misaki (Anggarawati, Damayanti, & Dewi, 2020). Hasil penelitian yang dilakukan oleh Anggarawati, Damayanti, & Dewi, menunjukkan adanya unsur feminisme liberal yang menjunjung tinggi kesetaraan gender antara

perempuan dan laki-laki pada *manga Kaicho wa Meido-Sama!*. Hal ini dapat dilihat dari penggambaran *image* perempuan yang kuat, rasional, perempuan yang memimpin, menggunakan gaya bahasa laki-laki, dan perempuan yang tidak inferior.

Penelitian dari Anggarawati, Damayanti, & Dewi ini menunjukkan bahwa *anime* tidak takut dalam merepresentasikan karakter perempuan sebagai sosok yang kuat, rasional, dapat memimpin dan tidak inferior, dimana hal ini sangat bertentangan dengan stereotipe perempuan yang ada di masyarakat.

1.5.6 Analisis Semiotika John Fiske

Secara etimologis, semiotika berasal dari bahasa Yunani, *semeion*, yang berarti tanda. Tanda sendiri adalah dasar dari sebuah komunikasi. Tanda adalah suatu hal yang dimaknai sebagai yang lain. Contohnya seperti asap yang menjadi tanda adanya api. Semiotika didefinisikan sebagai ilmu dan metode analisis yang mempelajari simbol, tanda dan lambang yang terdapat dalam suatu objek (Riadi, 2018). Sobur dalam bukunya mengemukakan semiotik secara terminologi sebagai ilmu yang mempelajari objek dan peristiwa seluruh kebudayaan sebagai tanda (Sobur, 2011).

Chandler (2017) mengatakan bahwa kita tidak dapat menghindari interpretasi terhadap sesuatu dengan memperlakukannya sebagai ‘tanda’. Tanda bagi Chandler, dapat berbentuk kata-kata, gambar, suara, bau, rasa, tindakan, peristiwa, objek dan sebagainya, tetapi semua ini tidak memiliki makna intrinsik dan bisa dikatakan sebagai ‘tanda’ jika kita menginvestikasinya dengan makna. Inti dari perhatian semiotika adalah penggunaan tanda yang bermakna dimana apapun bisa menjadi tanda selama seseorang mengartikannya sebagai ‘sesuatu’ yang menandakan ‘sesuatu’. Dalam semiotika, ciri khas tanda adalah bahwa tanda diperlakukan oleh penggunanya sebagai ‘yang mewakili’ sesuatu lainnya.

Sejarah semiotika dikemukakan oleh Ferdinand de Saussure dan Charles Sander Peirce sebagai tokoh yang berpengaruh besar di bidang semiotik. Saussure melihat semiotika sebagai ilmu umum tentang tanda sementara Pierce mengungkapkan semiotika berdasar pada logika atau doktrin formal tentang tanda-tanda (Thabroni, 2018). John Fiske dan John Hartey dalam bukunya membagi dua perhatian utama

semiotika yaitu hubungan antara tanda dan makna, dan bagaimana suatu tanda dikombinasikan menjadi suatu kode (Rahma, 2017).

Kode mengorganisasikan tanda-tanda ke dalam sistem yang mempunyai makna yang mempunyai korelasi antara penanda dengan yang diberi tanda. Dengan demikian, kode dianggap sebagai pusat dalam komunikasi dan representasi (Chandler, 2017).

Dalam membangun sebuah makna dalam tanda, membutuhkan pemahaman dengan sistem yang tepat. Karena makna dari sebuah tanda bergantung pada kode di mana ia berada, kode mewujudkan aturan atau konvensi interpretasi yang secara sistematis mengatur cara-cara bagaimana makna itu diproduksi (Chandler, 2017).

Teks yang menjadi fokus utama dalam semiotika, tidak hanya diartikan dalam teks tertulis melainkan segala sesuatu yang memiliki sistem tanda komunikasi seperti pada film, sinetron, drama, iklan dan lain-lain (Halik, 2012).

