

PEREMPUAN DALAM KOMIK *ONLINE* INDONESIA
(Analisis Wacana Feminis terhadap Konstruksi Perempuan
dalam Komik *Online* Indonesia)



Program Studi Desain Komunikasi Visual
Jurusan Desain
Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
2017

PEREMPUAN DALAM KOMIK *ONLINE* INDONESIA
(Analisis Wacana Feminis terhadap Konstruksi Perempuan
dalam Komik *Online* Indonesia)



PENGKAJIAN

Septiana Budyastuti

NIM: 1212230024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana dalam Bidang Desain Komunikasi Visual
2017

Tugas Akhir Pengkajian Desain berjudul:

PEREMPUAN DALAM KOMIK *ONLINE* INDONESIA (ANALISIS WACANA FEMINIS TERHADAP KONSTRUKSI PEREMPUAN DALAM KOMIK *ONLINE* INDONESIA) diajukan oleh Septiana Budyastuti, NIM 1212230024, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 13 Juli 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

Terra Bajraghosa, M. Sn
NIP. 19810412 200604 1 004

Pembimbing II / Anggota

Daru Tunggul Aji, S. S., M.A.
NIP. 19870103 201504 1 002

Cognate / Anggota

Andika Indrayana, S. Sn., M.Ds.
NIP. 19821113 201404 1 001
Ketua Program Studi S-1 Desain
Komunikasi Visual

Indiria Maharsi, S. Sn., M. Sn.
NIP. 19720909 200812 1 001
Ketua Jurusan Desain/ Ketua

Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.
NIP. 19770315 200212 1 005

Mengetahui
Dekan Fakultas Seni Rupa Institut
Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M. Des
NIP. 19590802 198803 2 002



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi dengan judul:

PEREMPUAN DALAM KOMIK *ONLINE* INDONESIA (ANALISIS WACANA FEMINIS TERHADAP KONSTRUKSI PEREMPUAN DI DALAM KOMIK *ONLINE* INDONESIA) dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Disain Komunikasi Visual Fakutas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang penulis ketahui bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi atau tugas akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapat gelar kesarjanaan di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta atau Instansi manapun kecuali bagian sumber informasinya dicantumkan sebagaimana semestinya.

Yogyakarta, Juni 2017

Septiana Budyastuti

NIM 1212230224

Karya tulis sederhana ini saya persembahkan untuk orang tua, guru dan sahabat-sahabat yang terus menguatkan setiap langkah saya dalam belajar dan mengembangkan diri.



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia dan rahmat-Nya sehingga penelitian ini dapat tersusun hingga selesai. Tidak lupa penulis juga mengucapkan banyak terima kasih atas bantuan dari pihak-pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik materi maupun pemikirannya.

Harapan penulis, semoga penelitian ini dapat menambah pengetahuan pembacanya. Lebih lanjut lagi, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan sumbangsih bagi pemahaman mengenai konstruksi perempuan di dalam media, khususnya komik. Dengan pengetahuan tersebut, penulis berharap perempuan dapat memiliki posisi yang lebih baik di media pada masa mendatang.

Karena keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman penulis, penulis yakin masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca demi kesempurnaan penelitian ini.

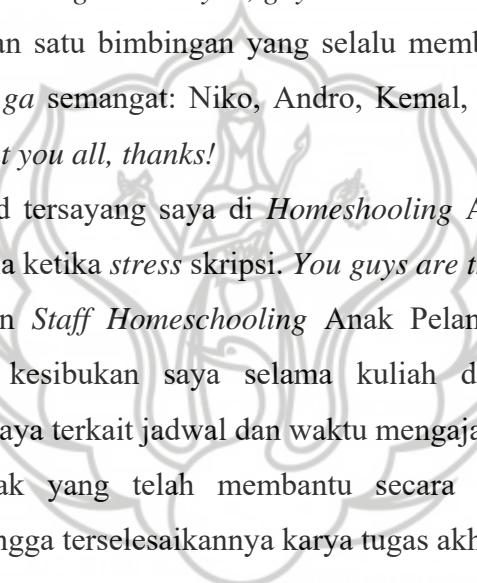
Yogyakarta,
Juni 2017

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini merupakan tugas akhir pengkajian yang harus diselesaikan sebagai salah satu syarat guna mengakhiri studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih setulus-tulusnya yang ditujukan kepada:

