

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

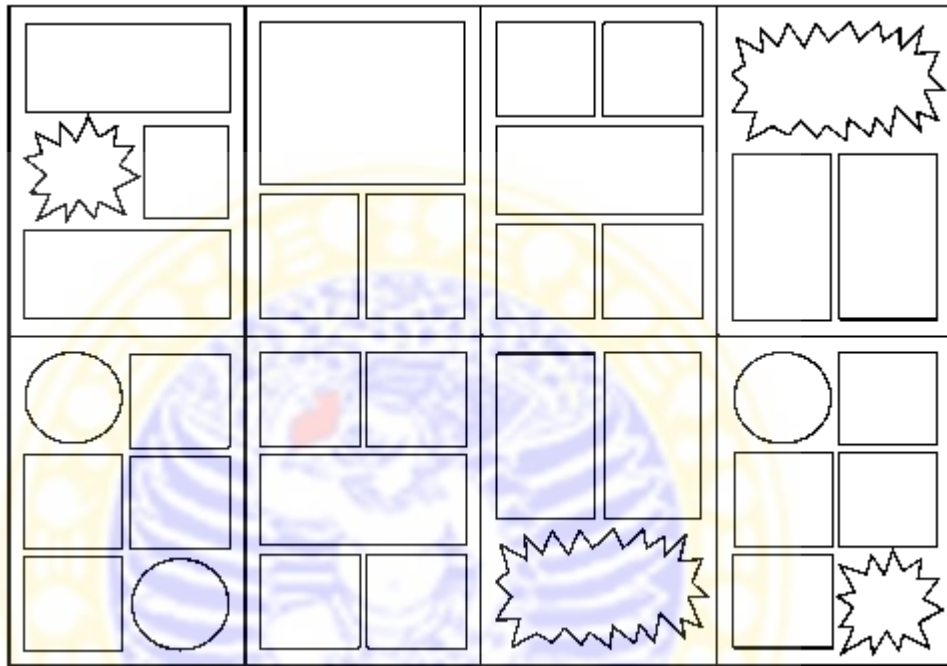
Penelitian yang diteliti ini akan membahas mengenai gambaran sensualitas perempuan yang terdapat dalam serial *manga* berjudul One Piece. Penelitian ini menjadi penting untuk diteliti sebab perempuan dalam media massa selalu menjadi objek eksploitasi media massa. Perempuan ditempatkan tidak memiliki kuasa, bahkan dalam mengolah tubuhnya sendiri. Media cenderung mengeksploitasi tubuh perempuan dan menampilkannya sebagai sosok yang sensual, cantik dan menarik.

Maskulinitas dan feminitas lebih mengarah pada pemaknaan yang artifisial dan bentukan norma-norma gender di dalamnya lebih kuat. Sehingga pada akhirnya perbedaan maskulin dan feminin tidak berpihak pada pensifatan feminin bagi perempuan, termasuk bagian-bagian tubuhnya yang seringkali dicap sebagai tubuh-tubuh yang feminin: yang diam (*silence*) dan tak berdaya (*powerless*) (Surya & Ida, 2003, p. 40).

Seperti yang dikemukakan oleh Bourdieu bahwa “tubuh itu terus-menerus terancam oleh objektifikasi yang dilakukan oleh pandangan dan perkataan orang lain” (Bourdieu, 2010, p. 90). Perempuan dalam media massa cenderung untuk ditampilkan sesuai dengan keinginan dan kepuasan konsumennya.

McCloud mendefinisikan komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (saling berdampingan) dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca (McCloud, 1993, p. 7). Jika melihat definisi dari McCloud tersebut, komik merupakan kumpulan

dari gambar yang dipisahkan oleh panel-panel tersusun saling berdampingan (juktaposisi). Contoh panel komik dapat dilihat dalam Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 : Panel-Panel dalam Komik

Sumber: www.google.co.id

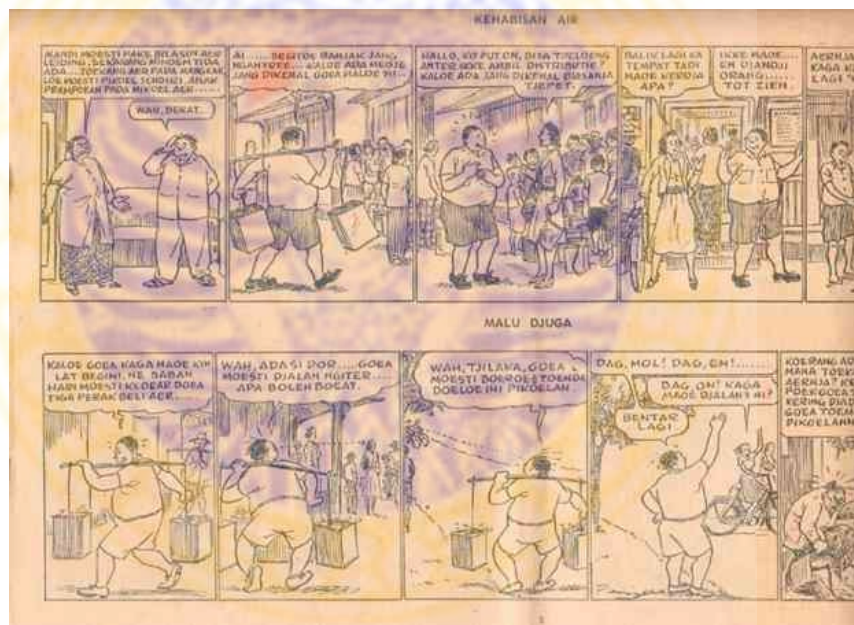
Marshall McLuhan menyatakan dalam tesisnya bahwa “berakhirnya kurun waktu buku (bacaan/tulisan)” dan meramalkan “kurun waktu berlambang gambar”, maka penggunaan gambar lambang dan simbol akan menyebar dengan luas (Ahmad, Zpalanzani, & Maulana, Martabak : Keliling Komik Dunia, 2005). Tesis McLuhan tersebut menjelaskan bahwa media-media seperti novel, koran, ataupun media lain yang berbasis tulisan akan dikalahkan oleh media-media seperti komik, majalah, ataupun media bergambar lainnya. Hal tersebut sesuai dengan sebuah penemuan yang

