

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Representasi media mengenai gender mampu mempengaruhi masyarakat. Laki-laki ditampilkan dengan atribut maskulinitas sementara perempuan ditampilkan dengan atribut feminitas. Maskulinitas mengacu pada sifat-sifat yang diyakini milik laki-laki. feminitas mengacu pada sifat-sifat yang diyakini milik perempuan. Misalkan pada komik, maskulinitas ditunjukkan dengan laki-laki sebagai pahlawan dan feminitas ditunjukkan sebagai objek ketertarikan tokoh utama laki-laki atau *damsel in distress* yaitu perempuan yang kerap ditolong oleh pangeran atau kesatria. *Damsel in distress* merupakan istilah yang mengacu pada perempuan dalam masalah sehingga harus ditolong. Adegan perempuan diselamatkan kerap dihadirkan pada media, salah satunya komik. Gauntlett (2002:1) menyatakan media dan komunikasi menjadi elemen pusat dari kehidupan modern, sedangkan gender dan seksualitas menjadi pusat identitas. Kehadiran media yang memuat banyak gambaran tentang perempuan dan laki-laki, serta pesan-pesannya terhadap gender membentuk konstruksi gender. Media mampu mengkonstruksi masyarakat. Media memiliki kekuasaan untuk menampilkan budaya yang ingin diampikan berdasarkan ideologi yang dianutnya. Media juga memiliki peran untuk menyebarkan suatu ideologi di balik teks yang ditampilkan.

Komik merupakan media populer yang dapat dibaca oleh semua orang, karena sifatnya yang merupakan bacaan ringan. Komik dapat dimasuki siapa pun dan dari

lapisan manapun. Komik, sama halnya dengan media yang lain, sesungguhnya mampu berfungsi sebagai cerminan dalam berkehidupan. Perkembangan teknologi membuat komik semakin berkembang dan mudah diakses. Dahulu komik hanya tersedia versi cetak dan terbit saat waktu tertentu, kini komik mengalami digitalisasi yang disebut komik digital. Pada dasarnya, komik digital sama saja seperti komik cetak, keduanya menggabungkan teks dan gambar sebagai medium untuk bercerita. Namun, komik digital tersedia dalam aplikasi gawai ataupun website sehingga lebih mudah diakses. Kelebihan lain dari komik digital adalah berbagai series terbit tiap minggu.

Komik digital berkembang pesat di Indonesia dan menjadi media populer bagi pengguna internet. Dari sekian banyak *platform* komik digital yang hadir di Indonesia *Line Webtoon* merupakan *platform* komik digital yang paling populer di Indonesia. *Line Webtoon* merupakan *platform* yang berasal dari Korea Selatan, kemudian berkembang di beberapa negara salah satunya Indonesia. *Line Webtoon* menyediakan komik digital yang berasal dari Korea Selatan maupun yang berasal dari Indonesia.

Komik digital pada *Line Webtoon* genre fantasi karangan komik Indonesia (selanjutnya akan disebutkan *webtoon*) menampilkan representasi maskulinitas dan feminitas yang menarik untuk diteliti. Pada *webtoon* bergenre fantasi menampilkan maskulinitas dan feminitas yang eksklusif milik suatu gender. Secara garis besar, *webtoon* bergenre fantasi memiliki kesamaan yaitu 1) tokoh lelaki dan perempuan yang saling membutuhkan, 2) tokoh lelaki dan perempuan yang tangguh dan 3) tokoh lelaki dan perempuan yang saling membantu untuk

mengalahkan musuh serta saling menyelamatkan. Secara sekilas *webtoon* pada genre fantasi menunjukkan fluiditas maskulinitas dan feminitas, juga secara sekilas menunjukkan maskulinitas dan feminitas yang tidak eksklusif milik satu gender, seperti laki-laki menangis, perempuan menyelamatkan laki-laki, dan, laki-laki dan perempuan saling bekerja sama dan tolong menolong. Namun, bila diamati lebih dalam lagi, *webtoon* genre fantasi masih menunjukkan konstruksi gender yang kerap ditemukan di masyarakat atau media, seperti laki-laki lebih unggul daripada perempuan. *Webtoon* genre fantasi tampaknya berusaha untuk menghilangkan konstruksi gender, akan tetapi tanpa disadari masih menampilkan konstruksi gender yang berlaku di masyarakat.

Fokus penelitian ini adalah menganalisis cara pengarang menampilkan maskulinitas dan feminitas untuk melihat bentuk-bentuk maskulinitas dan feminitas seperti apa yang komikus coba tampilkan. Tujuan akhir penelitian ini adalah mengetahui apakah *Webtoon* genre fantasi lebih condong ke arah fluiditas gender atau masih mempertahankan konstruksi gender tradisional. Penelitian ini menarik untuk diteliti karena meskipun komik bertransformasi menjadi lebih modern, tetapi nilai-nilai maskulinitas dan feminitas belum mengalami perubahan, masih merepresentasikan nilai-nilai gender tradisional.

Untuk menganalisis makna dari maskulinitas dan feminitas pada objek penelitian digunakan teori Semiotika Roland Barthes. Teori Semiotika Roland Barthes dipilih sebagai pisau analisis karena teori ini menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan kultural penggunanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh

penggunanya (Kriyantono, 2007: 268). Semiotika Roland Barthes mengacu pada dua tahap yaitu tahap denotatif dan tahap konotatif. Tahap denotatif merupakan tahap identifikasi tanda-tanda yang hadir pada teks. Tahap konotatif merupakan tahap pemaknaan terhadap tanda-tanda yang hadir pada teks berdasarkan nilai-nilai kebudayaan. Untuk mengidentifikasi tanda-tanda maskulinitas dan feminitas pada tahap denotatif, peneliti menggunakan konsep *gender display*. Erving Goffman (1979) menjelaskan apa yang disebut *gender display*, yaitu gaya tingkah laku (*behavioral style*) atau kode (*coding*) yang membedakan laki-laki dan perempuan dalam berpartisipasi dalam situasi sosial. *Gender display* merujuk pada konstruksi gender yaitu konsep yang mengatur laki-laki dan perempuan harus bersikap dalam masyarakat. *Gender display* dapat didefinisikan sebagai ritual tingkah laku gender dan merefleksikan struktur sosial terhadap gender. *Gender display* tersebut menjadi kode atau tanda untuk mengidentifikasi gender.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah yang diajukan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Bagaimana bentuk maskulinitas dan feminitas dalam komik digital *Line Webtoon* bergenre fantasi?
- 2) Bagaimana bentuk ideologi di balik representasi maskulinitas dan feminitas dalam komik digital *Line Webtoon* bergenre fantasi?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan bentuk maskulinitas dan feminitas dalam komik digital *Line Webtoon* bergenre fantasi
- 2) Mendeskripsikan ideologi di balik maskulinitas dan feminitas dalam komik digital *Line Webtoon* bergenre fantasi.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi dua manfaat yaitu secara teoretis dan praktis. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumbangan penelitian terhadap kajian maskulinitas dan feminitas, sumbangan terhadap penelitian semiotika dan sumbangan penelitian mengenai komik sebagai objek penelitian. Penelitian ini juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi dan tambahan ilmu dalam mengkaji maskulinitas dan feminitas dalam komik.

Secara praktis, diharapkan penelitian ini memiliki dua macam manfaat yang meliputi, 1) pembaca komik digital *Line Webtoon* dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan untuk mengetahui maskulinitas dan feminitas dalam *webtoon* lokal bergenre fantasi, dan 2) menambah rujukan penelitian tentang maskulinitas dan feminitas dalam komik.