Chandler (2017) menambahkan bahwa makna tidak terkandung dalam teks melainkan mereka perlu dilengkapi agar dapat dipahami dimana dalam memahaminya perlu melibatkan pembacaan makna ke dalam teks, memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman kita tentang tanda, referensi dan kode. Sebuah kode dalam semiotika berkaitan erat dengan seperangkat praktik interpretatif dan representasional yang relevan bagi penggunaannya, dalam pengertian ini semua kode bersifat sosial.

Fiske (2011) mendefinisikan kode sebagai sistem tanda yang diatur oleh aturan, yang mana mengatur dan mengkonvensi antar anggota dalam suatu budaya, dan digunakan untuk menghasilkan dan menyebarkan makna dalam budaya itu. Kode juga diartikan sebagai penghubung antara produsen, teks dengan khalayak. Melalui ini, teks saling berhubungan dalam jaringan makna yang membentuk suatu budaya.

John Fiske (2011) menjelaskan bagaimana budaya dalam televisi menjadi bagian penting dari dinamika sosial di mana struktur sosial mempertahankan dirinya dalam proses produksi dan reproduksi yang konstan. Terdapat makna, kesenangan populer beserta sirkulasinya yang tak terpisahkan dari struktur sosial ini. Fiske menggunakan teori kode-kode televisi, untuk mengungkapkan realitas sosial yang menurutnya kode-kode tersebut saling terhubung dan membentuk sebuah makna.

Tabel 1. 2 Semiotika John Fiske

Level	Keterangan
Level Realitas (<i>Reality</i>)	Level realitas adalah peristiwa yang diidentifikasi (<i>encoded</i>) sebagai realita. Pada level realitas, penampilan orang dalam “kehidupan nyata” itu sudah dikodekan. Kita yang melihat dan memahami penampilan tersebut juga berdasar pada kode yang ada dalam budaya. Hal ini menjadi satu-satunya cara agar kita dapat memahami realitas, yaitu dengan kode budaya itu sendiri. Beberapa kode sosial yang mengkonstruksi realitas dapat secara relatif didefinisikan melalui media dimana mereka diekspresikan. Di dalamnya terdapat penampilan (<i>appearance</i>), kostum (<i>dress</i>), riasan (<i>make up</i>), lingkungan (<i>environment</i>), kelakuan (<i>behavior</i>), dialog (<i>speech</i>), gerakan (<i>gesture</i>), dan ekspresi (<i>expression</i>). Begitu juga halnya dengan bahasa tulis seperti dokumen, wawancara dan lain-lain.
Level Representasi (<i>Representation</i>)	Kemudian pada level representasi, kode-kode realitas yang sudah teridentifikasi ini ditransmisikan menjadi kode teknis dalam medium elektornik yang kemudian dapat menjadi teks budaya yang sesuai dengan khalayak. Kode-kode teknis ini dapat diidentifikasi dan dianalisis dengan tepat. Misalnya untuk juru kamera, untuk memberi makna pada foto yang diambil secara terbatas dan spesifik: terdiri dari <i>framing</i> , fokus, jarak, gerakan dari lensa kamera, penempatan kamera, <i>angle</i> , dan pilihan lensa. Terdapat dua kode teknis yang harus ditampilkan yaitu dalam

	bahasa tulis seperti kata, kalimat, proposisi, foto, grafik, dan sebagainya. Sedangkan dalam bahasa gambar kode teknis melingkupi kamera (<i>camera</i>), pencahayaan (<i>lighting</i>), penyuntingan (<i>editing</i>), musik (<i>music</i>), suara (<i>sound</i>). Semua elemen selanjutnya ditransmisi kedalam wujud yang dapat direpresentasikan secara konvensional seperti narasi, konflik, karakter, aksi, percakapan, layar, dan <i>casting</i> .
Level Ideology (<i>Ideology</i>)	Kode-kode ideologi bekerja untuk mengatur kode lainnya menjadi produksi suatu set makna yang kongruen dan koheren dengan akal sehat masyarakat. Contoh dari bentuk kode ideologi adalah individualisme, patriarki, kapitalisme, materialisme, ras, kelas dan lain-lain.