menyatakan media cetak terlaris (memiliki pembaca paling banyak) saat ini bukanlah surat kabar atau koran seperti pada tahun 1998, melainkan *manga* atau komik, yang selama ini hanya diremehkan sebagai bacaan untuk anak kecil.

Komik yang dianggap sebagai bacaan anak kecil mulai memiliki varian cerita yang berbeda. Hal tersebut membuat komik tidak hanya menjadi bacaan anak kecil seperti yang diungkapkan oleh Ahmad (2005), Pembaca komik meningkat pesat, karena komik berevolusi dalam gambar maupun dari cerita (tema: cinta, detektif, hingga misteri) mulai menjangkau berbagai kalangan pembaca dari anak-anak hingga dewasa (Ahmad, Zpalanzani, & Maulana, Martabak : Keliling Komik Dunia, 2005). Hal tersebut juga dikatakan oleh Fusonosuke dalam jurnalnya, *The Japanese manga market has an amazing variety of genres. There are manga to suit almost any age and interest group: boys, girls, youth, young women, office workers, game aficionados, people in their 40s and 50s* (Fusanosuke, 2003).

Komik adalah media massa yang menggabungkan dua alat komunikasi utama, yaitu kata-kata dan juga gambar diam (*still image*). Para komikus ditantang membuat komik agar mudah dipahami oleh pembacanya, oleh sebab itu para komikus diharapkan memiliki pengalaman (*frame of reference* dan *field of experience*). “Sukses atau tidaknya metode komunikasi ini tergantung pada kemudahan pembaca dalam mengetahui makna serta dampak emosional yang disampaikan melalui gambar” (Eisner, 2000, p. 14).

Cerita bergambar atau komik pertama kali terbit di Indonesia pada saat munculnya media massa berbahasa Melayu-Cina pada masa penjajahan Belanda. Cerita bergambar (cergam) *Put On* karya Kho Wan Gie (Sopoiku) pada tahun 1931 di harian Sin Po adalah komik Indonesia yang pertama kali terbit (Gierlang, 2015). Komik *Put On* yang berkisah tentang sosok gendut bermata sipit yang melindungi rakyat kecil. Komik ini sangat populer pada masa itu dan terus beredar hingga harian Sin Po dilarang beredar pada tahun 1960.



Gambar 1. 2 : Komik Put On

Sumber : www.kaskus.co.id

Pada masa pendudukan Jepang sekitar tahun 1940-an pers dan media dikebiri fungsinya dan hanya digunakan sebagai alat propaganda Jepang. Namun komik-komik di Indonesia tetap bermunculan dan tidak memiliki kaitan sama sekali dengan

propaganda Jepang. Salah satunya adalah cerita legenda *Roro Mendut* karya B. Margono pada tahun 1942, di harian *Sinar Matahari* Yogyakarta.

Komik di Indonesia semakin dianggap merusak moral saat muncul komik komik roman remaja di tahun 1964-1966 yang memunculkan erotisme serta mengarah pada unsur pornografi. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Marcel Bonneff di tahun 1972 tentang adanya penarikan komik di Indonesia oleh aparat kepolisian demi melindungi moral anak-anak Indonesia. Meskipun dianggap merusak moral, R.A Kosasih yang disebut sebagai bapak komik Indonesia tetap menerbitkan komik-komik bertemakan wayang dan dianggap sebagai awal kebangkitan komik di Indonesia. Komik yang terbit di sekitar tahun 1960an tersebut sarat dengan nilai-nilai budaya khususnya budaya Jawa. Komik-komik bertemakan wayang milik Kosasih bukan komik yang pertama di Indonesia, namun sering digunakan sebagai bahan diskusi oleh generasi muda dan dianggap sebagai patokan komik Indonesia. Karena hal tersebut Kosasih dianggap sebagai Bapak Komik Indonesia (Bonneff, 2008, p. 24).

Peneliti memilih Manga Jepang untuk diteliti dibandingkan dengan komik lain karena menurut Ahmad (2012), *Over the past twenty years since the first official introduction in Indonesia, Japanese manga has produced significant impact among young Indonesians* (Ahmad, *The Impacts of Visuals of Manga on Indonesian Readers*, 2012, p. 1).