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, kemudahan, kesehatan jasmani dan rohani, serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir pengkajian ini dengan baik.
2. Bapak Dr. M. Agus Burhan, M. Hum., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Suastiwi T, M. Des selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
4. Bapak Indiria Maharsi, M. Sn., selaku Ketua Program Studi DKV.
5. Ibu Hesti Rahayu, M. Sn., selaku dosen wali yang telah membimbing masa kuliah dari awal hingga akhir.
6. Bapak Andika Indrayana S.Sn., M. Des., selaku Cognate.
7. Bapak Terra Bajraghosa, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
8. Bapak Daru Tunggul Aji, M.A., selaku Dosen Pembimbing II.
9. Miss Wid, untuk dukungannya sepanjang masa perkuliahan sampai skripsi.
Thanks for being my second mom and sister, that means a lot.
10. Mama saya, Budi Setyawati, motivasi terbesar saya untuk selalu bekerja keras dan menyelesaikan apapun yang saya mulai dalam hidup ini.
11. Papa (Kresno Widyastomo), Adik-adik saya (Dwi Retno Hapsari dan Dewi Amartya), Bapak dan Ibu Rofiq Laksamana, Pakdhe Binarko-Budhe Rusdanawati, Tante Titiana Irawani, dan Pakdhe Harimurti yang selalu memberikan inspirasi, dukungan tanpa batas, do'a dan bantuan yang sangat berharga selama saya menempuh kuliah sampai skripsi. Terima kasih untuk segala kebaikan yang telah diberikan. *You are the biggest blessings in my life.*

- 
12. Sahabatku-sahabatku tercinta yang selalu memberikan ilmu, bantuan dan semangat: Larasati Nur Pratama, Hasna Alfitra Rizki, Shuluh Ashmarisyah, Elisabeth Gracia, Ecky Gupita Sari, *Cukong No Seidai* (Annisa Laksmi Wardani, Vanianiska Yulianny, Karina Nurul Ayuningtyas, Dita Putri Damayanti, Dyah Anindya Rani), *JP gank* (Dimas Valdy Heryana Putra, Vina Sectiana, Rahmadika Arizal Nugraha, Nefertiti Yunizare, Isnandhy Akbary, Dian Kusumaningrum), *Sinful Squad* (Mirza Maulana, Regina Sembiring, Rishki Bestari), Annisa Nuurfathier, Jinan Ramadhan dan teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. *Life would be so boring without you, guys.*
 13. Teman-teman satu bimbingan yang selalu memberi semangat kalau saya *kendor* dan *ga* semangat: Niko, Andro, Kemal, Ilham, Rillo. *It won't be done without you all, thanks!*
 14. Murid-murid tersayang saya di *Homeschooling Anak Pelangi* yang selalu *bikin* bahagia ketika *stress* skripsi. *You guys are the cutest beings!*
 15. Direktur dan *Staff Homeschooling Anak Pelangi* yang selalu berusaha memahami kesibukan saya selama kuliah dan skripsi serta sangat membantu saya terkait jadwal dan waktu mengajar.
 16. Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga terselesaiannya karya tugas akhir ini.

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan di bawah ini, saya mahasiswa Institut Seni Indonesia Yogyakarta:

Nama : Septiana Budyastuti
Nomor Mahasiswa : 1212230024

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta, karya tugas akhir pengkajian yang berjudul **PEREMPUAN DALAM KOMIK ONLINE INDONESIA (ANALISIS WACANA FEMINIS TERHADAP KONSTRUKSI PEREMPUAN DI DALAM KOMIK ONLINE INDONESIA)**. Dengan demikian penulis memberikan kepada UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta hak untuk meyimpan, mengalihkan dalam bentuk lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya maupun memberikan *royalty* kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis. Demikian pernyataan ini yang penulis buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta,
Juni 2017

Septiana Budyastuti

ABSTRAK

PEREMPUAN DALAM KOMIK *ONLINE* INDONESIA (ANALISIS WACANA FEMINIS TERHADAP KONSTRUKSI PEREMPUAN DALAM KOMIK *ONLINE* INDONESIA)