Kode-kode diatas bekerja dalam sistem hirarki dimana ada proses pemaknaan yang melibatkan gerakan konstan naik turun melalui tingkatan hirarkinya (Fiske, 2011). *Common sense* dalam masyarakat hanya dapat diproduksi ketika relitas, representasi dan ideologi bergabung menjadi satu kesatuan yang koheren dan nampak alami.

Lebih lanjut Fiske (2011) menambahkan bahwa analisis semiotik mencoba mengungkap bagaimana lapisan makna yang dikodekan ini disusun dalam program-program audio visual televisi.

1.5.7 Grammar of Shots

Grammar of the shots mengacu pada aturan dasar yang mengatur penyajian elemen visual yang dibentuk untuk dimasukkan ke dalam film (Bowen, 2018). Hal ini merupakan pedoman yang menjelaskan bagaimana informasi visual harus ditampilkan kepada audiens. Bowen (2018) dalam bukunya berkata bahwa sebagai penonton, secara tidak sadar kita telah mengetahui apa arti dari gambar dan bagaimana gambar dapat membuat kita merasakan sesuatu. Karena inilah, para pembuat film menggunakan dinamika antara teknik pengambilan gambar dan emosi penonton untuk dapat menceritakan kisah yang lebih baik.

Yang dimaksud dengan shot adalah rekaman dari sudut pandang tertentu pada sesuatu dan merupakan unsur paling dasar dalam komunikasi visual (Bowen, 2018). Shot diukur dengan seberapa besar atau seberapa kecil subjek tersebut terlihat di layar, yang kemudian akan memiliki hubungan dengan penontonnya. Misalnya ketika penonton melihat subjek yang tampak kecil di layar, dilihat jauh dan kurang penting. Sedangkan objek yang sama ketika terlihat lebih dekat akan terasa lebih pribadi. Selain itu Bowen (2018) menambahkan fungsi dari shot adalah membantu untuk menunjukkan informasi yang berbeda-beda kepada penonton.

Bowen (2018) membagi teknik pengambilan gambar dengan *shot* menjadi sembilan jenis (Bowen, 2018):

Long shot/wide shot – shot yang mencakup area yang luas (lebar, tinggi, dan dalam) dari film space. Shot ini menunjukkan subjek, objek dan tindakan mereka dengan jelas dari sudut pandang yang tampak jauh. Fokus pada shot ini terdapat pada penggambaran lingkungan atau lokasi sementara orang atau objek tampak lebih kecil. Sehingga dalam shot ini, akan terlihat interaksi antar objek (Bowen, 2018).

Medium shot – jenis shot ini adalah shot yang hampir sama dengan bagaimana manusia melihat lingkungan di sekitarnya secara langsung. Fokus dalam medium shot adalah sosok manusia dalam frame misalnya arah mata melihat, pakaian, warna dan gaya rambut yang terlihat jelas. Pergerakan subjek mungkin menjadi perhatian karena framing yang lebih sempit. Dengan shot ini penonton akan merasa nyaman karena objek terlihat dekat tetapi tidak berada di ruang pribadinya (Bowen, 2018).

Close up - pengambilan gambar yang ‘intim’ dalam pembuatan film. shot ini memberikan pandangan dari jarak yang sangat dekat dari beberapa orang, objek atau lingkungan. Dengan jenis *shot* ini, informasi yang didapat akan menjadi lebih spesifik dan terperinci karena subjek akan dibawa ke ‘ruang pribadi’ audiens (Bowen, 2018).

Extreme long shot/ extreme wide shot – mencakup sudut pandang yang sangat luas dan menunjukkan seberapa besar lingkungan dalam *film space*. Shot ini sering digunakan untuk pengambilan gambar pada awal film atau awal adegan baru (contoh: perkotaan, pedesaan, pegunungan, medan perang dan lain-lain). Shot ini juga menunjukkan latar waktu seperti siang, malam, musim panas, musim gugur, masa lalu, masa sekarang dan lain-lain (Bowen, 2018).