The impacts of manga on various countries outside Japan have been generally acknowledged. For example, Thompson and Okura (2007) illustrated manga's successful story in penetrating American's comic markets by reaching a two-third of sales in graphic novels industry in the 2000s. Other studies focused on manga's intercultural reception and acceptance that happened in France (Bouissou, 2006; Vanhee, 2006); Germany (Dolleweinkauff, 2006); or Malaysia, Thailand, Singapore and Indonesia (Ramadin et al., 2003). The influence was so enormous that Lent (1999) in his study on local comics of Hong Kong, South Korea and Taiwan emphasized that the presence of manga visuals' influences had become a threat to the development of these countries' local comics (Ahmad, *The Impacts of Visuals of Manga on Indonesian Readers*, 2012, p. 1).

Manga Jepang tidak hanya memberi pengaruh terhadap Negara dan juga pemuda dari suatu Negara. Manga Jepang juga memiliki pengaruh besar dari sector penjualan. *The total number of published materials including magazines was over 750 million. 22.6% of total sales, or 38.1% of published material sold in 2002 are of manga* (Fusanosuke, 2003, p. 3).

Untuk wilayah Indonesia fenomena Manga Jepang dimulai dari tahun 2000. Penjualan tersebut ,menjadi *booming* karena adanya *mirroring and censorship* seperti yang dikatakan oleh Ahmad, *With several modifications such as page mirroring and censorships to make manga more acceptable to Indonesian market, the sales of manga began to climb and reached a booming phenomenon in the year 2000* (Ahmad, *The Impacts of Visuals of Manga on Indonesian Readers*, 2012, p. 2).

Fenomena Manga di Indonesia tidak hanya terlihat dari sector penjualan, namun juga dari pengaruh munculnya komik-komik local. Komik-komik local yang bermunculan terlihat terpengaruh dengan gaya Manga Jepang. Hal tersebut diakui

oleh Ahmad dalam bukunya, *The phenomenon also affected the professional area. For the last ten years, the publication of Indonesian local comics was dominated by works with strong influence of Japanese Manga, as seen in the local comics from Elexmedia Komputindo, Megindo Tunggal Sejahtera and M&C Comics* (Ahmad, *The Impacts of Visuals of Manga on Indonesian Readers*, 2012, p. 4).



Gambar 1. 3: Komik Lokal Berjudul Garudayana Karangan Is Yuniarto

Sumber: www.google.co.id

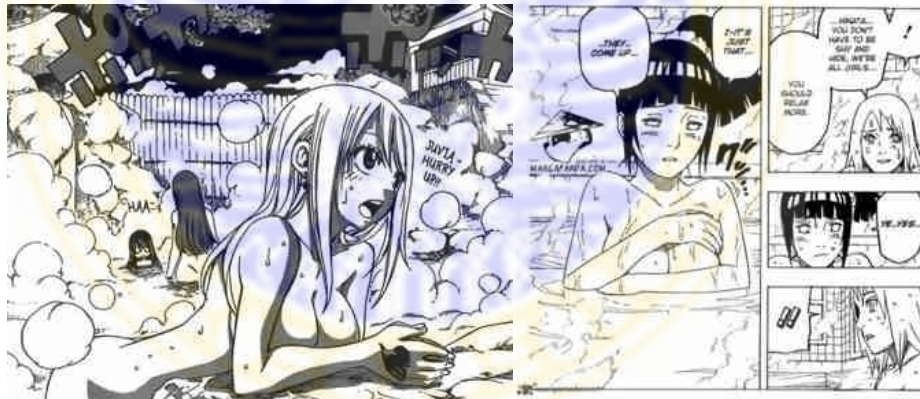
Komik di Jepang bisa diterima dengan baik oleh khalayaknya, berbeda dengan komik di Indonesia. Di Indonesia komik disampingkan dan hanya dianggap sebagai bacaan anak anak, selain itu komik dianggap bisa merusak moral anak-anak yang membacanya. Menurut Donny Anggoro, stigma negatif itu muncul dari isi komik Si

Buta dari Goa Hantu, Panji Tengkorak, Godam, dan Gundala yang di dalamnya sering melontarkan makian makian kasar dan dianggap membawa dampak buruk jika dibaca oleh anak-anak. Karena stigma tersebut komik-komik dienyahkan dari perpustakaan sekolah (Anggoro, 2005). Komik juga mulai banyak menampilkan gambar-gambar perempuan yang menonjolkan tubuhnya.

Tubuh perempuan dikonstruksi bukan hanya menjadi milik perempuan. Bagian-bagian tubuh perempuan saat ini telah menjadi bagian dari kepentingan yang lain. Perempuan menjadi dihargai atau malah dijatuhkan karena tubuhnya dianggap mengandung sensualitas yang dapat mengundang hasrat seksual laki-laki. Jennifer L. Hillman menjelaskan sensualitas sebagai pengalaman menyenangkan melalui pengindraan seseorang terhadap bentuk tubuh orang lain (Hillman, 2000, p. 5).

Bourdieu juga memandang bahwa perempuan cenderung untuk mengonstruksikan tubuhnya sebagai obyek dari orang lain (Shilling, 1996). Hal tersebut menarik untuk diteliti lebih dalam, karena tubuh perempuan juga dikonstruksi oleh perempuan itu sendiri sebagai objek. Perempuan akan merasa menyenangkan saat melihat tubuhnya sendiri yang sensual didalam kaca. Hal tersebut dijelaskan oleh Lichtenberg dalam bukunya, *sensuality involves a pleasurable body sensation shared with another who looks on (mirrors) the activity benignly as participant or witness. Sensuality may also involve a pleasurable body sensation when alone, accompanied by an afterimage of a mirroring other implicitly conveying approval* (Lichtenberg, 2008, p. 4).