Oleh: Septiana Budyastuti

Dominasi laki-laki pada awal kemunculan industri komik hingga masa kini menjadikan wacana yang beredar pada teks media komik didominasi oleh ideologi patriarkis. Hal tersebut menyebabkan perempuan kerap dikonstruksikan secara sepihak berdasarkan wacana dominan yang beredar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman mengenai bagaimana perempuan dikonstruksikan dalam teks media komik tersebut dan wacana dominan apa yang beredar mengenai perempuan di dalam teks media komik *online* Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode analisis wacana feminis model Sara Mills, dimana selain analisis terhadap teks, dilakukan juga analisis terhadap persepsi pembaca mengenai teks. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pembentukan stereotip tertentu terhadap perempuan di dalam teks media komik *online* yang kurang sejalan dengan bagaimana perempuan ingin ditampilkan di dalam media tersebut.

Kata kunci: perempuan, komik *online*, analisis wacana feminis, Sara Mills

ABSTRACT

WOMEN IN INDONESIAN ONLINE COMICS (FEMINIST DISCOURSE ANALYSIS TOWARDS THE CONSTRUCTION OF WOMEN IN INDONESIAN ONLINE COMICS)

By: Septiana Budyastuti

The dominance of men in the early comic industry to the present makes the discourse circulating in the text of comic media dominated by patriarchal ideology. It causes women to often be unilaterally constructed based on dominant discourse that exists. The purpose of this research is to gain an understanding of how women are constructed in the text of the comic media and what is the dominant discourse about women in Indonesian online comic text media. This research uses Sara Mills' method feminist discourse analysis model, where in addition to the analysis of the text, also conducted an analysis of readers' perceptions about the text. The results of this study indicates that there is a certain stereotype formation of women in the text of online comic media that is less in line with how women want to appear in the media.

Keywords: women, online comics, feminist discourse analysis, Sara Mills

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Pernyataan Keaslian Karya	iii
Halaman Persembahan	iv
Kata Pengantar	v
Ucapan Terimakasih	vi
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Ilmiah.....	viii
Abstrak	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Tabel	xiv
Daftar Skema.....	xv
Daftar Gambar	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5

BAB II LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka	7
1. Representasi Perempuan dalam Komik Indonesia.....	7
2. Representasi Perempuan Jawa dalam Kumpulan Komik Panji Koming: Kocaknya Zaman Kala Bendhu	8
3. Konstruksi Perempuan dalam Dongeng Putri Salju.....	9
4. Gambaran Sensualitas Perempuan dalam Komik One Piece.....	10
B. Landasan Teori.....	13
1. Wacana.....	13

a. Wacana Sebagai Praksis Sosial.....	13
b. Analisis Wacana Kritis sebagai Metode Pembongkar Praktik Kekuasaan.....	14
c. Karakteristik Analisis Wacana Kritis.....	15
d. Mengungkap Konstruksi Perempuan dalam Media dengan Analisis Wacana Kritis Feminis Sara Mills	17
2. Representasi dan Pembacaan Teks Media	18
a. Representasi sebagai Realita yang Terkuras Media.....	18
b.Pembacaan Teks Media	19
3. Komik sebagai Media Pembentuk Makna	19
a.Komik sebagai Media dan Metode Bercerita.....	20
b.Komik <i>Online</i> Dunia dari Masa ke Masa.....	21
c.Gaya Besar Komik	25
d.Komik dan Konteks Sosial.....	26
e.Kategori Komik.....	28
f. Elemen Komik	29
4. Perempuan dalam Ranah Sosial dan Teks Media	37
a.Perempuan Secara Umum	37
b.Perempuan dalam Teks Media.....	39
c.Gambaran Perempuan dalam Komik	40
5. <i>Cyberculture</i> : Fenomena Budaya Baru di Ruang Siber.....	43