Very long shot/very wide shot – digunakan untuk pengambilan gambar eksterior atau interior sebuah lokasi. Dalam shot ini, lingkungan sekitar masih menjadi fokus utama, namun sosok manusia sudah bisa lebih terlihat dengan detail yang terbatas (Bowen, 2018).

Medium long shot - pada jenis medium long shot, pengambilan subjek manusia dipotong sampai tepat dibawah lutut. Dengan shot ini, sosok manusia akan terlihat lebih menonjol seperti detail dalam pakaian, jenis kelamin, dan ekspresi wajah (Bowen, 2018).

Medium close-up – pembingkaiannya biasanya sampai dengan dua kancing teratas pada kemeja, di atas sendi siku. Pada shot ini, fitur wajah subjek menjadi menonjol seperti kemana mata melihat, emosi, gaya rambut, riasan wajah. Shot ini merupakan teknik yang paling umum digunakan dalam pembuatan film karena memberikan banyak informasi tentang karakter pada saat berbicara, mendengarkan atau melakukan tindakan yang tidak melibatkan banyak gerak tubuh (Bowen, 2018).

Big close up – menunjukkan wajah manusia dengan fitur utama yaitu mata, hidung dan mulut tetapi bagian atas dahi dan bawah dagu terpotong. Wajah akan sangat detail sehingga Gerakan atau ekspresi wajah akan terlihat. Dengan shot ini, penonton akan emosi yang dirasakan tokoh (Bowen, 2018).

Extreme close up – membingkai satu aspek subjek seperti mata, mulut, telinga atau tangan saja. Dengan shot jenis ini akan menambah tekanan emosi dari tokoh atau karakter (Bowen, 2018).

Selain *shot*, terdapat *angle* yang termasuk ke dalam elemen pengambilan gambar dalam film. *angle* mengacu pada dari sudut mana pengambilan gambar objek, orang atau sebuah peristiwa itu diambil (Bowen, 2018). Posisi pengambilan gambar oleh kamera ini berpengaruh pada seberapa banyak informasi visual yang disampaikan dan apa makna yang terdapat dibalik itu. *Vertical angle* adalah posisi kamera yang berada di bidang datar sebuah objek, terdiri dari *neutral angle*, *high angle* dan *low angle*. *Neutral angle* adalah *angle* dimana kamera mengambil gambar subjek dengan posisi dari bidang horizontal sama dengan mata subjek, akan menimbulkan kesan pada audiens bahwa mereka memiliki kedudukan yang setara dengan tokoh. *High angle* mengambil gambar dengan sudut pandang yang lebih tinggi, akan memberikan kesan bahwa subjek atau tokoh ada di posisi yang kurang

kuat, terganggu, lemah, patuh. *Low angle* adalah lawan dari *high angle* yaitu mengambil gambar dari sudut pandang yang lebih rendah, akan memberikan kesan bahwa karakter tampak lebih besar, lebih signifikan dan kuat (Bowen, 2018).

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk meneliti representasi pemimpin perempuan dalam *anime Princess Mononoke*, peneliti menggunakan metode analisis semiotika milik John Fiske. Berikut adalah penjelasan metodologi penelitiannya

1.6.1 Metode Penelitian

Peneliti adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan metode analisis semiotika milik John Fiske. Semiotika dipilih karena merupakan metode penelitian kualitatif dan bertujuan untuk menemukan makna dari representasi pemimpin perempuan dalam *anime Princess Mononoke* melalui tokoh San. Semiotika John Fiske mengemukakan teori tentang kode-kode televisi yang dibagi dalam tiga level: realitas, representasi dan ideologi (Rahma, 2017).