Peneliti beranggapan komik One Piece menarik untuk diteliti, karena One Piece sebagai media massa banyak menampilkan *fan service* dalam kontennya, baik dari *manga* maupun anime. *Fan service* merupakan salah satu bagian dari *manga* maupun anime yang menampilkan sensualitas yang bertujuan untuk memuaskan pembaca atau penonton. Dalam adegan tersebut lebih sering menampilkan karakter perempuan yang mempertunjukkan bagian dari tubuhnya atau bahkan tanpa busana sehingga terlihat *charm* dari karakter tersebut (Brenner, 2007, p. 88). Contoh dari *fan service* terdapat pada Gambar 1.3.



Gambar 1. 4 : Fan Service Manga

Sumber: www.mangafox.com

One Piece menjadi *manga* pilihan peneliti selain dari *fan service* juga karena *manga* One Piece adalah *manga* dengan penjualan terlaris di dunia. Menurut Oricon, penjualan komik hingga pertengahan tahun 2013, One Piece menempati peringkat

pertama penjualan komik terbanyak. Komik One Piece telah terjual sebanyak 7,944,680 kopi, terpaut jauh dengan komik Magi yang berada pada peringkat kedua hanya terjual sebanyak 4,787,519 kopi hingga bulan Mei 2013. One Piece sendiri telah memecahkan rekor di Jepang sebagai penerbitan *manga* tercepat mencapai 100.000.000 eksemplar pada bulan Februari tahun 2005.

Peneliti memilih komik One Piece seri ke 53 untuk diteliti, karena di dalamnya muncul seorang karakter perempuan yang dianggap sebagai perempuan tercantik di dalam komik. Tokoh tersebut juga merupakan bajak laut wanita yang paling ditakuti dan dianggap sebagai ratu bajak laut. Tokoh perempuan ini juga banyak mempertontonkan *fan service* untuk pembacanya.

Di dalam penelitian ini, gambaran sensualitas perempuan dalam komik One Piece akan diteliti menggunakan metode analisis tekstual. Thwaites mengungkapkan bahwa struktur naratif melengkapi berbagai ciri tekstual dan semiotika lainnya dalam tiga cara utama, pertama memperkenalkan dimensi waktu pada konotasi dan mitos. Kedua, memperkuat makna jaringan sosial dengan mentransformasikan peristiwa menjadi aksi yang dilakukan oleh para karakter, ketiga, menambahkan kesenangan yang ada bersama cerita (Thwaites, Davis, & Mules, 2009, p. 178). One Piece menjadi pilihan peneliti selain karena banyaknya *fan service* di dalam *manganya*, One Piece adalah *manga* dengan penjualan terlaris sepanjang masa hingga saat ini. Berdasarkan penjabaran tersebutlah peneliti ingin meneliti lebih lanjut mengenai gambaran sensualitas tubuh perempuan dalam komik One Piece.

I.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana gambaran sensualitas tubuh perempuan dalam komik berjudul One Piece?

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk Mendeskripsikan gambaran sensualitas tubuh perempuan dalam komik berjudul One Piece.

I.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini merupakan sebuah kajian yang memperkaya pengetahuan tentang gambaran sensualitas tubuh perempuan dalam sebuah komik. Penelitian ini juga dapat menambah kajian dalam bidang ilmu komunikasi, khususnya penelitian mengenai media dan gender.

I.5 Tinjauan Pustaka

I.5.1 Komik Sebagai Media Massa

Media massa adalah faktor lingkungan yang mengubah perilaku khalayak melalui proses pelaziman klasik, pelaziman operan atau proses imitasi (belajar sosial). Dua fungsi utama dari media massa adalah media massa memenuhi kebutuhan akan fantasi dan informasi (Rakhmat, 2001). Menurut pengertian yang

dijabarkan oleh Rakhmat, komik dapat dikatakan sebagai media massa, karena komik memenuhi kebutuhan akan fantasi dan informasi untuk pembacanya.

Menurut Effendy, 'media memiliki empat fungsi yang utama yakni, menginformasikan (*to inform*), mendidik (*to educate*), membentuk opini atau pendapat (*to persuade*), dan menghibur (*to entertain*)' (Effendy, 2008, p. 54).

Dalam pandangan konstruktivisme, media massa dipahami sebaliknya. Media massa bukan hanya saluran pesan, tetapi ia juga subjek yang mengonstruksi realitas, lengkap dengan pandangan, bias, dan pemihakannya. Di sini, media massa dipandang sebagai agen konstruksi sosial yang mendefinisikan realitas (Muslich, 2008, p. 155)

Sebagai sumber pengetahuan, media menyajikan informasi dunia luar kepada orang-orang, yang kemudian menggunakannya untuk membentuk atau menyesuaikan gambaran mentalnya tentang dunia (Rivers, Jensen, & Peterson, 2004, p. 30).