BAB III METODE PENELITIAN

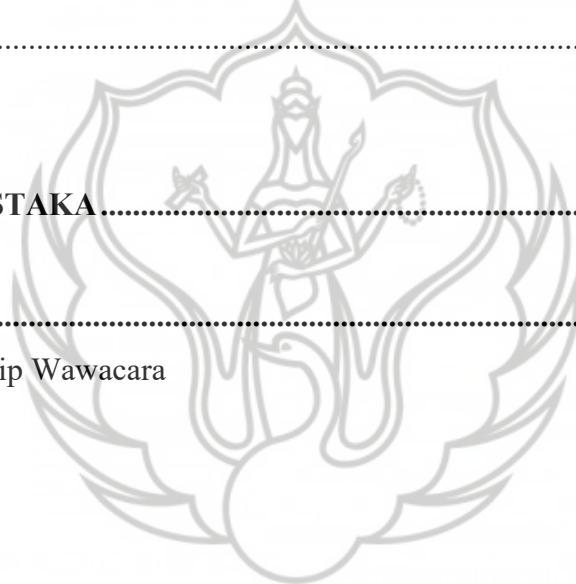
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Objek Penelitian.....	45
C. Populasi dan Sampel	46
1. Populasi	46
2. Teknik Sampling	49
3. Sampel	50
D. Metode Pengumpulan Data	53
1. Metode Wawancara	53
2. Observasi	57

E. Metode Analisis	60
1. Posisi Subyek-Obyek.....	61
2. Posisi Pembaca	62
3. Hubungan Subyek-Obyek	68
4. Kerangka Analisis	68
F. Skema Penelitian.....	66

BAB IV PENYAJIAN DAN PEMBAHASAN DATA

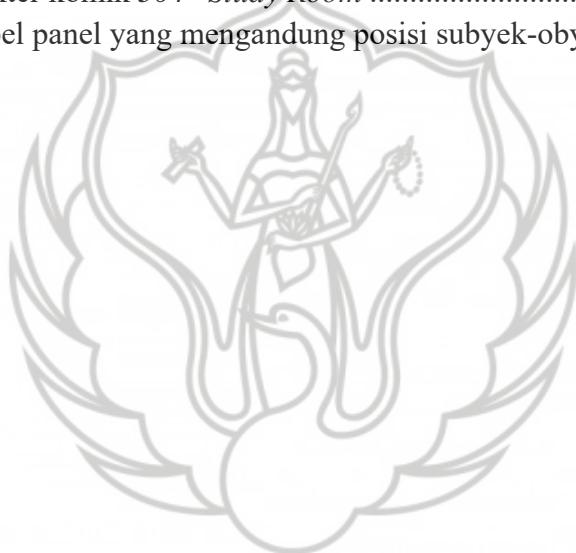
A. Deskripsi Judul Sampel Komik.....	67
1. Pasutri Gaje	67
2. Terlalu Tampan	73
3. <i>304th Study Room</i>	78
B. Deskripsi Karakter Perempuan dalam Komik Pasutri Gaje, Terlalu Tampan, dan <i>304th Study Room</i>	87
1. Pasutri Gaje	88
2. Terlalu Tampan	94
3. <i>304th Study Room</i>	96
C. Konstruksi Visual Karakter Perempuan dalam Komik <i>Online</i> Indonesia	104
1. Visualisasi Karakter Perempuan dalam Komik <i>Pasutri Gaje</i>	104
2. Visualisasi Karakter Perempuan dalam Komik <i>Terlalu Tampan</i>	108
3. Visualisasi Karakter Perempuan dalam Komik <i>304th Study Room</i> ..	110
4. Politik Tubuh dalam Konstruksi Visual Karakter Perempuan di Komik <i>Online</i> Indonesia	114
D. Posisi Tokoh Perempuan dalam Narasi Komik Berdasarkan Kriteria Subyek-Obyek Sara Mills	121
E. Hubungan Subyek-Obyek dalam Komik <i>Online</i> Indonesia.....	124
1. Pasutri Gaje	125
2. Terlalu Tampan	128
3. <i>304th Study Room</i>	132

F. Posisi Pembaca Perempuan terhadap Wacana Mengenai Perempuan dalam Teks Komik <i>Online</i> Indonesia	136
1. Identifikasi dan Relasi Pembaca terhadap Tokoh	137
2. Pandangan Mengenai Konstruksi Fisik dan Sosial Perempuan-perempuan Tokoh Utama dalam Komik	139
3. Pandangan Mengenai Konstruksi Perempuan Ideal dalam Komik <i>Online</i> Indonesia	142
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	144
B. Saran.....	146
DAFTAR PUSTAKA.....	147
LAMPIRAN.....	151
Transkrip Wawacara	