Maka dari itu peneliti ingin mengetahui representasi pemimpin perempuan dalam *anime Princess Mononoke* melalui tokoh San dengan menggunakan level analisis pertama yaitu realitas dari kode tampilan, kostum, gerakan, ekspresi, percakapan dan teks pada tokoh San dalam *anime Princess Mononoke*.

Selanjutnya peneliti akan menggunakan level analisis kedua yaitu representasi dari kamera, pencahayaan, penyuntingan, musik, dan suara yang ditujukan pada tokoh San dalam *anime Princess Mononoke*.

Yang terakhir peneliti akan menggunakan level analisis ketiga yaitu ideologi dari kode-kode analisis yaitu individualisme, patriarki, ras, kelas, materaisme, liberalisme, feminisme pada tokoh San dan Gozen Eboshi dalam *anime Princess Mononoke*.

1.6.2 Subjek Penelitian

Subjek adalah informan atau narasumber yang dapat memberikan berbagai informasi utama yang menjadi kebutuhan dalam penelitian (Prastowo, 2011). Maka, dalam penelitian ini yang menjadi subjeknya adalah isi teks *anime Princess Mononoke*.

1.6.3 Unit Analisis Penelitian

Unit analisis penelitian ini adalah dengan menggunakan audio visual dan dialog teks pada *anime Princess Mononoke* sehingga dapat dipahami bahwa teks sebagai produksi simbol yang membentuk kode-kode dan mereproduksi pesan melalui teks pada *anime* tersebut. Selain itu, *scene* yang akan diteliti oleh peneliti berupa potongan-potongan gambar dari *anime* yang berdurasi 2 jam 14 menit.

1.6.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu sesuai dengan metode analisis semiotika yang menginterpretasikan simbol tanda dan lambang pada *anime Princess Mononoke*, sebagai berikut:

1.6.4.1 Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian (Rawung, 2013). Dalam penelitian ini, peneliti mengambil data dari teks *anime* yang merepresentasikan pemimpin perempuan dalam *anime Princess Mononoke* sebagai data utama. Kemudian peneliti juga mengambil data dari buku, jurnal dan artikel mengenai representasi pemimpin perempuan sebagai data sekunder untuk membantu peneliti dalam menganalisis masalah dalam penelitian ini.

1.6.4.2 Pengamatan Observasi

Pengamatan observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke subjek penelitian untuk melihat kegiatan apa yang dilakukan (Rawung, 2013). Dalam penelitian ini, peneliti mengamati isi *anime Princess Mononoke*. Selain itu peneliti juga mengamati realitas yang ada pada masyarakat mengenai pemimpin perempuan.

1.6.5 Teknik Analisis Data

Dalam pembahasan representasi pemimpin perempuan dalam *anime Princess Mononoke* melalui tokoh San, peneliti mengamati tanda dan lambang yang ada dalam *anime Princess Mononoke* sebagai representasi pemimpin perempuan. Peneliti akan mengambil data berupa *screenshot* dari film *Princess Mononoke* yang kemudian akan

di narasikan dalam bentuk teks. Untuk menganalisis makna dari representasi tersebut, peneliti menggunakan metode analisis semiotika milik John Fiske.

Untuk mengetahui bagaimana representasi pemimpin perempuan dalam *anime Princess Mononoke* melalui tokoh San, peneliti melakukan analisis dalam dua tahap, yaitu:

1.6.5.1 Tahap Pertama

Tahap pertama dengan melakukan kajian berupa mengamati tanda-tanda yang terdapat dalam unsur film. Unsur-unsur film yang dibutuhkan adalah unit analisis berupa adegan (*scene*) dalam *anime Princess Mononoke* yang menunjukkan representasi pemimpin perempuan lalu menyatakan tanda-tanda tersebut menjadi kode-kode analisis.

1.6.5.2 Tahap Kedua

Tahap kedua dengan menarik kesimpulan yang didasari pada analisis semiotik pada tahap pertama kemudian pada tahap ini peneliti akan mengambil kesimpulan sebagai makna baru.