Komik Jepang atau biasa disebut Manga telah ada jauh sebelum tahun 60-an, karena di Jepang sudah ada karya yang disebut Hokusai Manga pada abad ke 19, yaitu gambar *sketch* dari *artist* penggambar terkenal Hokusai (Kurnia, 2006). Manga termasuk sebagai media massa. Hal ini terlihat dari karakteristik Manga yang memberikan informasi, mendidik, membentuk opini atau pendapat, dan juga menghibur, sama halnya dengan fungsi media yang disampaikan oleh Effendy (2008).

Salah satu cara untuk dapat memahami dan mengerti tentang *manga* dan anime adalah dengan membacanya dan terus membacanya (Brenner, 2007: 27). Dengan semakin sering membaca *manga*, maka kita akan dapat memahami tentang metode *storytelling* dari *manga* yang membuat *manga* menjadi menarik. Setelah kita dapat memahami metode *storytelling* yang berbeda dari *manga*, kita akan dapat menemukan bagian yang menarik dan lucu dari simbol-simbol yang digunakan di dalam *manga* sehingga membuat kita paham tentang apa yang diceritakan oleh *manga* tersebut.

Di dalam dunia *manga*, pakaian, rambut, penampilan adalah sebuah teks yang menggambarkan karakter dalam *manga* tersebut. Sebagai contoh, seorang laki-laki muda yang tampan biasanya digambarkan dengan mata yang lebar, alis yang tebal, murah senyum, dengan rambut “*spiky*” biasa dijumpai sebagai karakter utama dalam *mangashonen*. Berbeda dengan musuhnya yang biasa digambarkan dengan karakter yang biasanya lebih tua, ramping, berpakaian aneh, menggunakan perhiasan, memiliki mata yang tajam dan menusuk (Brenner, 2007, p. 28).

Emotion adalah kunci dalam memahami *manga*, karena segala sesuatunya terjadi secara *melodramatic* di dalam *manga*. Semua aspek dari *visual art* digunakan untuk membuat *manga* menjadi lebih *melodramatic* (Brenner, 2007, p. 28). Contohnya di dalam adegan pertarungan, latar belakang yang digunakan secara tiba-tiba menghilang dan berubah menjadi garis-garis yang menunjukkan momen dari pertarungan tersebut yang memiliki konsentrasi tinggi.

Manga sendiri memiliki dua jenis yang berbeda satu sama lain. Yang pertama adalah *shonen manga* dan yang kedua adalah *shojo manga*. Jika *manga* yang anda baca terdapat gambar perempuan montok, laki-laki dengan alis mata yang berat, dan *slapstick comedy* maka anda sedang membaca *shonen manga*. Sedangkan jika anda melihat karakter yang ramping dan cantik baik perempuan maupun laki-laki, banyak bunga, dan parade fashion, maka anda sedang membaca *shojo manga* (Brenner, 2007, p. 30).

Perbedaan yang ada dari *manga* dan komik amerika adalah *manga* memiliki perbedaan genre dilihat dari pembacanya. *Manga* memiliki genre khusus untuk anak laki-laki dan anak perempuan, *manga* juga membedakan untuk laki-laki dewasa dan perempuan dewasa.

Beberapa jenis *manga* menurut Brenner (2007), antara lain:

1. *Kodomo manga*

Kodomo manga adalah *manga* yang dibuat untuk pembaca anak-anak dengan usia di bawah sepuluh tahun. Beberapa contoh dari *kodomo manga* yang terkenal adalah Doraemon dan Hamtaro.

2. *Shonen manga*

Shonen manga dibuat untuk remaja laki-laki dan perempuan dengan kisaran usia 12 hingga 18 tahun. *Shonen manga* biasanya bercerita tentang action, pertarungan, humor, harga diri, kepahlawanan, dan keluarga.

Shonen manga memiliki beberapa ciri khusus, antara lain:

- Remaja dengan berbagai masalah remaja
- *Action/sports sequences*
- *Slapstick* humor
- Karakter protagonis dengan ciri-ciri alis tebal, pantang menyerah dan gagah.
- Bertemakan harga diri, kepahlawanan, tekad yang kuat dan Kerjasama tim.
- Karakter perempuan dengan tubuh seperti jam pasir, berpakaian minim, banyak guncangan, yang biasa disebut *sebagai fan service*.

3. *Seinen manga*

Seinen manga ditujukan kepada laki-laki yang lebih dewasa dibanding *shonen manga*. *Seinen manga* ditujukan untuk remaja laki-laki yang sedang berkuliah atau di atasnya. *Seinen manga* memiliki konten yang sangat *mature* baik dalam *visual* maupun dalam tema cerita. Topik yang sering diceritakan antara lain tentang pernikahan, kehidupan kerja, komedi seks, perang, dan juga cerita kriminal.

4. *Shojo manga*

Shojo manga dikhususkan untuk pembaca perempuan remaja dengan kisaran umur 12 hingga 18 tahun. *Shojo manga* biasanya bercerita tentang *relationship*, *romance*, honor, keluarga dan pertemanan. Genre yang diangkat *shojo manga* juga

sangat beragam seperti *shonen manga*, genre yang diangkat antara lain *sci-fi*, *fantasy*, drama, hingga *sports*.