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kajian-kajian hasil penelitian.....	11
Tabel 2. Gaya besar komik.....	25
Tabel 3. Kategori komik berdasarkan bentuk	28
Tabel 4. Kategori Komik Berdasarkan Genre.....	28
Tabel 5. Sudut pandang dalam komik.....	31
Tabel 6. Jenis splash dalam komik.....	36
Tabel 7. Daftar komik webtoons.com terbitan tahun 2016-2017.....	47
Tabel 8. Kerangka analisis wacana kritis model Sara Mills	64
Tabel 9. Karakter komik <i>Pasutri Gaje</i>	70
Tabel 10. Karakter komik <i>Terlalu Tampan</i>	75
Tabel 11. Karakter komik <i>304th Study Room</i>	80
Tabel 12. Sampel panel yang mengandung posisi subyek-obyek.....	122



DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Alur pemilihan obyek penelitian.....	48
Bagan 2. Tahap Observasi.....	59
Bagan 3. Skema penelitian.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Contoh panel komik	30
Gambar 2. Contoh-contoh balon kata dalam komik	34
Gambar 3. Contoh Onomatope	34
Gambar 4. Contoh garis gerak dalam komik	36
Gambar 5. Kop komik Kostum karya Haryadhi	37
Gambar 6. Illustrasi Mary Jane dalam cover The Amazing Spiderman #601	41
Gambar 7. Sri Asih karya R. A. Kosasih	41
Gambar 8. Logo komik Pasutri Gaje.....	51
Gambar 9. Halaman utama komik Pasutri Gaje.....	51
Gambar 10. Logo komik Terlalu Tampan.....	51
Gambar 11. Halaman utama komik Terlalu Tampan.....	52
Gambar 12. Halaman utama komik 304th Study Room	52
Gambar 13. Kata-kata Linda terhadap Adel	68
Gambar 14. Adel	88
Gambar 15. Linda.....	88
Gambar 16. Ningsih	89
Gambar 17. Ibu Adimas	90
Gambar 18. Erina	90
Gambar 19 Rani	91
Gambar 20. Ibu Adel.....	91
Gambar 21 Merry	92
Gambar 22.Alisa	93
Gambar 23. Bu Siti.....	93
Gambar 24. Bu Suk	94
Gambar 25. Mbah Laphan.....	94
Gambar 26. Mira	95
Gambar 27. Grace	95
Gambar 28. Desyca	96
Gambar 29. Irene.....	96
Gambar 30. Reavilesha	97
Gambar 31. Bu Nurul	98
Gambar 32. Namira.....	98
Gambar 33. Maria	99
Gambar 34. Hannie	99
Gambar 35. Ratu	100
Gambar 36. Ibu kandung Dirga.....	100
Gambar 37. Asisten Weitian	101
Gambar 38. Ibu angkat Dirga.....	101

Gambar 37. Ibu Reihan	102
Gambar 38. Kakak Yanjie.....	102
Gambar 39. Ibu Hyunbin	103
Gambar 40. Ibu Yanjie.....	103
Gambar 41. Pembully Maria.....	104
Gambar 42. Linda dri komik <i>Pasutri Gaje</i>	105
Gambar 43. Contoh representasi konsep kawaii dalam dunia nyata.....	106
Gambar 44. Contoh representasi konsep kawaii dalam komik/manga dan anime	106
Gambar 45. Contoh visualisasi perempuan dalam komik <i>Pasutri Gaje</i>	107
Gambar 46. Visualisasi Karakter Perempuan dalam Komik <i>Terlalu Tampan</i>	109
Gambar 47. Bu Suk yang berwajah maskulin.....	109
Gambar 48. Awal pertemuan Bu Suk dengan Pak Archewe	110
Gambar 49. Visualisasi Karakter Perempuan dalam Komik <i>304th Study Room</i>	111
Gambar 50. Taeyeon, anggota girlband korea <i>SNSD</i>	111
Gambar 51. Anatomi tubuh tokoh Desyca.....	112
Gambar 52. Maria dalam komik <i>304th Study Room</i>	114
Gambar 53. Perempuan berjilbab dalam komik.....	115
Gambar 54. Warna rambut mencolok dalam komik	116
Gambar 55. <i>Fanservice</i> dalam komik <i>304th Study Room</i>	117
Gambar 56. Fanservice dalam komik <i>Pasutri Gaje</i>	118
Gambar 57. Stereotip perempuan buruk rupa dalam komik <i>304th Study Room</i> ..	120
Gambar 58. Stereotip perempuan buruk rupa dalam komik <i>Terlalu Tampan</i>	120
Gambar 59. Sampel panel <i>Pasutri Gaje</i> 1.....	125
Gambar 60. Sampel panel <i>Pasutri Gaje</i> 2.....	127
Gambar 61. Onomatope 'Senut'.....	127
Gambar 62. Sampel panel <i>Terlalu Tampan</i> 1.....	128
Gambar 63. Sampel panel <i>Terlalu Tampan</i> 2.....	130
Gambar 64. Fitur wajah perempuan dalam komik <i>Terlalu Tampan</i>	130
Gambar 65. Sampel panel komik <i>304th Study Room</i> 1	131
Gambar 66. Sampel panel komik <i>304th Study Room</i> 2.....	132
Gambar 67. Sampel panel komik <i>304th Study Room</i> 2.....	133
Gambar 68. Objektifikasi karakter perempuan melalui adegan <i>fanservice</i>	135
Gambar 69. Karakter wajah Bu Suk yang maskulin.....	139
Gambar 80. Karakter wajah perempuan dengan fitur rahang persegi.....	139

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di industri maupun teks media, perempuan sudah lama hidup dalam dominasi laki-laki. Dalam survei yang dilakukan *The Annenberg School's analysis* terhadap 21.000 karakter yang berbicara dalam film pada tahun 2007-2012, ditemukan bahwa rata-rata rasio jumlah dialog dalam film untuk pemeran laki-laki dibandingkan perempuan adalah 2,25;1. Kemudian, pada 100 film terpopuler pada tahun 2012, perempuan ditampilkan menggunakan pakaian yang *hypersexualized* sebanyak empat kali lebih banyak dari laki-laki. Berbanding terbalik dengan data tersebut, laki-laki yang bekerja di balik layar berjumlah lima kali lipat lebih banyak dari perempuan (disarikan dari *The Status of Women in the US Media 2014*, *Women;s Media Center*). Hal tersebut menunjukkan bahwa perempuan lebih banyak ditampilkan sebagai obyek di dalam media, dengan laki-laki yang dominan berada di balik layar sebagai perumus atau pembentuk makna yang beredar di dalam media.

Laura Mulvey, dalam tulisannya yang berjudul *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (Mulvey, 1989: 19) melakukan pengamatan mengenai bagaimana perempuan direpresentasikan dalam teks media, khususnya film. Dalam tulisannya tersebut Mulvey menjelaskan:

Secara tradisional, wanita yang ditampilkan berfungsi pada dua tingkat: sebagai objek erotis untuk karakter di dalam cerita di layar, dan sebagai objek erotis untuk penonton di dalam auditorium, dengan pergeseran ketegangan antara yang terlihat di kedua sisi layar.

Lebih lanjut lagi, terkait posisi perempuan terhadap laki-laki dalam film, Mulvey (1989: 15) menjelaskan:

Perempuan kemudian berdiri dalam budaya patriarki sebagai penanda untuk lawan jenisnya, terikat oleh kendali simbolik dimana laki-laki bisa mewujudkan fantasi-fantasi dan obsesi-obsesinya melalui perintah linguistik dengan memaksakan mereka (perempuan) dalam citra perempuan yang masih terikat pada kedudukannya sebagai pemikul—bukan pembuat—makna.