Beberapa ciri-ciri shojo antara lain:

- Remaja perempuan dengan masalah keremajaannya
- Tokoh laki-laki yang terlihat cantik (*bishonen*)
- Fokus pada *relationship* khususnya *romance*
- Tokoh utama perempuan yang baik hati, dan empati
- Gambar pakaian yang terperinci

5. *Josei Manga*

Josei manga adalah versi dewasa dari *shojo manga* yang memiliki pembaca perempuan dewasa. Cerita yang dibawakan juga tentang *relationship* dan dikhususkan kepada *romance*. Konten-konten yang diangkat seputar seksual dan juga sensual dari perempuan secara eksplisit.

I.5.2 Perempuan dan Sensualitas

Perempuan selalu digambarkan lebih lemah dan selalu kalah dengan laki-laki. Bukan hanya dalam kehidupan masyarakat, namun juga di dalam media massa. Ide-ide tentang tubuh perempuan mempengaruhi stigma diri perempuan. Dengan melihat bagaimana pengalaman-pengalaman perempuan sendiri dan kondisi yang dikonstruksi secara sosial, maka akan diperoleh pemahaman tentang kehidupan perempuan, posisi perempuan dalam masyarakat dan kemungkinan-kemungkinan resistensi perempuan melawan dominasi posisi patriarki (Surya & Ida, 2003, p. 14).

Tubuh perempuan seperti objek yang diinginkan oleh laki-laki maupun media massa. Menurut Thornham, perempuan dipresentasikan sebagai apa yang ia representasikan bagi laki-laki (Thornham, 2010, p. 222).

Jennifer L. Hillman dalam bukunya "*clinical perspective on elderly sexuality*", menjelaskan sensualitas sebagai pengalaman menyenangkan melalui penginderaan seseorang terhadap bentuk tubuh orang lain (Hillman, 2000, p. 5). *Pleasure* tersebut bisa didapatkan melalui aktivitas seksual orang lain yang dirasakan melalui pengindraannya. Namun sensual bisa didapatkan dengan atau tidak mengikutsertakan orang lain, sensualitas didapatkan secara individualis berdasarkan pengindraannya terhadap sesuatu—benda, suara, gambar (Hillman, 2000). Lichtenberg (2008) juga menyetujui Hillman bahwa sensualitas merupakan sebuah pengalaman menyenangkan yang berasal dari sentuhan, penglihatan, suara, rasa, dan juga bau. *Sensual interest and satisfaction are easily integrated with motivations that are not based in body sensation pleasure. The cross-modal perception and integration of one sensory modality (touch, sight, sound, taste, or smell) opens the way for experiences of sensual pleasure to cross all perceptual modes* (Lichtenberg, 2008, p. 8).

Sensualitas dapat muncul dengan adanya pengalaman terhadap penginderaan imajinasi dan fantasi seseorang. *Sensuality originates as body-generated experiences in the presymbolic period. Once symbolic processing begins, body-generated experiences can activate imagination, fantasies, and dream imagery. Imagination,*

fantasy, and dream imagery can activate or intensify body-generated sensual experiences (Lichtenberg, 2008, p. 4). Sensualitas juga berasal dari pengalaman *selfobject* yang menyenangkan serta menenangkan. *Sensuality easily originates from the sharing of selfobject experiences of pleasant bodily and aesthetically arousing experiences that vitalize or soothe as needs for each arise* (Lichtenberg, 2008, p. 7)

Sensuality can arise directly from body sensations or more indirectly as an affectionate relational goal that activates the body pleasure aspect through fantasy. Their enjoyment from bodily experience such as massages, back rubs, sensual handholding, application of oil to the skin, warm baths, or lying in the sun or from more general sensory experiences such as beauty in art and nature (Lichtenberg, 2008, p. 16). Sensualitas menurut Lichtenberg, dapat muncul melalui sensasi tubuh dan juga melalui aspek fantasi. Sensasi pengalaman tubuh tersebut seperti memijat, berpegang tangan, mandi air hangat, dan juga berbaring. Sensualitas tidak hanya mangacu kepada bentuk tubuh, melainkan juga sebagai objek keindahan. *Conceptualization of beauty refers only to the body form. Sensuality consists of the body as an object of beauty* (Domínguez-Ruvalcaba 2007, 12).

Sensualitas mengacu kepada keindahan dan kesenangan yang berasal dari indera. Sensualitas berbeda dengan seksualitas yang merupakan minat dan keinginan untuk melakukan aktivitas seksual. *Sensuality, which refers to pleasure derived from the senses, differs from sexuality, which is the interest in and desire for sexual activity* (Kennedy, Grov and Parsons 2010, 156). Senada dengan Kenedy, Arrizon (2009)

juga menjelaskan tentang perbedaan sensualitas dan seksualitas. *While sexuality is characterized by sex, sexual activity and sexual orientation, to be sensual is to be aware of and to explore feelings and sensations of beauty, luxury, joy and pleasure. They have been fascinated by the way sensuality stimulates the mind, the senses and the soul* (Arrizón 2009, 193).

I.5.3 Representasi

Media sebagai suatu teks banyak menebarkan bentuk-bentuk representasi pada isinya. Representasi dalam media menunjuk pada bagaimana seseorang atau suatu kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan. Representasi juga merupakan produksi makna dari konsep-konsep dalam pikiran kita melalui bahasa (Hall, 1997, p. 17).

Menurut Stuart Hall ada dua proses representasi. Pertama, representasi mental, yaitu konsep tentang ‘sesuatu’ yang ada dikepala kita masing-masing (peta konseptual), representasi mental masih merupakan sesuatu yang abstrak. Kedua, ‘bahasa’ yang berperan penting dalam proses konstruksi makna. Konsep abstrak yang ada dalam kepala kita harus diterjemahkan dalam ‘bahasa’ yang lazim, supaya kita dapat menghubungkan konsep dan ide-ide kita tentang sesuatu dengan tanda dari simbol-simbol tertentu. (Hall, 1997, p. 17)

Representation is an essential part of the process by which meaning is produced and exchanged between members of a culture (Hall, 1997). Masyarakat pada umumnya dapat merepresentasikan perempuan adalah makhluk yang kecil, lebih emosional, tidak rasional, dan lebih lemah dibandingkan dengan laki-laki. Sedangkan laki-laki sendiri dianggap bertubuh besar, kurang emosional, rasional dan lebih kuat.

Ketika masyarakat menganggap demikian, maka mereka berpendapat bahwa perbedaan tubuh perempuan dan laki-laki membuat mereka berperilaku berbeda (Holmes, 2008, p. 17).

Pandangan yang diartikan oleh masyarakat tersebut tidak lepas dari peran media massa. Masyarakat secara tidak sadar telah melihat dunia melalui mata media massa. Masyarakat mempelajari nilai, kepercayaan, dan norma yang dikenalkan oleh media. Media juga mempengaruhi seseorang bagaimana melihat dunia dan berinteraksi dengan orang lain (Croteau & Hoynes, 2003, pp. 14-16). Media merepresentasikan realitas, nilai, dan norma yang ada di masyarakat.

Terdapat tiga teori representasi yang dapat menjawab pertanyaan: dari mana suatu makna berasal? Atau bagaimana kita membedakan makna yang sebenarnya dari suatu imej atau sesuatu?

1. Pertama adalah pendekatan reflektif. Di sini bahasa berfungsi sebagai suatu cermin, yang merefleksikan makna yang sebenarnya dari segala sesuatu yang ada di dunia.
2. Kedua adalah pendekatan intensional, dimana kita menggunakan bahasa untuk mengkomunikasikan sesuatu sesuai dengan cara pandang kita terhadap sesuatu.
3. Ketiga adalah pendekatan konstruksionis. Dalam pendekatan ini kita percaya bahwa kita mengkonstruksi makna melalui bahasa yang kita pakai (Irianto, 2006).

Peneliti menggunakan teori representasi disini untuk mengetahui makna dari simbol-simbol dan tanda-tanda yang digunakan oleh penulis *manga one piece* tanpa membandingkan dengan realitas sesungguhnya yang ada.

I.5.4 Analisis Tekstual

Metode semiotika pada dasarnya bersifat kualitatif-interpretatif (*interpretation*), yaitu sebuah metode yang memfokuskan dirinya pada tanda dan teks sebagai objek kajiannya, serta bagaimana peneliti menafsirkan dan memahami kode (*decoding*) di balik tanda dan teks tersebut. Metode analisis teks (*textual analysis*) adalah salah satu dari metode interpretatif tersebut (Piliang, 2003, p. 270).

Metode semiotika pada dasarnya beroperasi pada dua jenjang analisis. Pertama analisis tanda secara individual, misalnya jenis tanda, mekanisme atau struktur tanda, dan makna tanda secara individual. Kedua, analisis tanda sebagai sebuah kelompok atau kombinasi, yaitu kumpulan tanda-tanda yang membentuk apa yang disebut sebagai teks (Piliang, 2003, p. 270).

Analisis tanda-tanda di dalam kelompok atau kombinasinya disebut analisis teks. Semiotika teks, dalam hal ini, tidak berhenti hanya menganalisis tanda (jenis, struktur, makna) secara individu, akan tetapi melingkupi pemilihan tanda-tanda yang di kombinasikan ke dalam kelompok atau pola-pola yang lebih besar (teks), yang di dalamnya direpresentasikan sikap,

ideologi, atau mitos tertentu yang melatarbelakangi kombinasi tanda-tanda tersebut (Piliang, 2003, p. 271).

Analisis Tekstual

Tanda → konotasi dan kode → denotasi → mitos

Analisis ini melibatkan asumsi berikut dan membuat hubungan ini:

1. Premis dasar analisis tekstual adalah bahwa semua penanda memiliki petanda yang beraneka macam.
2. Konotasi yang dimiliki tanda selalu berhubungan dengan kode makna social. (ingatlah bahwa kode merupakan sekelompok makna yang dimiliki secara bersama oleh para pengguna, yakni pembuat dan pembaca teks.)
3. Tiap-tiap teks merupakan kombinasi sintagmatik dari tanda, dengan pelbagai konotasi berkaitan yang dimiliki tanda itu.
4. Konotasi yang mungkin ditekankan oleh para pembaca berbeda itu beraneka ragam sesuai dengan posisi sosialnya, yakni, kelas, gender, usia, dan pelbagai faktor lain yang memengaruhi cara mereka berpikir tentang dan menginterpretasikan teks.
5. Konotasi paling stabil, sentral, dan disukai secara sosial menjadi denotasi, yakni makna yang tampak benar dari tanda dan teks bagi para pembaca.