Pengamatan Laura Mulvey tersebut, meskipun lebih terfokus pada film, namun juga terlihat pada media-media massa pada umumnya. Dalam kenyataannya, fenomena yang sama juga terjadi pada berbagai representasi perempuan di media, termasuk komik. Komik sendiri didefinisikan oleh dalam Scott McCloud *Understanding Comic* sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud, 1993: 9). Sama seperti film, pada awal kemunculannya, industri komik hampir selalu didominasi oleh laki-laki. Perempuan baru mulai berperan aktif sebagai komikus serta memiliki posisi yang strategis dalam industri komik sejak tahun 1940-an di Jepang serta 1970-an di Amerika, sehingga ideologi dominan yang beredar dalam banyak teks komik tentunya berasal dari laki-laki. Terkait dengan hal tersebut, bagaimana posisi perempuan di dalam teks komik Indonesia? Menjawab hal itu, Habibi dalam thesisnya yang berjudul *Representasi Perempuan dalam Komik Indonesia* menyebutkan bahwa terdapat isu atau permasalahan mengenai gagasan mengenai perempuan ideal di dalam komik Indonesia yang kebanyakan mengikuti paradigma patriarki. Fenomena tersebut, tidak lain adalah sebuah praktik kekuasaan. Menurut Pierre Bourdieu dalam Karolus (2013: 5), kekuasaan bekerja melalui penguasaan modal simbolik atau modal kekuasaan yang tak kasat mata. Salah satunya adalah melalui wacana yang beredar di dalam teks media, contohnya komik.

Terkait wacana mengenai perempuan di dalam komik, pada tahun 1999, penulis komik Gail Simone mengunggah sebuah daftar di internet yang menjelaskan daftar jumlah tokoh utama perempuan dan karakter pendukung perempuan yang telah dilumpuhkan atau dibunuh dalam komik *superhero* mainstream (Duncan, 2009: 255). Daftar tersebut kemudian dinamainya “*Women in Refrigerators*”, yang mengacu pada sebuah *scene* di komik *Green Lantern* dimana sang protagonis menemukan kekasihnya, Alexandra DeWitt, telah terbunuh dan dijejerkan di dalam sebuah kulkas di rumahnya. Duncan (2009: 255), menjelaskan bahwa tujuan Simone mengunggah daftar tersebut

adalah untuk memulai sebuah percakapan mengenai perlakuan terhadap karakter utama perempuan dalam genre komik yang didominasi oleh karakter laki-laki dan ditujukan untuk pembaca laki-laki. Daftar tersebut kemudian menimbulkan titik terang dalam isu gender dan komik, memfokuskan kembali pemikiran dari perempuan dalam komik, baik dalam perspektif dari karakter dalam halaman komik maupun produser di balik layarnya (Duncan, 2009: 256).

Komik, sebagai media hiburan yang dikonsumsi secara massal oleh berbagai lapisan masyarakat, tentunya merupakan sebuah sarana diseminasi wacana mengenai perempuan yang jangkauannya cukup luas. Di Indonesia, secara jumlah *jogja.tribunnews.com* melansir bahwa Indonesia menempati posisi kedua dalam peringkat pembaca komik Jepang (*manga*) terbanyak di dunia. Di dalam komik Indonesia, perempuan seringkali ditampilkan seperti *stereotype* perempuan kebanyakan di masyarakat Indonesia yang patriarki; lemah, subordinatif dan/atau berkecimpung di ranah domestik dan/atau kecantikan. Sebagai contoh, komik strip Panji Komung membawa mitos domestikasi; citra perempuan Jawa yang ideal dan mitos keselarasan sosial yang menjadi cita-cita masyarakat Jawa. Dalam hal ini, Panji Komung membawa ideologi dominan yaitu ideologi patriarki, meskipun komik tersebut juga menampilkan perempuan yang bekerja di sektor publik dan berani berpendapat.

Saat ini, mulai bermunculan berbagai komik Indonesia yang diterbitkan di media *online* berupa *web comic* atau *webtoon*. Komik *online* mulai populer di Indonesia sejak kemunculan *ngomik.com* pada tahun 2010. Dalam perkembangannya, saat ini *platform* publikasi komik *online* yang paling diminati adalah *webtoons.com*. Tidak seperti di dalam komik cetak, komik-komik yang terbit melalui media *online* memiliki kelebihan tersendiri yaitu dapat secara langsung menampung dan menampilkan komentar-komentar dari pembacanya. Hal tersebut menjadikan penulis komik dapat dengan mudah mengetahui preferensi pembaca dan membuat karya yang mampu memenuhi ekspektasi pembaca tersebut. Selain itu, komik *online*

lebih mudah diakses oleh masyarakat karena dapat diakses secara gratis dan dapat dibaca melalui gawai pintar yang hampir selalu melekat pada penggunanya. Kombinasi tersebut menjadikan *webtoon* sebagai media diseminasi wacana dengan daya jangkau yang luas, bahkan mendunia, serta sangat relevan dengan preferensi pembaca. Hal inilah yang menjadikan komik *online* menjadi menarik untuk dikaji karena terjadi interaksi langsung antara komikus dan pembaca dalam pembentukan wacana, terutama terkait dengan penelitian ini adalah mengenai perempuan.