6. Denotasi memperoleh stabilitas dan sentralitasnya dari cara kumpulan konotasi diurutkan oleh mitos yang mengandung nilai-nilai budaya (Thwaites, Davis, & Mules, 2009, pp. 122-123).

Peneliti yang melakukan studi analisis tekstual memulai penelitiannya dengan menginterpretasi tanda-tanda yang diproduksi dalam sebuah teks media. Tanda-tanda ini kemudian diinterpretasi dengan makna-makna konotasi dan kode-kode yang konotasi, sehingga tanda-tanda yang ada tadi bisa 'dibaca'. Makna-makna konotasi ini akan menjadi makna denotasi bila argumen peneliti dan interpretasi peneliti tersebut diterima oleh khalayak sebagai sesuatu yang 'sesungguhnya' atau realitas yang seperti itu adanya; yang pada akhirnya menjadi mitos yang disirkulasikan dalam masyarakat (Ida, 2011, pp. 44-45). Mitos menyiratkan struktur makna sosial yang sangat familiar dan berpengaruh. Seringkali mitos memperoleh penerimaan tradisional dan hitoris (Thwaites, Davis, & Mules, 2009, p. 119).

Dalam mempertimbangkan bagaimana obyek penelitian ini bekerja, kita mengikuti prosedur analisis tertentu. Ini melibatkan serangkaian langkah:

1. Kita menentukan lokasi penanda kunci yang ada dalam teks.
2. Kita mengusulkan serentangan petanda yang mungkin untuk setiap penanda.

3. Kita mengidentifikasi konotasi dan kode sosial yang berhubungan dengan penanda tersebut.
4. Kita mencatat mana di antara konotasi ini yang tampak menjadi makna sejati dan ternaturalisasikan di dalam teks, yaitu denotasinya.
5. Kita mempertimbangkan bahwa denotasi ini bisa menguatkan struktur pemikiran social yang familiar. Kita mencoba memperoleh system kepercayaan dan sikap budaya lebih luas yang tampak diketengahkan teks (Thwaites, Davis, & Mules, 2009, pp. 118-119).

I.6 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Lebih ditekankan pada kedalaman (kualitas) data bukan banyaknya (kuantitas) data (Kriyantono, 2008, pp. 56-57). Penelitian ini akan fokus pada gambaran sensualitas perempuan yang digambarkan dalam komik One Piece. Penelitian ini akan menggunakan metode analisis tekstual. Menurut Piliang analisis tekstual merupakan analisis tanda-tanda di dalam kelompok atau kombinasinya (Piliang, 2003, p. 271). Penelitian kualitatif berarti penelitian ini berangkat dari sensualitas perempuan yang digambarkan dalam sebuah komik. Fenomena dipandang menggunakan *cultural studies*. Analisis tekstual dalam penelitian ini digunakan

sebagai instrument peneliti untuk memahami sensualitas perempuan yang digambarkan dalam komik.

I.6.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif, karena penelitian ini bertujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat objek penelitian (Kriyantono, 2008, p. 69). Penelitian ini akan menggambarkan realitas mengenai sensualitas perempuan yang terdapat didalam komik.

I.6.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis tekstual. Dimana peneliti bermaksud lebih difokuskan untuk melihat pada “bagaimana” (*how*) fenomena tersebut berlangsung, yaitu bagaimana tanda-tanda yang terdapat dalam komik sebagai sebuah teks mampu membentuk sebuah mitos mengenai sensualitas perempuan.

I.6.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah berupa teks yang menjadi bagian penting dalam komik tersebut. Teks tersebut kemudian dianalisis agar peneliti mengetahui bagaimana tanda-tanda tersebut membentuk mitos-mitos yang berhubungan dengan sensualitas perempuan.

I.6.4 Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini berupa tanda-tanda yang berhubungan dengan sensualitas pada tokoh perempuan di dalam komik OnePiece.

I.6.5 Teknik Pengumpulan Data

Hal pertama yang dilakukan untuk pengumpulan data adalah memiliki komik OnePiece. Kemudian komik tersebut akan dibaca dan dilakukan proses pengumpulan wacana-wacana yang terbentuk mengenai sensualitas perempuan.

I.6.6 Teknik Analisis Data

Teknis analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menganalisis kumpulan tanda tersebut dan membaca mitos apa yang terbentuk karenanya dengan menggunakan analisis tekstual milik Thwaites.

Dalam mempertimbangkan bagaimana obyek penelitian ini bekerja, kita mengikuti prosedur analisis tertentu. Ini melibatkan serangkaian langkah:

1. Peneliti menentukan lokasi penanda kunci yang ada dalam teks.
2. Peneliti mengusulkan serentangan petanda yang mungkin untuk setiap penanda.
3. Peneliti mengidentifikasi konotasi dan kode sosial yang berhubungan dengan penanda tersebut.

4. Peneliti menganalisis dengan menggunakan teknik kamera untuk melihat angle penanda.
5. Peneliti mencatat mana di antara konotasi ini yang tampak menjadi makna sejati dan ternaturalisasikan di dalam teks, yaitu denotasinya.
6. Peneliti mempertimbangkan bahwa denotasi ini bisa menguatkan struktur pemikiran sosial yang familiar—dalam hal ini sensualitas perempuan. Peneliti mencoba memperoleh sistem kepercayaan dan sikap budaya lebih luas yang tampak diketengahkan teks.