Bagaimana representasi perempuan terbentuk dalam komik *online*, dapat dikaji dengan menggunakan metode analisis wacana kritis, tepatnya analisis wacana kritis feminis model Sara Mills. Analisis wacana kritis memandang bahwa teks tidak pernah netral dan selalu memiliki tendensi untuk mengusung suatu ideologi tertentu. Dengan pandangan semacam ini, Hikam dalam Eriyanto (2001: 6) berpendapat bahwa wacana selalu memandang bahwa bahasa (teks) selalu terlibat dalam hubungan kekuasaan, terutama dalam pembentukan subjek, dan berbagai tindakan representasi yang terdapat dalam masyarakat. Metode Sara Mills sendiri dipilih karena pandangan pembaca teks sangatlah penting dan sangat diperhitungkan di dalam teks. Bagi Mills dalam Eriyanto (2001: 204), membangun suatu model yang menghubungkan antara teks dan penulis di satu sisi dengan teks dan pembaca di sisi lain mempunyai sejumlah kelebihan. Pertama, model semacam ini akan secara komprehensif melihat teks bukan hanya berhubungan dengan faktor produksi tapi juga resepsi. Kedua, posisi pembaca di sini ditempatkan dalam posisi yang penting karena Mills berpendapat bahwa produksi teks juga dipegaruhi oleh preferensi audiens.

Kajian mengenai konstruksi perempuan di dalam komik ini diharapkan dapat membantu memahami bagaimana perempuan dikonstruksikan dalam komik. Konstruksi tersebut tentunya tidak terlepas dari praktik dominasi kekuasaan dalam wacana yang seringkali tidak disadari oleh masyarakat. Analisis wacana kritis berperan sebagai metode untuk

membongkar praktik dominasi tersebut dan memberi pemahaman yang lebih luas mengenai wacana perempuan yang beredar di masyarakat.

B. Batasan Masalah

Untuk memperjelas lingkup penelitian ini, maka sampel penelitian hanya akan diambil dari populasi komik *online* yang terbit tahun 2016-2017 di Indonesia dan oleh komikus Indonesia.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana konstruksi visual tokoh perempuan dalam komik *online* Indonesia?
2. Bagaimana konstruksi sosial tokoh perempuan dalam komik *online* Indonesia berdasarkan posisi Subyek-Obyek dalam model AWK Sara Mills?
3. Bagaimana posisi pembaca terhadap konstruksi mengenai konstruksi visual dan sosial tokoh perempuan dalam komik *online* Indonesia?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui konstruksi visual tokoh perempuan dalam komik *online* Indonesia.
2. Mengetahui konstruksi sosial tokoh perempuan dalam komik *online* Indonesia berdasarkan posisi Subyek-Obyek dalam model AWK Sara Mills.
3. Mengetahui posisi pembaca terhadap konstruksi mengenai konstruksi visual dan sosial tokoh perempuan dalam komik *online* Indonesia.

4. Manfaat Penelitian

1. Akademik

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam perkembangan kajian media, terutama kajian yang berhubungan dengan media dan komunikasi massa. Selain itu kajian ini diharapkan dapat memberikan pandangan baru dalam kajian komunikasi visual, khususnya media komik, dilihat dari sudut pandang analisis wacana.

2. Mahasiswa

Memberikan wawasan baru dalam penelitian mengenai representasi wanita di media, khususnya dalam komik, sehingga mahasiswa mampu melihat dan memahami ideologi yang termanifestasi dalam bentuk visualisasi komik, khususnya karakter perempuan di dalamnya, serta bagaimana ideologi tersebut diproduksi dan diserap oleh pembacanya.

3. Masyarakat

Memberikan pemahaman bahwa wacana dominan mampu membentuk representasi suatu subyek, yang mana, citra perempuan merupakan suatu konstruksi sosial yang diciptakan oleh media massa (dalam hal ini, komik) dan keberadaannya dalam kebudayaan di masyarakat dianggap sebagai sesuatu yang lumrah.

